

Judith Mathez

Hier bitte selber weiterschreiben! Konkreativität als Kategorie digitaler Literatur

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17522>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mathez, Judith: Hier bitte selber weiterschreiben! Konkreativität als Kategorie digitaler Literatur. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17522>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Hier bitte selber weiterschreiben! Konkreativität als Kategorie digitaler Literatur

Von Judith Mathez

Nr. 22 – 25.02.2002

Abstract

In der wissenschaftlichen Analyse von Mehrautorenprojekten herrscht nicht nur ein Begriffsdschungel, sondern auch Forschungsnotstand. Dieser Beitrag strebt durch Begriffskritik und die Einführung der Kategorie «Konkreativität» eine terminologische Klärung an. Multiple Autorschaft – oder konkreatives Schreiben – wird auch sozial- und literaturgeschichtlich verortet; dadurch erschliesst sich die Sonderstellung von Kinder- und Jugendliteratur in Bezug auf Konkreativität. Einige zentrale Charakteristika dieser literarischen Kategorie kommen am Beispiel von digitalen Medien für Kinder und Jugendliche zur Sprache.

1. Was ist Konkreativität?

Das Internet wurde ursprünglich für die Vernetzung wissenschaftlich Forschender entwickelt. Schon früh aber nutzten die Userinnen und User es nicht mehr nur, um sich gegenseitig über ihre jeweilige Arbeit zu informieren, sondern auch, um Teamarbeiten – zunächst überwiegend wissenschaftlichen Charakters – zu verfassen. Aber auch für die künstlerisch-kreative Betätigung eröffnete die Vernetzung neue Möglichkeiten: Literarische Mitschreibprojekte in Englisch wurden zu Beginn der 1990er-Jahre gestartet; auf Deutsch sind «Storyline» (1995-1997) und «Spielzeugland» (1995-) wohl die ersten Online-Mitschreibprojekte. Für die Beschreibung dieser Phänomene wird eine Vielzahl von Termini verwendet: Es ist von «collaborative writing», «kollaborativer Literatur», «kooperativer Literatur», «Mitschreib(e)projekten» usw. die Rede.

Eine umfassende wissenschaftliche Beschäftigung mit den Resultaten von multipler Autorschaft in digitalen Medien steht noch weitgehend aus. Ich werde in diesem Artikel einige ihrer Charakteristika herausarbeiten. Als Sammel- und

Überbegriff für die zur Sprache kommenden Phänomene schlage ich dabei «Konkreativität» vor. Nach einer Begriffsbestimmung und der terminologischen Abgrenzung gegen verwandte Phänomene und die oben angesprochenen alternativen Termini spreche ich nicht-digitale Formen der multiplen Autorschaft an und biete so das Phänomen sozial- und literaturgeschichtlich ein. Dabei wird sich zeigen, dass der kinder- und jugendliterarische Bereich für Konkreativität besonders prädestiniert ist. Ich werde daher zum Schluss einige Aspekte der digitalen konkreativen Kinder- und Jugendliteratur darstellen und mit Beispielen illustrieren. Zu diesem Zweck greife zwei Medien heraus, welche die konkreative Betätigung von Kindern und Jugendlichen in besonderem Masse erlauben: CD-ROMs und Internet. Selbstverständlich gibt es auch Kreativprogramme für Konsolen und für Handhelds, jedoch in weit geringerem Ausmass; auch MUDs bleiben ausser Betracht, da sie überwiegend ludisch orientiert und für Kinder kaum verfügbar sind.

Konkreativität ist ein widerspenstiges Untersuchungsobjekt für wissenschaftliche Analysen. Schliesslich fehlt sogar für die Analyse der entsprechenden Printliteratur ein etabliertes Instrumentarium (eine der fundiertesten Arbeiten zum Thema stammt von Lisa Ede und Andrea Lunsford: «Singular Texts/Plural Authors»; vgl. auch Porombka et al. 1996 sowie den Sammelband von Leonard et al. 1994). Ich trage dieser Ausgangslage Rechnung, indem ich überwiegend begriffskritisch und beschreibend vorgehe.

