

**INTERAKTIVE GESCHICHTEN ZWISCHEN**  
**KREATIVEM SCHREIBANLASS UND**  
**INTEGRIERTER MEDIENBILDUNG**

PHBern

Einige Kernbotschaften, die ich gerne vermitteln möchte:

- Interaktive Geschichten sind eine Möglichkeit, das Repertoire des Schreibens und Unterrichtens zu erweitern – sie sind nicht etwas «von Grund auf Neues»
- Dank neuerer Tools können interaktive Geschichten ohne grössere Vorkenntnisse (und ganz ohne Programmierkenntnisse) erstellt werden
- Dennoch bieten interaktive Geschichten als Form literarischen oder sogar argumentativen Schreibens einige neue Möglichkeiten – oder zumindest die Möglichkeit, auf Aspekte des «herkömmlichen» literarischen Schreibens ein neues Licht zu werfen

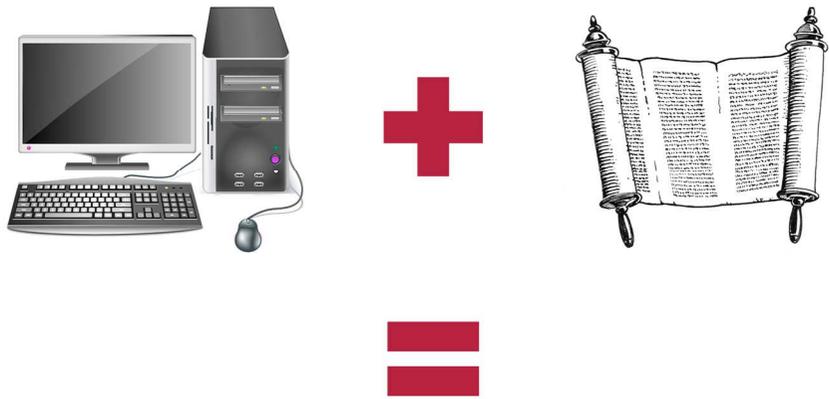
=> Keine Berührungsängste, Lust am Experimentieren

# WAS SIND INTERAKTIVE GESCHICHTEN?

2 03/09/15 PHBern, .

**PHBern**  
Pädagogische Hochschule

«Interaktive Geschichte» – was ist das?



3 03/09/15 PHBern, .

PHBern  
Pädagogische Hochschule

Was ist eigentlich eine «Interaktive Geschichte»?

- Erste Assoziation: eine Form eines textbasierten Computerspiels

## «Interaktive Geschichte» – was ist das?



West of House  
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.  
There is a small mailbox here.

go north  
North of House  
You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all the windows are boarded up. To the north a narrow path winds through the trees.

go north  
Forest Path  
This is a path winding through a dimly lit forest. The path heads north-south here. One particularly large tree with some low branches stands at the edge of the path.

go west  
Great  
This is a forest, with trees in all directions. To the east, there appears to be sunlight.

go west  
You would need a machete to go further west.

go east  
Forest Path

1919 DAY 68 SATURDAY

preferred the path, enclosed spaces of the road to the top deck. "Too much sky," one of them said, squinting suspiciously.

"Her crewmate nodded, "All that fresh air!" They shuddered collectively, and suggested a bracing race to the boiler room.

I impressed them...

I tried to keep up...

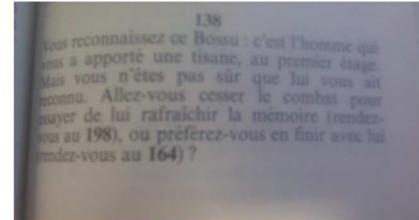
I offered an alternative...

4 03/09/15 PHBern, . PHBern Pädagogische Hochschule

Was ist eigentlich eine «Interaktive Geschichte»?

- Die Definition Computer + Text ist oft zutreffend, wie hier im Klassiker «Zork», oder, im aktuelleren «80 Days» (Link: <http://www.inklestudios.com/80days/>)
- ...aber es gibt auch andere Formen von interaktiven Geschichten!

### Vorläufer auf Papier: «Fighting Fantasy Books»



- Es gibt interaktive Geschichten in Büchern...
- ...zum Beispiel die in den 70ern und 80ern sehr populären «Fighting Fantasy Adventure Books», auf Deutsch «Abenteuer-Spielbuch» genannt. Diese hatten «spielerische Elemente» in der Form von Kämpfen, waren aber vor allem eine Art papierbasierten Hypertexts – man muss nach bestimmten Sequenzen entscheiden, wo man weiterlesen will. («Verzweigte Pfade»)

### Vorläufer auf Papier: experimentelle Literatur



6 03/09/15 PHBern, .

