

Litlog

Göttinger eMagazin für Literatur - Kultur - Wissenschaft

Artus im grünen Rock

Litlog-Redaktion · Friday, October 3rd, 2014

Am GRK 1787 forschen Promovierende zu den verschiedenen Auswirkungen der ‚digitalen Revolution‘ auf den gegenwärtigen Literaturbetrieb. Auf Litlog stellen die Kollegiaten sich und ihre Projekte vor. Heute: Kai Matuszkiewicz und seine Promotion zu *The Legend of Zelda*.

Bitte umreiße kurz Dein Promotionsvorhaben für uns.

Worum geht es in meinem Promotionsvorhaben? Tja, das ist eine schwierige Frage. Mein Projekt hat zwei Zielsetzungen: Einerseits möchte ich ein neues theoretisches Modell entwickeln, das digitale Spiele mit Erzählstrukturen als hybride Phänomene begreift, die theoretisch-methodisch nur angemessen analysiert werden können, wenn man die mediale Hybridisierung beider Phänomene auf ästhetischer wie ontologischer Ebene mit einem hybriden Theoriemodell zu erklären versucht, welches die bestimmenden Potenziale dieser Spiele - Interaktivität und Narrativität - als integrale Bestandteile einer Symbiose begreift, in der sich beide Ausgangsentitäten vollkommen auflösen und zu etwas verschmelzen, das ich Internarrativität nenne.

Kolleg



Das DFG-Graduiertenkolleg *Literatur und Literaturvermittlung im Zeitalter der Digitalisierung* ist einem hochaktuellen Themenfeld gewidmet und fördert Dissertationen, die die thematischen, ästhetischen und ökonomischen Auswirkungen der ‚digitalen Revolution‘ auf literarische Texte, Akteure und Institutionen des Literaturbetriebs von den 1980er Jahren bis heute untersuchen. Zugleich setzt das Kolleg ein neuartiges Modell geisteswissenschaftlicher Graduiertenförderung um und ermöglicht seinen Doktorandinnen und Doktoranden außer einer hohen wissenschaftlichen Qualifikation auch Praxiskompetenzen im Bereich der Literaturvermittlung. Weitere Informationen zum Projekt gibt es [hier](#).

K. M.



Kai Matuszkiewicz (Jahrgang 1986) studierte Deutsche Philologie sowie Mittlere und Neuere Geschichte an der Georg-August-Universität Göttingen. Er war studentische

Hilfskraft am Seminar für Mittlere und Neuere Geschichte und wissenschaftliche Hilfskraft am Seminar für Deutsche Philologie. Seit 2013 ist er [Kollegiat am Graduiertenkolleg 1787](#) und seit 2014 Redaktionsmitglied bei Litlog.

Buchmesse



Im Rahmen des vom Börsenverein des Deutschen Buchhandels ausgelobten [Ideenwettbewerbs 2014](#) präsentieren sich das [Graduiertenkolleg](#) und [Litlog](#) am **11. Oktober 2014** in der Arena Digital im Forum Zukunft auf der Frankfurter Buchmesse (Halle 3.1, K 15). Dabei soll gezeigt werden, wie Literaturwissenschaft heute aussieht und wie Digitalisierungsprozesse die Literatur aus unserer Sicht verändern. Wir freuen uns über Euren Besuch!

Innerhalb dieses Konzept verbinden sich Handlungs- und Erzählstruktur zu einem konvergenten Ganzen, das bestimmte Narrative aufgreift, die nicht nur einen klar definierten Erzählstrang aufweisen, sondern die auch dementsprechende Handlungsweisen mit dem festgeschriebenen Figurenpersonal umfassen. An dieser Stelle kommt der Mythos ins Spiel und die meisten Menschen hören mir nicht mehr zu. Ein Freund von mir, der dieses ‚Schauspiel‘ oft miterlebte, riet mir, und das war eine sehr gute Idee, zu sagen, dass ich über *The Legend of Zelda* promoviere. Und damit kommen wir dann auch zu andererseits, denn was mich noch interessiert, ist die Funktion, die Mythen in digitalen Spielen einnehmen. Das geht weit über den Entwurf immersiver Settings hinaus und *The Legend of Zelda* ist dafür ein tolles Beispiel. Hier spielt man einen Avatar, der eine Kreuzung aus Robin Hood und King Arthur darstellt, der als auserwählter mythischer Held die Welt vor dem Bösen retten muss.