Unter «konkreativer Literatur» verstehe ich in Zusammenarbeit produzierte literarische Texte. Die Autorinnen und Autoren müssen dabei einen kreativen Beitrag ans Gesamtprodukt leisten, aber nicht zwingend gleichwertig an der Text- und Narrationsproduktion beteiligt sein. Indem der Begriff zu «Konkreativität» ausgeweitet wird, können auch andere Formen der künstlerischen Zusammenarbeit darunter gefasst werden, beispielsweise diejenige von Textautorin und Illustrator bei einem Bilderbuch oder einem Comic oder diejenige von Grafiker, Musikerin, Programmierer und anderen bei multimedialer Netzkunst. Schliesslich gibt es Kunstformen, denen Konkreativität inhärent ist, wie alle inszenierte Kunst (Theater, Oper, Film usw.) oder ein grosser Teil der Musik und Performancekunst, um nur einige zu nennen.

2. Begriffskritik

Wie schon in der Einleitung angesprochen, sind für konkreatives Schreiben – vor allem im digitalen Bereich – eine Vielzahl von Termini im Umlauf: «collaborative writing», «kollaboratives, kooperatives oder kollektives Schreiben», «Mitschreib(e)projekt», «Mehrautorenprojekt». Ich begründe im Folgenden, weshalb ich den Begriff «konkreatives Schreiben» vorziehe.

Die Verwendung des Begriffs «kollaborativ» für die hier im Zentrum stehenden Schreibformen hat meines Erachtens zwei Nachteile: Zunächst werte ich die unreflektierte Übernahme des englischen «collaborative» ins Deutsche als problematisch. Der Begriff wird im Deutschen seit dem Zweiten Weltkrieg als Folge einer semantischen Einengung für die Zusammenarbeit mit dem Feind gebraucht und ist entsprechend konnotiert. Zweitens wird der dem Begriff etymologisch inhärente und aus der Verwendung im Englischen auch ersichtliche Aspekt des Arbeitens und der Mühe betont, der für fiktionale Schreibprojekte nicht angebracht ist, weil diese einen hohen Anteil an Kreativität und spielerischem Umgang mit der Sprache beinhalten.

Ein weiterer aus dem Englischen stammender Ausdruck für in Koautorschaft verfasste Texte ist «cooperative fiction». «Cooperation» wird in aller Regel für die ökonomische und politische Zusammenarbeit gebraucht oder für den Austausch zwischen Non-Profit-Organisationen. Analog ist die Verwendung von «Kooperation» und «kooperative Literatur» als Lehnübersetzung im Deutschen. «Kollektives Schreiben» hat – neben der irreführenden politischen Nuancierung – mit den obigen Begriffen gemein, dass es nicht auf fiktional-narratives Schreiben beschränkt ist.

Die Begriffe «Mitschreib(e)projekt» und «Mehrautorenprojekt» werden nur für fiktionales Schreiben verwendet. Allerdings sind sie ausschliesslich zur Bezeichnung von Onlineprojekten gebräuchlich. Ein Buch, das zum Mitschreiben auffordert, oder ein Kreativprogramm auf CD-ROM fällt aus dem Begriffsrahmen.

Ich erachte folglich «konkreatives Schreiben» als am treffendsten, weil dieser Terminus auf verschiedene Medien angewandt werden kann und die gestalterische Leistung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausdrückt. Der Oberbegriff «Konkreation» bzw. «Konkreativität» kann zudem auch künstlerisch-kreative Beiträge erfassen, die über alphanumerischen Text hinausgehen.

Der Begriff der Konkreativität wird für den literaturtheoretischen Bereich hier erstmals fruchtbar gemacht. Aber auch ausserhalb dieser wissenschaftlichen Disziplin ist er kaum gebräuchlich: Er findet sich einzig beim Historiker und Philosophen Robin George Collingwood und beim Philosophen Heinrich Rombach. Collingwood legt 1938 seine Arbeit «The Principles of Art» zu den Entstehungsbedingungen und zur Vermittlung von Kunst vor. Darin wertet er die Rolle des Publikums grundsätzlich neu und stellt utopisch gefärbte Forderungen zur Produktion und Rezeption von Kunst auf. Mit dem Terminus «concreative» bezeichnet Collingwood eine ideale Verbindung zwischen der Künstlerin bzw. dem Künstler und dem Publikum. Diese äussert sich in einer gleichberechtigten, partnerschaftlichen Form der Zusammenarbeit und kann beispielsweise bei der Aufführung eines Dramas auftreten (Collingwood 1938: 323). Zur Beförderung einer solchen Wechselwirkung schlägt er im Bereich des Dramas den Aufbau clubähnlicher Gruppen vor, in denen ein reger Austausch zwischen Autorin/Autor,