PHBern  
Pädagogische Hochschule

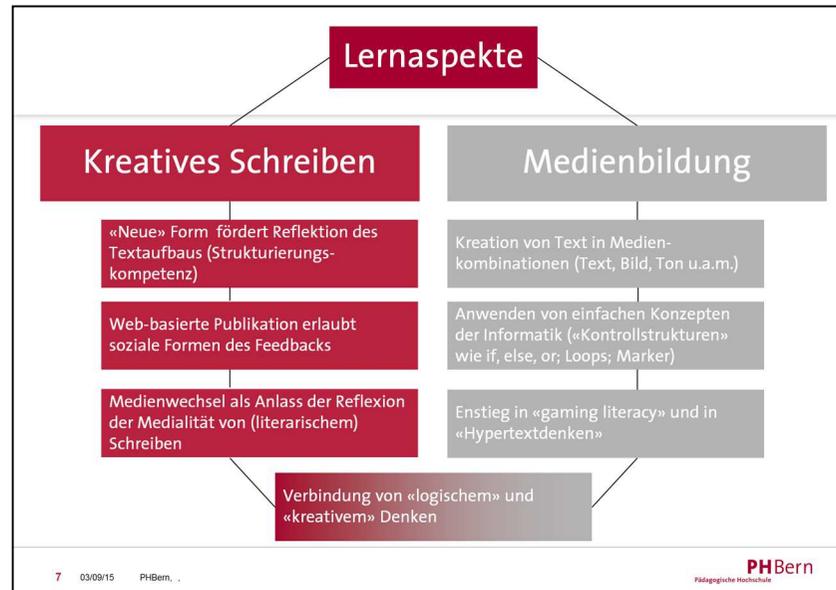
- ...auch experimentelle Formen von Literatur nähern sich «interaktiven» und «nicht-linearen» Modellen:
- Etwa Vladimir Nabokovs «Pale Fire». Ein Buch, das aus einem Gedicht aus 99 Zeilen besteht und einem umfassenden Fussnotenapparat, der die «eigentliche» Geschichte des Romans erzählt. Der Leser muss ständig hin- und herwechseln zwischen Gedicht und Kommentar und narrative Rätsel aufschlüsseln (wie etwa die Identität des Kommentators) – aus diesem Grund wurde «Pale Fire» teilweise als eine Art «Computerspiel vor dem Computerspiel bezeichnet». (Nabokov schrieb seine Romane übrigens auch nicht «linear» auf Papier, sondern in Form von Notizen in einem Zettelkasten, die teilweise rearrangiert werden konnten)
- Der Autor Francis Neniwa hat seinen Dorf-Roman «XO» sogar als Ansammlung von Blättern publiziert, die in beliebiger Reihenfolge gelesen werden können – «Linearität» kann also durchaus auch jenseits des Computers aufgehoben werden.

Was bedeutet das für die Lehre?

- Interaktive Geschichten sind eine interessante, experimentelle oder spielerische Form (meistens) literarischen Schreibens
- Der kurze historische Rückblick soll darauf hinweisen, dass durchaus an bekannte und bewährte Konzepte

angeschlossen werden kann – die hier vorgestellte Form von interaktiven Geschichten ist, wie Medien im Unterricht es eigentlich immer sein sollten, eine Erweiterung des Werkzeugkastens (für die Fantasie, das Schreiben und den Unterricht), nichts von Grund auf Neues

- ...dennoch bieten neue Tools zur Erstellung von interaktiven Geschichten einige reizvolle und interessante neue Möglichkeiten – diese sollen im Folgenden aufgezeigt werden



**EINIGE IDEEN ZUR VERWENDUNG...**

*Historisch!*

*Als Gruppe!*

**«Dialogisches» Schreiben**

"I'm glad you could make it. I didn't think... I didn't think you were coming."

*"Of course I was coming."*

*"I'm sorry, I know I'm late."*

**Erkundung eines Schauplatzes**

**West of House**

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.

*Open mailbox*

*Go east*

**«Gemeinsames» Erzählen**

Firstly, are you a boy or a girl?

*Boy!*

A male of the human species. Noted. Secondly, do you eat beans?