Hierbei entdeckt man das klassische Reisemodell des Helden, das sich von der antiken *Odysee* über König Artus und *Tolkiens Herrn der Ringe* bis in moderne digitale Spielproduktionen durchzieht, das aber im Kontext der japanischen Populärkultur noch von den typischen stereotypen japanischen Vorstellungen Europas durchzogen wird.

Was interessiert Dich dabei besonders?

Neben *The Legend of Zelda* fasziniert mich bei digitalen Spielen ihre Fähigkeit, Erzählung und Spiel in einer bisher nie dagewesenen Form miteinander zu verbinden. Es gab zwar schon immer Formen die Interaktion und Narration wie die Vorlesegesellschaften semioraler Kulturen, aber in keiner sonstigen medialen Form erleben beide eine derartig intensive Symbiose, sodass erst hierdurch neue ästhetische Potenziale freigesetzt werden. Denn, und das sollte man nicht vergessen, die auf Offenheit hin angelegte spielerische Interaktion (mit Menschen oder mit Computersystemen) basiert auf der potenziellen Offenheit des Ausgangs, wohingegen die Narration ein Eingriff seitens des Rezipienten in den klassischen genuin narrativen Medienformaten ausschließt.

Die neuen Chancen für den Spieldesigner wie auch die Spieler sind immens, können aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass wir viele Aspekte dieses Phänomens bisher

noch nicht erklären können und weiterhin nach einer zufriedenstellenden Lösung (die es niemals geben kann) suchen. Hierin liegt für mich ein besonderer Reiz. Man kann auf einem noch jungen Feld forschen, das vom internationalen Forschungsdiskurs in den letzten zehn bis fünfzehn Jahren aber oft umgepflügt wurde und noch Optionen für viele neue Anstöße bietet. Hieran sieht man auch, dass Wissenschaft ein Diskurs des permanenten Wandels ist, der immer nach neuen Erkenntnissen sucht und keine axiomatischen Basissätze artikulieren möchte. Manche finden diese ephemere Gestalt bedauerlich, ich finde sie toll. Hat doch was, wenn dein ‚Geschwafel von vor fünf Minuten‘ irgendwann vergeht! (lacht)

Welchen Stellenwert hat die Digitalisierung für Dein Promotionsprojekt?

Zuerst muss man ja feststellen, dass es mein Projekt ohne Digitalisierung und die digitalen Kommunikations- und Informationssysteme nicht geben würde und ich arbeitslos wäre. Aber Spaß beiseite! Viele Phänomene und Medien existieren nur bzw. in dieser Form nur durch das Digitale, sodass wir sie ohne diese nicht hätten, was nicht nur die Forschung, sondern auch unsere Kultur ärmer machen würde. Zudem offerieren einem die Neuen Medien zahlreiche Möglichkeiten des Forschens, die es früher nicht gab. Wir haben riesige Datenbanken, Online-Bibliotheken und -museen, Online-Arbeitsgemeinschaften, Programme zur Datenspeicherung und -verarbeitung und nicht zuletzt neue Formen der Analyse und Darstellung im Zusammenhang dessen, was man heute Digital Humanities nennt, eine Schnittstellendisziplin zwischen Kulturwissenschaften und Informatik, die sich den veränderten Anforderungen unserer neuen Zeit stellt.

Durch alle diese beschriebenen Tools können wir schneller an unsere Forschungsgegenstände oder die benötigte Literatur kommen und wir können uns nicht zuletzt besser vernetzen. Wir können all das machen, wofür [Arpanet](#) (Vorläufer des Internets Anm. d. Red.) einst gedacht war - der Austausch zwischen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern weltweit. Die Digitalisierung verändert unsere Art zu forschen und letztlich auch zu publizieren, wenn man nur an die Open Access-Bewegung denkt. Als Forscher befinden wir uns durch die Digitalisierung gerade an einem unglaublich spannenden Wendepunkt, dessen Weiterentwicklung ich interessiert erwarte.

Gibt es ein Netzfundstück, das zu deiner Arbeit passt?

Einen direkten Favoriten habe ich da nicht; das wechselt von Zeit zu Zeit. Prinzipiell finde ich alle Sachen interessant, bei denen aktuelles Geschehen in irgendeiner Form kritisch-satirisch kommentiert wird. Momentan sind das hauptsächlich Montagen im Zuge der Trollface-Bewegung. Aber dieses Video passt auch.

This entry was posted on Friday, October 3rd, 2014 at 6:10 am and is filed under [Literarisches Leben](#), [Wissenschaft](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.