Ensemble und Publikum stattfinden soll. Gedruckte Literatur dagegen kann in ihrer herkömmliche Form diesen Konkreations-Ansprüchen nicht nachkommen. Entweder löst sie sich gemäss Collingwood auf (bzw. wird von Unterhaltung, Werbung, Unterweisung und Propaganda absorbiert) oder sie muss neue Ausdrucksformen finden, indem sich Schreibende als eine Art Sprachrohr in den Dienst der Lesenden stellen.

Der Philosoph Heinrich Rombach dagegen verwendet den Begriff «Konkreativität» in seiner phänomenologisch-anthropologischen «Strukturanthropologie» zur Bezeichnung eines holistischen Verhältnisses eines Menschen mit seinen/ihren Mitmenschen und der gesamten Umwelt. Findet ein konkreativer Prozess in einer Gruppe von Menschen statt, entwickelt sich etwas, das gemeinhin als Team- oder Gruppengeist bezeichnet wird: Die Teilnehmenden wachsen über sich selbst hinaus, und es bildet sich eine «Gemeinschaft». Wie aus diesen Ausführungen klar wird, legt Rombach dem Begriff Konkreativität nicht eine ästhetische bzw. schöpferische Tätigkeit im engeren Sinn zu Grunde: jede Handlung kann konkreativen Charakter annehmen.

Den beiden Ansätzen ist gemein, dass sie Konkreativität nicht zur Beschreibung von konkreten künstlerischen Prozessen und Produkten verwenden. Im einen Fall handelt es sich um ein utopisches ästhetisches Konzept, im anderen um ein (gruppen-) psychologisches. Hier dagegen soll der Begriff als literaturwissenschaftliche Kategorie konstituiert werden.

Bei der literaturtheoretischen Sicht auf konkreative Projekte ist evident, dass die Beteiligung der Nutzerinnen und Nutzer an der Schaffung der Narration eine Modifikation der herkömmlichen Autor-Leser-Rollenzuteilung zur Folge hat. Diese stellt sich bei genauer Betrachtung eher als Verschiebung der Machtverhältnisse auf das editorische und – im digitalen Bereich – programmiertechnische Feld denn als radikale Gleichstellung der Leserinnen und Leser mit der Autorinstanz dar (vgl. zu dieser Frage Anja Rau: «What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur», wo am Rande auch Online-Mitschreibprojekte zur Sprache kommen).

3. Eine kurze Geschichte der Konkreativität

Konkreatives Schreiben ist kein Novum des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Auf der Basis von mündlicher Erzähltradition und literarischen Spielen entstanden schon weit früher literarische Produkte, welchen eine multiple Autorschaft zu Grunde lag oder die als Voraussetzung für Konkreation in digitalen Medien gewertet werden können. Diese Grundlagen leben, zusammen mit anderen aus der

Erwachsenensphäre stammenden Konkreativitäts-Vorläufern, bis heute in der Kinder- (und Jugend-) Literatur fort. Ich werde in diesem Kapitel ein paar der kinder- und jugendliterarischen Traditionen ansprechen, die für den deutschsprachigen Raum relevant sind und dabei die wichtigsten Einflüsse aus der Erwachsenenliteratur einbeziehen.

Vor allem für Kinder, die noch nicht selbst lesen können, ist die orale Erzählkultur also nach wie vor aktuell. Und diese Narrationsvermittlung zeigt sich zudem sehr offen für kreative Beiträge der Kinder. Gemeinsames Geschichtenerfinden, das Weiterspinnen von Bilderbuchvorlagen und das Phantasiespiel mit oder ohne Geschichtenvorlage wird durch die Erziehenden häufig gefördert (zumindest durch diejenigen aus der sozialen Mittelschicht, vgl. dazu Wieler 1994).