*Er, yes?*

**Geht der Plan auf?**

Die Safetüre ist fest verschlossen. Welche Gangster planen schon einen Banküberfall und vergessen das Schweissgerät?

*Schick Joe zurück, um das Schweissgerät zu holen*

*Geh das Gerät selbst holen*

**PANIK!**

**Argumentieren**

Aber du gibst doch zu, Euthyphron, daß es noch viel anderes Frommes gibt?

*Das gibt es auch.*

*Humbug.*

**PHBern**  
Pädagogische Hochschule

Quelle: <http://www.inklestudios.com/2012/07/17/10-types-of-interactivity.html>

### Allgemein:

Interaktive Geschichten sind eine Möglichkeit, «spielerisch» auch relativ komplexe narrative/postmoderne Schreibstrategien (wie Fourth Wall-Breaking, 2. Person-Perspektive, andere Meta-Schreibweisen) zu erproben; S&S wenden solche Strategien beim Erstellen von Interaktiven Geschichten oft «automatisch» an

### Zum dialogischen Schreiben

Im Prinzip in verschiedener Weise möglich:

- Dialog mit dem Erzähler => gesamter Text ist als Dialog gestaltet (vgl. Screenshot oben), Text hat dann etwas Drama-artiges
- Dialoge können auch geführt werden mit einzelnen Figuren als interaktiver Teil innerhalb einer «klassisch» erzählten Prosahandlung

## **Erkundung eines Schauplatzes**

- Ist gewissermassen die «Ur-Form» der interaktiven Geschichte – das Paradebeispiel ist der Auftakt eines des ersten bekannten Textadventures, «Zork», dessen erste Zeile lautet: «You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.»
- Neben fantastischen Schauplätzen könnten aber z.B. auch historische «erschaffen» und erkundet werden – wäre z.B. ein begehbare Kolosseum aus Text eine mögliche Aufgabe? (Historische Settings können aber natürlich auch aus der Perspektive eines Einwohners der damaligen Zeit geschrieben sein, mit dem entsprechenden Wissenshorizont etc.)

## **«Gemeinsames Erzählen»**

- Der interaktive Text kann eine «Einbindung» des Lesers erzeugen, der etwa bestimmte Wahlmöglichkeiten zu seiner Persona hat – so ist z.B. die Erkundung desselben Szenarios aus unterschiedlichen Perspektiven möglich (Stichwort Heterogenität)
- Aber es kann auch «gemeinsam» erzählt werden in Gruppen. Inklewriter bietet zwar keine dezidierten Tools, mit denen mehrere User gleichzeitig eine Geschichte erarbeiten können – aber es ist z.B. durchaus denkbar, dass unterschiedliche Personen/Gruppen unterschiedliche Stränge schreiben (mit der koordinativen Herausforderung, die Geschichte «zusammen»zubringen)

## **Geht der Plan auf?**

- Ein Beispiel für ein kreatives, spielerisches Schreiben: die Leser werden vor eine Aufgabe gestellt, die sie lösen müssen – und müssen dann «korrekt» planen und anschliessend anschauen, ob ihr Plan aufgeht

## **Argumentatives Schreiben**

- Eine Ansicht vertreten
- Leser können Fragen “formulieren” – und der Autor antizipiert Antworten
- Ähnlich können auch Gegenargumente und Einsprüche vorweggenommen werden
- => Resultat ist quasi ein interaktiver sokratischer Dialog

## LEHRPLANBEZUG

### «Dialogisches» Schreiben

"I'm glad you could make it. I didn't think... I didn't think you were coming."

### Fremdsprachkompetenz

*Hi! Let me check my email.*

You turn on your HP Pavilion and start your mail program. Beside of numerous useless spam mails you get an email from an important producer of fitness equipment, who wants you to come to Miami for a selling show in three days.

*That's a great opportunity.*

### Creative Writing

You are such agitated that you warn him and finish the discussion saying: Well it's your life I don't want to be connected with your mess.

You decide to forget about the disappearing and enjoy your life. After several day you visit a medieval festivity in the castle in the neighboring town. While you explore the catacombs you hear cries for help.

*You think it is because of earlier events and ignore it.*

...weitere Lehrplanbezüge können mit Sicherheit gefunden werden, auch im LP21.

# INTERAKTIVE LITERATUR IN DER UNTERRICHTSPRAXIS

10 03/09/15 PHBern, .

