

Tobias C. Breiner

# Psychologie des Geschichten- erzählens

 Springer

# Psychologie des Geschichtenerzählens

Tobias C. Breiner

# Psychologie des Geschichtener- zählens

**Tobias C. Breiner**  
Fakultät Informatik, Hochschule Kempten  
Kempten, Deutschland

ISBN 978-3-662-57861-2      ISBN 978-3-662-57862-9 (eBook)  
<https://doi.org/10.1007/978-3-662-57862-9>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Springer-Verlag GmbH Deutschland, ein Teil von Springer Nature 2019

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Verantwortlich im Verlag: Marion Krämer

Springer ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer-Verlag GmbH, DE und ist ein Teil von Springer Nature  
Die Anschrift der Gesellschaft ist: Heidelberger Platz 3, 14197 Berlin, Germany

# Vorwort

---

Warum rühren uns manche Filme zu Tränen und andere lassen uns kalt?

Warum fesseln uns manche Romane so, dass wir bis tief in die Nacht weiterlesen, obwohl wir wissen, dass wir früh aufstehen müssen? Warum quälen wir uns dagegen durch manche Pflichtlektüre hindurch?

Warum zocken wir manches Adventure-Game bis zum letzten Level, während wir bei anderen schnell die Lust verlieren?

Das vorliegende Buch soll Antworten auf diese Fragen geben.

Es ist daher insbesondere für all diejenigen gedacht, die sich in irgendeiner Weise mit der Erzeugung und Bewertung von Geschichten befassen. Dies betrifft natürlich zunächst Romanautoren. Sie bekommen eine Art Blaupause für erfolgsversprechende Geschichten. Ähnliches gilt für Drehbuchautoren. Regisseure werden angebotene Drehbücher eher daraufhin bewerten können, ob sie ein breites Publikum erreichen werden.

Auch für Game-Designer, insbesondere diejenigen, die sich mit der interaktiven Erzähllehre oder dem Charakter-Design befassen, wird dieses Buch eine Hilfe sein. Film-, Computerspiel- und Literaturkritiker bekommen neue Bewertungskriterien an die Hand. Eltern werden nach dieser Lektüre ihren Kindern bessere Gute-Nacht-Geschichten erzählen. Psychologen erfahren mehr über die Struktur des Unbewussten. Sie können Geschichten als therapeutische Werkzeuge in Behandlungskonzepte einbinden.

Kap. 1 und 2 befassen sich mit der Beschaffenheit der Charaktere und dem Aufbau der Charakterbeschreibungen. Dabei ist es hilfreich, das Konzept der Archetypen gut zu kennen, um die Akzeptanz der entwickelten Charaktere für eine bestimmte Zielgruppe zu erhöhen. Auch darum wird es in den beiden Kapiteln gehen.

Archetypen werden zwar schon ausgiebig von Autoren und Game-Designern verwendet, ihre Existenz ist jedoch bis jetzt unbewiesen. Kap. 3 liefert daher erstmals ein neurologisches Erklärungsmodell dafür, wie Archetypen überhaupt entstehen.

Kap. 4 handelt über häufig verwendete Stereotypen bei Charakteren. Anhand historischer und rezenter Studien werden Vorurteile erforscht und ihre Verschiebungsmuster aufgezeigt.

Kap. 5 wird sich mit der Frage beschäftigen, inwieweit die Handlungspsychologie überhaupt Computerspiele tangiert. Leserinnen und Leser, die sich eher für die Bereiche Literatur sowie Film- und Fernsehen interessieren, können dieses Kapitel überspringen.

Kap. 6 befasst sich mit bisherigen Handlungsmodellen. Diese reichen von der Akteinteilung der griechischen Antike bis zum Modell der Heldenreise von Campbell und Vogler.

Im letzten Kap. 7 wird aufbauend auf diesen Modellen ein neues Handlungsmodell entwickelt. So werden einige historische Theorien aus der mythischen Narratologie (C. G. Jung, Campbell) und aus den Filmwissenschaften (Vogler) erweitert und rektifiziert. Es wird erstmals ein neues zirkuläres Modell der Heldenreise entworfen, aus dem sich interessante Schlussfolgerungen ableiten lassen. Diese lassen sich sowohl für das Game-Design von narrativen Computerspielen als auch allgemein für die Optimierung der Erzähltechnik verwenden. Diese dodekazyklische Heldenreise hat einige Vorteile gegenüber den bisherigen Handlungsmodellen. Es spricht zudem einiges dafür, dass es eher der Blaupause der menschlichen Psyche entspricht.