Diese positive Haltung gegenüber der Kreativität von Kindern wird in der Reformpädagogik zu Beginn des 20. Jahrhunderts erstmals explizit. Doch es dauert bis in die späten 1960er-Jahre, bis sie sich dauerhaft etabliert. Die Reflexe der gesellschaftspolitischen Bewegung von 1968 führen nämlich zu einer radikalen Hinterfragung von Autoritäten auch im pädagogischen Bereich. In der Folge bilden sich antiautoritäre Pädagogikkonzepte und eine so genannt antiautoritäre Kinder- und Jugendliteratur heraus. Kinder aus allen gesellschaftlichen Schichten sollen emanzipiert, zu Kritikfähigkeit und Selbstständigkeit erzogen und den Erwachsenen gleichgestellt werden. Die Förderung von Kreativität und Interaktion mit Hilfe von Kinder- und Jugendliteratur ist eines der Mittel zur Erreichung dieser Ziele.

Durch die angestrebte Förderung von Interaktion und kindlicher Kreativität erleben traditionelle konkreative Formen wie das Eltern-Kind-Gespräch bei der Betrachtung eines Bilderbuchs, die Geschichte, welche reihum weitererzählt wird, oder die szenische Umsetzung einer vorgegebenen oder laufend gemeinsam erfundenen Geschichte eine Renaissance und werden eminent positiv gewertet. Diese literarischen Spiele stammen ursprünglich aus der Erwachsenenkultur. Sowohl in der höfischen Gesellschaft als auch in der Romantik, in der Biedermeierzeit und im 20. Jahrhundert in dadaistischen und surrealistischen Kreisen gab es Gesellschaftsspiele, die nichtprofessionelle gemeinsame Gedicht- und Geschichtenproduktion zum Ziel hatten (vgl. dazu Gundel Mattenklott: «Literarische Geselligkeit»). In der sozialistischen Ausformung der antiautoritären Kinder- und Jugendliteratur zeigt sich zudem der Einfluss des «Bitterfelder Wegs» sowie der BRD-Arbeiterschreibbewegung.

Die antiautoritäre Pädagogik führt schliesslich auch dazu, dass im kinder- und jugendliterarischen Printbereich neue konkreative Formen herausgebildet werden. Es gibt Bücher, in die gezeichnet und geschrieben werden soll, die zerschnitten, beklebt oder durchlöchert werden sollen. Als Vorreiter und Exponent ist hier vor allem der Zeichner-Schriftsteller Friedrich Karl Waechter zu nennen, als Musterbeispiel für ein konkreatives antiautoritäres Kinderbuch sein «Opa Hucke's

Mitmach-Kabinett» von 1976. In einer Reihe von Büchern wird zum Spielen, Singen, zur szenischen Umsetzung der Geschichte, zum Erfinden eigener Geschichten oder zum Feedback an den Autor aufgefordert, wodurch wiederum nicht-printgebundene konkreative Praktiken gefördert werden. Die printliterarische Variante konkreativer Kinder- und Jugendliteratur tritt vor allem während der 1970er-Jahre auf. In der Folge werden zwar immer wieder vereinzelt Bücher veröffentlicht, die konkreative Elemente beinhalten; die relativ dichte Verbreitung der antiautoritären Kinder- und Jugendliteratur erreichen sie jedoch nicht mehr.