**PHBern**  
Pädagogische Hochschule

## INTERAKTIVE LITERATUR: LITERATURUNTERRICHT

Einstieg in Lektion in Form einer interaktiven  
Geschichte:

[Link](#)

Lukas Hunzikers Einstieg in seine Lektion in Form einer interaktiven Geschichte:

<https://writer.inklestudios.com/stories/6r54>

## INTERAKTIVE LITERATUR: LITERATURUNTERRICHT

*don't take it personally, babe,  
it just ain't your story*



12 03/09/15 PHBern, .

PHBern  
Pädagogische Hochschule

Lukas Hunziker hat zwei verschiedene Aspekte interaktiven Erzählens betrachtet:

- Die Erstellung (mit Inkle Writer, vgl. folgende Folien)
- Die Lektüre; hierfür hat er die S&S Christine Loves «don't take it personally, babe» lesen und diskutieren lassen. Vgl. Lukas' Reader zu seiner Unterrichtslektion in folgendem ILIAS-Order:  
[https://ilias.phbern.ch/goto\\_phbern\\_fold\\_220084.html](https://ilias.phbern.ch/goto_phbern_fold_220084.html)

## BEISPIELE INTERAKTIVER GESCHICHTEN VON S&S (ENGLISCH)

- **The 100 Million Adventure**  
<https://writer.inklestudios.com/stories/6c9b>
- **The Friend Who disappeared**  
<https://writer.inklestudios.com/stories/gqz6>
- **Ben and Jon**  
<https://writer.inklestudios.com/stories/jf89>

## ERGEBNISSE INKLEWRITING-PROJEKT (DEUTSCH, 9. SCHULJAHR)

**Die Reise nach Amerika** (Yannick)

<https://writer.inklestudios.com/stories/bj2n>

**Nightmares** (Timo und Leonie)

<https://writer.inklestudios.com/stories/ngbd>

**Rapunzel neu frisiert** (Adina, Gioia, Luisa)

<https://writer.inklestudios.com/stories/gr6f>

**Du hast die Wahl** (Julia und Patricia)

<https://writer.inklestudios.com/stories/j3fc>

**Weltreise** (Shawna und Michaela)

<https://writer.inklestudios.com/stories/wr8m>

**Rapunzel neu vergruselt** (Anouk und Anja)

<https://writer.inklestudios.com/stories/9m6f>

**Verloren im Urwald** (Olivia und Tabea)

<https://writer.inklestudios.com/stories/fzqx>

**Der Lottogewinn** (Jan)

<https://writer.inklestudios.com/stories/b3wp>

**Zwei Leben** (Noëlle und Leandra)

<https://writer.inklestudios.com/stories/xn4z>

**Theo und das Biest** (David und Florian)

<https://writer.inklestudios.com/stories/mj4z>

**Eine verrückte Reise** (Angelique und Jana)

<http://writer.inklestudios.com/stories/zp9j>

Bemerkung Lukas Hunziker:

Die Qualität der Geschichten variiert; auffällig ist, wie viele S&S viel mehr Text produziert haben als dies bei normalen Schreibsettings i.d.R. der Fall ist.

Empfehlenswert finde ich "Die Weltreise" und "Theo und das Biest", wobei aber alle das eine oder andere gelungene Element haben.

# INTERAKTIVE GESCHICHTEN: WERKZEUGE

15 03/09/15 PHBern, .

**PHBern**  
Pädagogische Hochschule

WERKZEUGE



**inkle** *writer*



**wikispaces**

wikis for everyone



## WERKZEUGE: GEMEINSAME MERKMALE

---

- (relativ) niederschwellig
- vielseitig
- «kostenlos»
- webbasiert
  - leicht zugänglich
  - Ergebnisse können leicht geteilt und verbreitet werden

## WERKZEUGE: «INKLEWRITER»

**inklewriter**

### Vorteile:

- Relativ intuitive Bedienung
- Kostenlos
- Sehr gutes (englischsprachiges) Tutorial im Tool selbst eingebaut
- Geschichten können relativ leicht mit interaktiven Elemente («wenn-dann»-Elemente, Zähler etc.) angereichert werden
- Kostenlos
- Webbasiert, keine Installation notwendig

### Nachteile:

- Wenig visuelle Gestaltungsmöglichkeiten
- Geschichten können nicht eingebunden werden in andere Websites
- Beschränkte Möglichkeiten, andere Medien einzubinden (Ausnahme: Bilder)