Leider hat sich im deutschsprachigen Raum noch keine geschlechtsneutrale Endung bei Personen allgemein etabliert. Aus Gründen der Lesbarkeit bedient sich das vorliegende Buch daher meist männlicher Substantive, schließt die weibliche Form der Begriffe jedoch selbstverständlich mit ein. Wenn z. B. von Spielern die Rede ist, so sind stets Spielerinnen und Spieler gemeint.

Es soll erwähnt werden, dass ein YouTube-Kanal, welcher sich mit der Handlungspsychologie befasst und auf dem vorliegenden Buch aufbaut, in Arbeit ist. Auch werden zeitnah drei andere Bücher beim Springer-Verlag veröffentlicht, die sich mit verwandten Themen befassen:

Ein Buch wird sich der Grundlagen der Computerspiele und der allgemeinen Spielepsychologie annehmen. Ein anderes gibt Antworten auf die Fragestellung, ob Computerspiele die Aggressivität fördern. Es werden ebenfalls Suchtaspekte von Games untersucht. Das letzte Buch behandelt die Psychologie der Farben und Formen. Es wird darin unter anderem ein neues psychologisches Farbsystem vorgestellt, welche viele Parallelen mit der in diesem Buch präsentierten dodekazyklischen Heldenreise aufweist.

Die ersten beiden Bücher sind gemeinsam von meinem Partner Luca Kolibius und mir verfasst, das letzte von mir alleine.

Ich möchte mich in diesem Zusammenhang ausdrücklich bei Luca bedanken, mit dem die konstruktive Zusammenarbeit aufgrund seiner Kompetenz bei gleichzeitiger Lässigkeit sehr viel Spaß gemacht hat.

Auch möchte ich mich bei meinen Studierenden bedanken. Sie haben mir sehr oft zu neuen Erkenntnissen verholfen. Dies geschah entweder durch inspirierende Fragestellungen während der Vorlesungen und Übungen oder gar durch eigene Studien im Rahmen ihrer Abschlussarbeiten.

Ein großer Dank geht auch an meine Frau Nicole und meine Kinder Sina, Jonas und Felix. Für meine Familie hatte ich schließlich während der Zeit des Bücherschreibens nicht so viel Zeit, wie ich es mir eigentlich gewünscht hätte.

Vor allem möchte ich mich ganz herzlich bei meinen Eltern Ursula Breiner und Dr. Herbert L. Breiner bedanken, die das vorliegende Buch vor Manuskriptabgabe durchgelesen haben. Ihre vielen Anmerkungen und Korrekturvorschläge wurden *weitestgehend*, oder besser gesagt *weitgehend*, beherzigt, sodass es auch ein wenig ihr Buch ist.

**Tobias C. Breiner**

Frankfurt am Main

den 26.06.2018

# Inhaltsverzeichnis

---

1	<b>Handlungscharaktere</b> .....	1
1.1	<b>Charakterbeschreibungen</b> .....	2
1.1.1	Charakterbeschreibungen für Romane .....	4
1.1.2	Charakterbeschreibungen für Film- und Fernsehen .....	5
1.1.3	Charakterbeschreibungen für Computerspiele .....	5
1.2	<b>Figurenrangfolge</b> .....	6
1.2.1	Figurenrangfolge der griechischen Antike .....	6
1.2.2	Figurenrangfolge der modernen Erzähllehre .....	7
1.3	<b>Interkulturelle Charaktermuster an Beispielen</b> .....	8
1.3.1	Beispiel Drachentöter .....	8
1.3.2	Beispiel Drachen .....	18
1.3.3	Beispiel Schicksalsgöttinnen .....	18
1.3.4	Beispiel Gottheiten .....	19
1.4	<b>Ursachen interkultureller Parallelen in den Mythologien</b> .....	20
1.5	<b>Archetypenlehren</b> .....	20
1.5.1	Archetypenlehre Carl Gustav Jungs .....	22
1.5.2	Archetypenlehre Campbells und Voglers .....	23
	<b>Literatur</b> .....	24
2	<b>Narrative Archetypen</b> .....	27
2.1	<b>Helden</b> .....	28
2.1.1	Superhelden .....	29
2.1.2	Antihelden .....	29
2.1.3	Negativhelden .....	31
2.1.4	Doppelhelden .....	32
2.1.5	Multihelden .....	34
2.2	<b>Mentoren</b> .....	36
2.3	<b>Schatten</b> .....	38
2.4	<b>Schwellenhüter</b> .....	41
2.5	<b>Gestaltwandler</b> .....	43
2.6	<b>Herolde</b> .....	44
2.7	<b>Trickster</b> .....	45
	<b>Literatur</b> .....	47
3	<b>Entstehung von Archetypen</b> .....	49
3.1	<b>Neurologisches Erklärungsmodell für die Entstehung von Archetypen</b> .....	50
3.1.1	Theoretischer Wirkmechanismus der Entstehung von Archetypen .....	50
3.1.2	Veranschaulichung des Wirkmechanismus zur Ausbildung von Archetypen .....	51
3.1.3	Existenz des Numinosums .....	53
3.2	<b>Klassen von Archetypen</b> .....	54
3.2.1	Globale Archetypen .....	54
3.2.2	Klimatische Archetypen .....	55
3.2.3	Kulturelle Archetypen .....	57