Noch während der Zeit der antiautoritären Kinder- und Jugendliteratur wird die US-amerikanische Kreativitätsforschung in den 1970er-Jahren in Deutschland rezipiert. Creative Writing für Erwachsene findet im deutschsprachigen Raum ab Mitte der 1970er-Jahre nach dem US-amerikanischen Vorbild Verbreitung. Während es ursprünglich als zweckgebundene Form der Intelligenzförderung zu betrachten war, treten die Eigenschaften der Zweckmässigkeit und der Effektivität im deutschsprachigen Raum schnell in den Hintergrund. Hier hat das Schreiben vielmehr gruppenidentitätsbildenden, therapeutischen oder Spass-Charakter. Creative Writing ist noch heute in den USA weit stärker verbreitet als in Europa. Das Fehlen einer entsprechenden starken Tradition wird von Heiko Idensen unter anderem dafür verantwortlich gemacht, dass die Experimentierfreude der Teilnehmerinnen und Teilnehmer von konkreativen Onlineprojekten im deutschsprachigen Raum relativ gering ist. (Idensen 1996: 9.4.0); ich komme auf diesen Punkt zurück.

Creative Writing und die Nachwirkungen der antiautoritären Pädagogik finden ihren Niederschlag auch im Schulunterricht und zeigen sich dort in der Förderung von experimentellem, fiktionalem und produktionsorientiertem Schreiben. Konkreative Formen finden sich hier zwar kaum; doch mit der Institutionalisierung des fiktionalen Schreibens von Kindern und Jugendlichen wird der Grundstein für deren konkreative Betätigung in digitalen Medien gelegt. Die Förderung der Kreativität ist zudem bis heute ein weitgehend unhinterfragtes Verkaufsargument für Spielwaren: Ausmalbücher, Fingerfarben und Kreativ-CD-ROMs werden als kreativitätsfördernd und mithin als pädagogisch wertvoll angepriesen.

4. Konkreativität in digitalen Medien für Kinder und Jugendliche

Es ist augenfällig, dass digitale (Online-) Medien für die Erstellung konkreativer Literatur besonders prädestiniert sind. Sie bieten Möglichkeiten, welche die kreative Beteiligung für die Nutzerinnen und Nutzer besonders attraktiv machen. Als

Wichtigste sind hier die relative Persistenz der Beiträge (dies vor allem im Gegensatz zu gemeinsam erzählten Geschichten) und die Möglichkeit zur Verbreitung der Resultate zu nennen - ganz abgesehen vom hohen sozialen Prestige digitaler Medien. Ein Beitrag kann so für ein soziales Umfeld sichtbar gemacht und zur Selbstdarstellung genutzt werden. Untersuchungen über schreibende Jugendliche haben gezeigt, dass diese ein gewisses Mass an Öffentlichkeit durchaus wünschen und ihre Schreibmotivation teilweise daraus beziehen (Behnken et al. 1997: 178-180), und dieser Befund dürfte auch auf Kinder und (junge) Erwachsene übertragbar sein. Viele Kreativ-CD-ROMs tragen diesem Bedürfnis jedenfalls Rechnung, indem sie die Möglichkeit zum Speichern, Versenden oder Ausdrucken der eigenen Beiträge bieten. Bei Onlineprojekten verbinden sich die technischen Optionen mit der direkten Einflussmöglichkeit der Teilnehmenden auf Narration, Regeln und/oder Steuerung sowie der Bezugnahme auf Beiträge von anderen Schreibenden. Der orale und der gedruckte Bereich dagegen sind in dieser Hinsicht medienbedingt eingeschränkt.

4.1. Kreativ-CD-ROMs

Eine der Besonderheiten im Medienangebot für Kinder und Jugendliche sind Kreativ-CD-ROMs. Dabei handelt es sich um aufbereitete Schreib-, Grafik-, Musik- oder Animationsprogramme. CD-ROMs mit Programmen, welche die Kreativität fördern sollen, sind im englischsprachigen Raum seit Beginn, im deutschsprachigen seit Mitte der 1990er-Jahre verfügbar. Die Zugänglichkeit und Verbreitung von Computern mit CD-ROM-Laufwerk für Kinder und Jugendliche verläuft zeitlich parallel dazu.