=> Insgesamt benutzerfreundlichstes Werkzeug für Einsatz in Lehre, auch ohne Vorkenntnisse

## WERKZEUGE: «INKLEWRITER»

**inkle***writer*

### Good Practice-Beispiele:

- «[80 Days](#)» (für Smartphones)

### Wichtige Links:

- Link zur offiziellen [Website](#)

## WERKZEUGE: «TWINE»



### Vorteile:

- Kostenlos
- Relativ intuitiv
- Grosse, aktive (englischsprachige) Community mit vielen Beispielen
- Ergebnisse html/Java
  - Können in andere Websites (z.B. Klassenwebsite) eingebaut werden
  - Bei entsprechenden Webgestaltungs-Kenntnissen viele Darstellungsmöglichkeiten

### Nachteile:

- Muss heruntergeladen und installiert werden
- Geschichten müssen extern «gehostet» werden
- Erstellung komplexer als Inklewriter (aber von interessierten S&S zumindest auf Stufe Sek. II erlernbar)

## WERKZEUGE: «TWINE»



### Good Practice-Beispiele:

- «[Beneath Flows](#)» und «[The Domovoi](#)» von Kevin Snow
- «[Even Cowgirls Bleed](#)» von Christine Love
- «[Queer Lovers At The End of the World](#)» von Anna Anthropy

### Wichtige Links:

- Link zur offiziellen [Website](#)
- Gutes [Tutorial](#)

Hinweis:

Twine ist ein Instrument, das gerade in seinen frühen Tagen für seine niedrigen Zugangsbarrieren enthusiastisch willkommen geheißen wurde von Autoren und Autorinnen, die Minderheiten repräsentierten; Twine wurde von ihnen betrachtet als niederschwelliges Werkzeug zum Erstellen von Spielen, in denen ansonsten marginalisierte Stimmen kaum zu vernehmen sind. Dies erklärt die relativ grosse Zahl von bekannten Twine-Geschichten mit entsprechenden Themen; «Even Cowgirls Bleed» und «Queer Lovers At The End of The World» sind Beispiele dafür, auch wenn beide über ihre thematischen Aspekte hinaus das Tool auch formal in sehr interessanter Weise nutzen.

## WERKZEUGE: «INFORM»



### Vorteile:

- Sehr «mächtig»
- Kostenlos
- Arbeitet mit einer «natürlichen», ans Englische angelehnten Programmiersprache
  - Ermöglicht das Erlernen von (einfachen) Programmierkenntnissen

### Nachteile:

- Muss heruntergeladen und installiert werden
- Geschichten sind i.d.R. ausführbare Programme, nicht online
- Erstellung von Geschichten komplex

=> «Inform» wird vermutlich besser im Informatikunterricht eingeführt

## WERKZEUGE: «INFORM»



### Good Practice-Beispiele:

- «[Spider and Web](#)» von Andrew Plotkin

### Wichtige Links:

- Link zur offiziellen [Website](#)
- [Tutorials](#)

## WERKZEUGE: «WIKI»



### Vorteile:

- Tool evtl. bereits bekannt aus anderen Schul-Kontexten
- Genuin kollaboratives Schreiben von Geschichten möglich
- (je nach Wiki) kostenlos
- webbasiert

### Nachteile:

- Meistens wenig bis keine Gestaltungsmöglichkeiten
- Extrem beschränkt im Hinblick auf typische formale Elemente, die interaktive Geschichten ausmachen (z.B. keine «Schlaufen», keine «Zähler», keine «Wenn-Dann»-Entscheidungen etc.)

Theoretisch können «verzweigte» Geschichten auch mit jedem Wiki gemacht werden; das Tool ist dafür aber nicht gemacht und bietet entsprechend wenig Möglichkeiten

...UND SONST NOCH SO

## WEITERE LINKS ZU INTERACTIVE FICTION

### Ideen für Anwendung von Inklewriter in Lehre und Unterricht

- <http://teachinghistory.org/digital-classroom/tech-for-teachers/25775> [Einsatz im Geschichtsunterricht]
- <http://www.speechyproject.org/resources-a-la-carte/french/fr-writing-websites/item/92-inklewriter>
- <http://www.teachersfirst.com/single.cfm?id=13883>

### Anderes

- [Kurze Einführung](#) mit Links zu vielen wichtigen Beispielen von Andrew Plotkin
- [Website](#) von IF-Autorin und -Forscherin Emily Short mit einer Fülle von Informationen zu allen Aspekten der Thematik