

Medientheorien und die Gestaltung neuer Medien

Unsere oftmals impliziten Vorstellungen von digitalen Medien beeinflussen Interaktionsformen und Gestaltungsspielräume. Auf der Schnittstelle von Literaturwissenschaft und Informatik sind zahlreiche Arbeiten entstanden, die sich mit der Ästhetik digitaler Medien, Narration im Netz und „Human Computer Interaction“ befassen. Beispiele sind die Arbeiten von Brenda Laurel, Aspen Aarseth, Janet Murray und George Landow.

George Landow, Professor für englische Literatur und Kunstgeschichte an der Brown University, ist vielen seiner Fachkollegen hauptsächlich als Experte für das viktorianische Zeitalter bekannt. Seine Begeisterung für Hypertexte begann mit dem Online-Kurs „The Victorian Web“, eine frei zugängliche Lernressource, die inzwischen über 40.000 Dokumente umfasst. In seinen Arbeiten zu Hypertext und Hypermedia befasst er sich mit erkenntnistheoretischen Fragen, die mit dem Wandel von geschlossenen Autorensystemen zu offenen, hypertextuellen Systemen einhergehen (Landow, 2006).

Brenda Laurel erweiterte in den 1990er Jahren unser Verständnis für das Medium Computer durch Rückgriff auf die Aristotelische Dramentheorie. Ihre Dissertation prägte das Bild des „Computers als Bühne“. Diese Metapher lenkt das Augenmerk weg von den Programmroutinen des Computers hin auf die Handlung am Bildschirm aus der Perspektive der Benutzerinnen und Benutzer. In Laurels Theatermetapher entspricht die grafische Benutzer/innen-Schnittstelle einer ‚Bühne‘, auf der sich die Handlung vollzieht. Die Technologie, die die Aufführung ermöglicht, ist selbst gar nicht sichtbar, sondern – wie im Theater – ‚hinter den Kulissen‘ tätig. Wenn Personen mit einer Software (inter-)agieren, spielt sich eine Handlung ab, bei der der Computer selbst als kommunikatives Gegenüber wahrgenommen wird. Aus Sicht der Benutzerinnen und Benutzer agiert das jeweilige Programm, was sich in Aussagen wie „Ich hab gar nichts gemacht, er hat sich einfach ausgeschaltet“ oder „Word hat einen Fehler gefunden“ widerspiegelt. (#ant) Eine Aufgabe des Interfacedesigns liegt darin, schlüssige Charaktere zu schaffen: „Computer-based agents, like dramatic characters, do not have to think [...]; they simply have to provide a representation from which thought may be inferred“ (Laurel, 1993, 57). Bei der Gestaltung von Lerntechnologien können narrative Ansätze und dramaturgische Inszenierungen die Interaktion mit der Lernumgebung authentischer, einfacher und angenehmer machen.

Mit der Inszenierung digitaler Welten und ihrem narrativen Potenzial hat sich in der Publikation „Hamlet on the Holodeck“ (1997) Janet Murray befasst. Sie identifiziert vier grundsätzliche Eigenschaften digitaler Medien – Prozeduralität, Partizipation, Räumlichkeit, Enzyklopädie – , aus denen sie drei spezifische Erlebnisqualitäten virtueller Umgebungen ableitet. Durch seine Prozeduralität ist ein Computer in der Lage, Prozesse nicht nur abzubilden, sondern tatsächlich ablaufen zu lassen. Inhalte in einem digitalen Medium können deswegen inhärent dynamisch sein,

während traditionelle Medien ausschließlich statische Inhalte verbreiten können. Die zweite Eigenschaft sind Partizipationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. Computeranwendungen erzeugen Interesse, weil ihre Aktionen potenziell beeinflussbar sind und die Nutzerinnen und Nutzer in ablaufende Prozesse eingreifen können. Als dritte Eigenschaft von digitalen Umgebungen führt Murray die Räumlichkeit an – digitale Medien bilden „Räume“ und „Umgebungen“, in denen wir uns orientieren können. Murrays vierte Eigenschaft, die Enzyklopädie, zielt auf die Effizienz der Digitaltechnologie ab, für einen Menschen unübersehbare Mengen an Daten zu speichern, zu verarbeiten und auch zu präsentieren.