3.2.4	Zivilisatorische Archetypen.....	58
3.2.5	Individuelle Archetypen.....	58
3.3	<b>Quantitative Lokalisierung von Archetypen</b> .....	59
	<b>Literatur</b> .....	60
4	<b>Stereotypen</b> .....	61
4.1	<b>Rassische Stereotypen</b> .....	62
4.2	<b>Geschlechtsspezifische Stereotypen</b> .....	62
4.3	<b>Länderspezifische Stereotypen</b> .....	63
4.4	<b>Historische Vorurteilsstudien</b> .....	67
4.5	<b>Stereotypenforschung mittels Autovervollständigungsfunktionen</b> .....	67
4.6	<b>Stereotypenforschung durch Befragungsstudien</b> .....	71
	<b>Literatur</b> .....	74
5	<b>Narratologie in Computerspielen</b> .....	77
5.1	<b>Kontinuum zwischen Narratologie und Ludologie</b> .....	79
5.2	<b>Narrative Dimensionen</b> .....	80
5.2.1	Offensichtlich-inneres Narrativ.....	80
5.2.2	Versteckt-inneres Narrativ.....	81
5.2.3	Offensichtlich-äußeres Narrativ.....	81
5.2.4	Versteckt-äußeres Narrativ.....	82
5.3	<b>Epische Dimension</b> .....	86
	<b>Literatur</b> .....	86
6	<b>Klassische Handlungsmodelle</b> .....	89
6.1	<b>Dreiaktiges Modell von Aristoteles</b> .....	90
6.1.1	Erster Akt.....	92
6.1.2	Zweiter Akt.....	93
6.1.3	Dritter Akt.....	93
6.2	<b>Fünftaktiges Modell von Horaz</b> .....	93
6.3	<b>Fünfteiliges Modell von Freytag</b> .....	94
6.4	<b>Vorarbeiten zu den Heldenreisetheorien</b> .....	94
6.5	<b>Heldenreise von Campbell</b> .....	95
6.6	<b>Heldenreise von Vogler</b> .....	96
6.7	<b>Vergleich der Heldenreisen von Campbell und Vogler</b> .....	96
	<b>Literatur</b> .....	98
7	<b>Dodekazyklische Heldenreise</b> .....	99
7.1	<b>Stationen der dodekazyklischen Heldenreise</b> .....	100
7.1.1	Vorstellung (1. Station).....	101
7.1.2	Belehrung (2. Station).....	102
7.1.3	Ruf (3. Station).....	103
7.1.4	Überredung (4. Station).....	104
7.1.5	Aufbruch (5. Station).....	104
7.1.6	Probleme (6. Station).....	106
7.1.7	Verstrickung (7. Station).....	107
7.1.8	Endkampf (8. Station).....	109
7.1.9	Auflösung (9. Station).....	111

7.1.10	Auferstehung (10. Station) .....	113
7.1.11	Rückkehr (11. Station) .....	114
7.1.12	Transformation (12. Station) .....	115
7.2	<b>Evaluation der dodekazyklischen Heldenreise</b> .....	116
7.2.1	Vergleich der dodekazyklischen mit Campbells und Voglers Heldenreise .....	116
7.2.2	Gliederung der dodekazyklischen Heldenreise .....	116
7.2.3	Handlungskreis der dodekazyklischen Heldenreise .....	117
7.2.4	Innere Logik der dodekazyklischen Heldenreise .....	119
7.2.5	Indizien für die Existenz der dodekazyklischen Heldenreise .....	122
	<b>Literatur</b> .....	123
	 <b>Serviceteil</b>	
	<b>Personenverzeichnis</b> .....	127
	<b>Sachverzeichnis</b> .....	129

# Über den Autor

---



## **Prof. Dr. Tobias C. Breiner**

Breiner studierte an der TU Darmstadt Informatik. Nach Arbeiten am Fraunhofer Institut für Grafische Datenverarbeitung erhielt er ein Begabtenstipendium an der Universidade Nova in Lissabon. Daran anschließend entwickelte er als Freiberufler unter anderem Arcade-Games, Sportspiele und 3D Fabrikvisualisierungen sowie professionelle Fahrsimulationen für BMW, Daimler-Chrysler und Siemens.