Diese CD-ROMs sind teilweise in ein narratives Umfeld eingebettet, zum Beispiel in eine Geschichte in Form eines Adventure-Games. Beispiele hierfür sind Disneys «Arielle die Meerjungfrau» und das Folgeprodukt «Arielle 2 Sehnsucht nach dem Meer». Neben einer Geschichte stehen hier verschiedene Kreativbereiche, beispielsweise in Form eines Zeichen- und eines Musikprogramms, zur Verfügung. In den meisten Fällen allerdings fehlt dieser narrative Rahmen. Dafür entstammen die Charaktere oft einem Medienverbund, dessen Grundlage ein Printmedium oder ein Film ist. Ein Beispiel hierfür ist der «Fix & Foxi MovieMaker», ein Animationsprogramm mit den Figuren aus den Comics von Rolf Kauka. In diesen Fällen gestalten Spielerinnen und Spieler die Narration, mit oder ohne Einbezug der Medienverbund-Vorlage. Hier ist also insofern von einem weiten Konkretionsbegriff auszugehen, als dass sich das Gesamtprodukt nur intermedial erschliessen lässt. Die Früchte der kreativen Betätigung können in manchen Programmen ausgedruckt werden. Arielle und der MovieMaker bieten diese Möglichkeit; die Bildergeschichte bzw. der Animationsfilm werden dazu vom Programm comicähnlich aufbereitet. Ein an Jugendliche gerichtetes Programm, welches die Erstellung von Fotoromanen im Stil von Bravo-Fotolovestories erlaubt

und ebenfalls darauf ausgerichtet ist, dass die Resultate ausgedruckt werden, ist «Soapy Pictures».

Hauptabsicht der Kreativ-CD-ROMs ist also die Förderung der individuellen Kreativität und nicht die kreative Zusammenarbeit verschiedener Kinder oder Jugendlicher. Das Angebot an Kreativ-CD-ROMs, vor allem für Kinder, nimmt stetig zu. Weiter unten wird sich zeigen, inwiefern dieser Befund aus dem Rückgriff auf unterschiedliche Schreibtraditionen erklärt werden kann.

4.2. Konkreative Onlineprojekte

Die ersten fiktionalen Online-Mitschreibprojekte, welche auf Kinder und Jugendliche ausgerichtet sind, stammen aus dem englischsprachigen Raum und bestehen seit Mitte der 1990er-Jahre. Das inzwischen abgeschlossene «The Global Campfire» (1995-2000) und das noch immer aktive «The Neverending Tale» (1996-) dürften die ersten entsprechenden Hyperfictionsammlungen sein. Deutschsprachige Mitschreibprojekte für Kinder und Jugendliche starten kurz darauf, beispielsweise «Der Geschichten-Baukasten» (1997-1998) oder «Der weisse Tiger» (o.J., ca. 1998). Es gibt eine ganze Reihe von Modi, nach denen die konkreativen Onlineprojekte organisiert sind: nach Anregung in der Schule oder frei, in verschiedenen strukturellen Ausformungen (linear, als Treefiction, als «Tentakel» nach Beat Suter [2000] usw.), im Wechsel mit verschiedenen Autorinnen und Autoren oder in Alleinautorschaft auf Basis einer Vorlage, ähnlich den Kreativprogrammen auf CD-ROM, usw.

Konkreative Onlineprojekte für Kinder und Jugendliche sind zeitlich unregelmässig gestaffelt. Deutschsprachige Projekte verzeichnen 1999/2000 am meisten neue Beiträge. Danach nehmen diese in den meisten Fällen ab, und als Konsequenz werden die Projekte teilweise eingestellt. Das einzige mir bekannte im neuen Jahrtausend gestartete Projekt ist das «Kasperltheater Pipolino» (o.J., ca. 2001-), welches das Erstellen von kurzen Animationsfilmen ermöglicht. Der zeitliche Verlauf konkreativer Onlineprojekte für Kinder und Jugendliche entspricht mit einer Verspätung von ein bis zwei Jahren demjenigen der entsprechenden Projekte für Erwachsene (beispielsweise «Die Säulen von Llaqaan» [1997-2000] und den Folgeprojekten). Im englischsprachigen Raum dagegen scheint die Attraktivität von konkreativen Hyperfictions für Kinder und Jugendliche seit Mitte der 1990er-Jahre ungebrochen zu sein. Das erfolgreichste Projekt überhaupt - wird die Anzahl der Beiträge als Kriterium zu Grunde gelegt - ist «The Neverending Tale» mit mittlerweile Zehntausenden von Beiträgen in über zehn Geschichten. Im Vergleich zu englischsprachigen werden deutschsprachige Projekte relativ selten frequentiert, und sie weisen zum Teil massiv weniger Beiträge auf. Diese Beobachtungen der Projekt- und Beitragshäufigkeit können allerdings selbstverständlich nur vorläufigen

Charakter haben, da sich der Mediengebrauch im Internetbereich noch nicht gefestigt hat.