Aus diesen Eigenschaften folgert Murray drei „pleasures“, also „Genüsse“ oder „Annehmlichkeiten“. Sie beginnt mit der **Immersion**, also dem Gefühl des „Eintauchens in eine andere Welt“. Wenn die Handlungen, die eine Person innerhalb einer digitalen Umgebung vollzieht, wahrnehmbare Folgen und Ergebnisse haben, dann erlebt die nutzende Person nach Murray den zweiten charakteristischen Genuss digitaler Umgebungen: die sogenannte **Agency**. Der Begriff beschreibt den Grad, mit dem Dinge nach dem Willen der Benutzerinnen und Benutzer innerhalb einer Umgebung gestaltbar sind. Die dritte von Murray identifizierte Qualität digitaler Umgebungen ist die **Transformation**. So ist es in einer digitalen Umgebung möglich, einen anderen Charakter anzunehmen und Facetten der eigenen Person weitgehend risikofrei zu explorieren.

Oberflächlich betrachtet könnte man meinen, Computer und Internet seien eigentlich nur Distributionskanäle für die traditionellen Medienformen Print, Audio und Video – es ist also nichts Neues, sondern „alter Wein in neuen Schläuchen“, ein Vorwurf, dem sich die E-Learning-Didaktik mehrfach ausgesetzt sieht. Der Germanist und Fachdidaktiker Bernd Switalla (2001) hat in seinen Arbeiten wiederholt erläutert, worin sich die Lektüre zwischen zwei Buchdeckeln von der Navigation im Internet unterscheidet und was daraus für die Produzenten von Lernmedien folgt. Schon lange bevor Hypertexttechnologien erfunden waren, wurden Texte geschrieben, die eine non-lineare Lektüre nahelegten. Dazu zählen Arno Schmitts „Zettels Traum“, Wittgensteins „Philosophische Untersuchungen“ und Lichtenbergs „Sudelbuch“. Nichtsdestotrotz macht es einen großen Unterschied, ob wir auf dem Bildschirm lesen oder auf dem Papier. Der französische Historiker Roger Chartier bezeichnet dies als die „Materialität“ des Textes (Chartier & Cavallo, 1999). Des Weiteren bewegen wir uns in Hypertexten in einem Verweisraum, den ein anderer über den Text gelegt hat und welcher entsprechend assoziative Verknüpfungen der Autorinnen und Autoren widerspiegelt, die den eigenen Ansprüchen und Erwartungen als Lesende oder „Nutzer/innen“ unter Umständen zuwiderlaufen. Auch wenn eine Gestalterin oder ein Gestalter nicht mitteilt oder vielleicht selbst gar nicht ausdrücken kann, worin der Sinn eines Hyperlinks besteht, so wird doch von den Lesenden erwartet, dass sie spüren oder verstehen, auf welchen Pfaden der Hypertext sinnvoll zu erschließen sei.

Diesen Aspekt betont auch der Medientheoretiker Aspen Aarseth. In „Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature“ beschreibt er „ergodische“ Texträume, die nur durch Aufwand der Benutzerinnen und Benutzer durchquert werden können (Aarseth, 1997).

In der Praxis: Der Hypertext "Pastperfect"

Pastperfect ist ein Hypertext zu Geschichtswissenschaft, bei dem Produktion und texttheoretische Reflexion Hand in Hand gehen. Der Erfolg des Projekts – die Webseite gewann im Jahr 2004 den

MedidaPrix – zeigt, dass Medientheorie kein abwegiges „Schmetterlingsthema“ ist, sondern einen Platz im konzeptionellen Repertoire von Instruktionsdesigner/innen verdient. URL:

<http://www.pastperfect.at/> [2011-01-24]

Revision #2

Created 28 February 2025 21:15:44 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:20:31 by Github Admin