4.3. Zwei unterschiedliche Schreibtraditionen

Dennoch ist der Unterschied in der Verbreitung konkreter CD-ROMs gegenüber Onlineprojekten markant. Obwohl zu erwarten wäre, dass letztere wegen der relativen Persistenz und Öffentlichkeit attraktiver sind, scheinen sie im deutschsprachigen Raum zu stagnieren oder wurden sogar bereits wieder eingestellt. Kreativ-CD-ROMs dagegen werden laufend produziert. Und auch konkrete Bücher werden noch immer regelmässig veröffentlicht, zum Beispiel Keith Harings «Nina's Buch der kleinen Dinge», das im englischen Original 1994, in der deutschen Übersetzung 2000 erschien.

Ich führe diesen Befund auf den Traditionshintergrund kreativen Schreibens und Schaffens und auf ökonomische Ursachen zurück. Während deutschsprachige Onlineprojekte von idealistischen Einzelpersonen oder kleinen Gruppen begründet werden, welche die Förderung kindlicher Kreativität im Sinne der antiautoritären Pädagogik im Sinn haben, sind Kreativ-CD-ROMs, welche zumeist in einem Medienverbund entstehen, primär ökonomisch ausgerichtet. Mit ihnen wird Kreativität zur Förderung individueller Fähigkeiten funktionalisiert (in der Nachfolge der US-amerikanischen Kreativitätsforschung aus den 1960er- und 1970er-Jahren) und als Verkaufsargument instrumentalisiert. Die Zukunft wird weisen, ob sich deutschsprachige konkrete Onlineprojekte werden halten können. Im englischsprachigen Raum dagegen können Onlineprojekte auf eine etablierte Creative-Writing-Kultur zurückgreifen. Das Schreiben erhält dadurch einen ganz anderen Stellenwert, den eine Schreiberin im Gästebuch einer Geschichte des «Neverending Tale» folgendermassen ausdrückt: «I am 13 years old and live in Los Angeles, California. [...] I do not just come here for fun; I am planning on becoming a published author as soon as possible, so I also come here for practice.» (The Magical Scroll, p. 7311).

5. Mediografie

5.1. Primärmedien

Arielle die Meerjungfrau. Disneys interaktive Abenteuer: Kreativität, Spielen und Lernen in einer faszinierenden Unterwasserwelt [CD-ROM]. Produziert von Disney Interactive. Version 1.0. Disney Interactive, Burbank 1998.

Arielle 2 Sehnsucht nach dem Meer [CD-ROM]. Produziert von Disney Interactive. Disney Interactive, Burbank o.J. (2001?).

Fix & Foxi MovieMaker [CD-ROM]. Produziert von Ravensburger Interactive Media unter der Leitung von Nadja Wittmann. Nach Figuren von Rolf Kauka. Ravensburger Interactive Media, Ravensburg 2000.

Der Geschichten-Baukasten. Chilias. Diverse Autorinnen und Autoren. Idee: Regina Rusch, Verantwortlich: Claudia Hautzinger, Programmierung: Frank Amos. Hauptseite: Projekt Chilias der Kinderbücherei Stuttgart, <<http://www.stuttgart.de/chilias/1998/index.htm>>. 1997-1998. <<http://www.stuttgart.de/chilias/1998/storybld/deutschl/index.html>> (18.02.2002).

The Global Campfire. Various authors. Development: EDIHFO Press, Allen Sylvester; coordination: Christopher Essex. 1995-2000. <http://www.indiana.edu/~eric_rec/fl/pcto/campfire.html> (18.02.2002).

Haring, Keith: Nina's Book of Little Things! Munich, New York 1994.

Kasperltheater Pipolino. Diverse Autorinnen und Autoren. Initiiert von Pipolino. Hauptseite: Clown Pipolino's Rätsel- und Geschichtenwelt, <<http://www.clowntheater-pipolino.net>>. O.J. (2001?-). <<http://www.clowntheater-pipolino.net/kasperl/kasperltheater.htm>> (18.02.2002).

The Magical Scroll. Various authors. Developed and hosted by Prescient Code Solutions. Main page: The Neverending Tale, public version, <<http://www.coder.com/creations/tale/>>. 1996-. <http://www.coder.com/creations/tale/tales/The_Magical_Scroll/> (18.02.2002).

The Neverending Tale. Public Version. Developed and hosted by Prescient Code Solutions. 1996-. <<http://www.coder.com/creations/tale/>> (18.02.2002).

Die Säulen von Llaqaan. Diverse Autorinnen und Autoren. Initiiert von Roger Nelke. Hauptseite: Textbox, <<http://www.textbox.de>>. 1997-2000. <<http://netzwerke.textbox.de/llacaan/menu.htm>> (18.02.2002).

Soapy Pictures [CD-ROM]. Produziert von RTL Television. RTL Playtainment, Köln 1999.

Spielzeugland. Diverse Autorinnen und Autoren. Initiiert von Dietmar Karlowski und Lars Zinner. 1995-. <<http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~karlowsk/spiel.html>> (18.02.2002).

Storyline. Diverse Autorinnen und Autoren. 1995-1997. <<http://www.netwille.de/artware/bookware/bookware.html>> (seit 1997 nicht mehr online).

Wächter, Friedrich Karl: Opa Hücke's Mitmach-Kabinettt. Weinheim, Basel 1976.

Der weisse Tiger. Diverse Autorinnen und Autoren. Initiiert von der Pestalozzischule Gladbeck. Hauptseite: Willkommen bei der Pestalozzischule Gladbeck, <<http://www.pestalozzischulegladbeck.de/>>. O.J. (1998?). <<http://www.pestalozzischulegladbeck.de/MSSammlung/Derweissetiger.html>> (18.02.2002).

5.2. Sekundärmedien

Behnken, Imbke; Messner, Rudolf; Rosebrock, Cornelia; Zinnecker, Jürgen: Lesen und Schreiben aus Leidenschaft. Jugendkulturelle Inszenierungen von Schriftkultur. Weinheim, München 1997.

Collingwood, Robin George: The Principles of Art. Oxford 1938.

Ede, Lisa; Lunsford, Andrea: Singular Texts/Plural Authors. Perspectives on Collaborative Writing. Carbondale, Edwardsville 1990.

Idensen, Heiko: Hypertext. Von utopischen Konzepten zu kollaborativen Projekten im Internet. 1996. <<http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at/PAEDPSYCH/PAEDPSYCHORD/Idensen.html>> (18.02.2002).

Leonard, James S.; Wharton, Christine E.; Davis, Robert Murray; Harris, Jeanette (Eds.): Author-ity and Textuality. Current Views of Collaborative Writing. West Cornwall 1994.

Mattenklott, Gundel: Literarische Geselligkeit - Schreiben in der Schule. Mit Texten von Jugendlichen und Vorschlägen für den Unterricht. Stuttgart 1979.

Porombka, Stephan; Schneck, Ernst-Peter; Wegmann, Thomas: Seminar «Kollaborative Autorschaft». Ein Seminar im Virtual College in 6 Lehreinheiten. 1996. <<http://userpage.fu-berlin.de/~epos/VC/autor/sem1.html>> (18.02.2002).

Rau, Anja: What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur. Berlin 2000.

Rombach, Heinrich: Strukturanthropologie. «Der menschliche Mensch». Freiburg/Breisgau, München 1987.

Suter, Beat: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre. Zürich 2000.

Wieler, Petra: Vorlesegespräche mit Kindern im Vorschulalter. Beobachtungen zur Bilderbuch-Rezeption mit Vierjährigen in der Familie. In: Rosebrock, Cornelia (Hg.): Lesen im Medienzeitalter. Biographische und historische Aspekte literarischer Sozialisation. Weinheim, München 1995. 45-64.