2006 promovierte Breiner an der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt am Main mit dem Thema „Dreidimensionale virtuelle Organismen“. Er begann eine Habilitation im Bereich Computergrafik, die 2007 durch den Ruf als Professor für Computergrafik an die SRH Hochschule Heidelberg vorzeitig beendet wurde.

Dort baute er als Studiendekan den neuen Studienschwerpunkt „Game-Entwicklung“ auf. Sein Bereich wuchs zur größten europäischen Ausbildungsstätte für Computerspiele. Er entwickelte als Prodekan der Fakultät für Informatik zudem den ersten europäischen Bachelorstudiengang für Virtuelle Realitäten und akkreditierte ihn erfolgreich.

Im März 2011 wurde er an die Hochschule Kempten berufen. Dort entwickelte er den Bachelorstudiengang „Informatik – Game Engineering“.

Seine computergrafischen Forschungsschwerpunkte sind Echtzeitraytracing und Fraktales Modellieren. Auch der Einfluss von Games und Virtuellen Realitäten auf unseren Alltag werden von ihm erforscht. Er ist Erfinder mehrerer Methoden in der Computergrafik, wie die Quaoaring-Technologie, das damit verbundene Biologische Koordinatensystem, die fraktale Planetengenerierung, die Hierarchitekturmodellierung, das Open-World-Konzept bei Spielen und die trigonometrischen Freiformdeformationen.

Breiner ist Autor von über 50 Veröffentlichungen und mehrfacher Preisträger. Unter anderem gewann er 2009 den „Best Teaching Award“, der denjenigen Professor mit der besten Lehre auszeichnet, 2010 den Preis der „SRH-Initiative für Kreative Lehre“ für sein neues Studiengangskonzept „SIEGER“ und 2012 den „Preis des bayerischen Staatsministeriums für herausragende Lehre“.

Er ist hauptverantwortlich für die Entwicklung mehrerer Game-Engines, wie die LichtBlitz-Engine, die Vektoria-Engine und die Zock!-Engine der Firma „3D-Generation“. Er spricht zwölf Sprachen, davon fünf fließend.

Breiner ist verheiratet und Vater dreier Kinder. Einige seiner Hobbys sind – neben der Informatik – Subkulturen, Kampfsport, Komponieren, Plansprachen entwickeln und Malen.



# Handlungscharaktere

- 1.1 Charakterbeschreibungen – 2**
  - 1.1.1 Charakterbeschreibungen für Romane – 4
  - 1.1.2 Charakterbeschreibungen für Film- und Fernsehen – 5
  - 1.1.3 Charakterbeschreibungen für Computerspiele – 5
- 1.2 Figurenrangfolge – 6**
  - 1.2.1 Figurenrangfolge der griechischen Antike – 6
  - 1.2.2 Figurenrangfolge der modernen Erzähllehre – 7
- 1.3 Interkulturelle Charaktermuster an Beispielen – 8**
  - 1.3.1 Beispiel Drachentöter – 8
  - 1.3.2 Beispiel Drachen – 18
  - 1.3.3 Beispiel Schicksalsgöttinnen – 18
  - 1.3.4 Beispiel Gottheiten – 19
- 1.4 Ursachen interkultureller Parallelen in den Mythologien – 20**
- 1.5 Archetypenlehren – 20**
  - 1.5.1 Archetypenlehre Carl Gustav Jungs – 22
  - 1.5.2 Archetypenlehre Campbells und Voglers – 23
- Literatur – 24**

Die treibende Kraft einer Handlung sind ihre Charaktere. In den folgenden Unterabschnitten wird aufgezeigt, wie sie entworfen, beschrieben und gekennzeichnet werden. Es wird darüber hinaus ergründet, welche grundsätzlichen Eigenschaften sie haben müssen, damit die Handlung gelingt und psychologisch wirkt.

## 1.1 Charakterbeschreibungen

Soll eine Geschichte entworfen werden, ist es anzuraten, zuerst die *Charakterbeschreibung* (character definition) zu erstellen und erst danach an die eigentliche Handlung zu gehen. Diese Reihenfolge ergibt sich daraus, dass sich die Handlung oft aus den charaktertypischen Reaktionsweisen entwickelt. Somit folgt aus guten Charakterbeschreibungen fast zwangsläufig der Handlungsfaden.

Sollte beispielsweise im Laufe der Geschichte eine Person beleidigt werden, so wird sie je nach Charakter und Lebensphilosophie anders reagieren.

Ein sensibler Charakter mit Minderwertigkeitskomplexen könnte zu weinen anfangen. Ein eloquenter selbstbewusster Charakter würde dagegen mit einem flotten Spruch kontern. Eine impulsiv-aggressive

Figur finge eine Schlägerei an. Ein Masochist fände die Beleidigung erregend und würde demütig um weitere Beschimpfungen flehen. Ein überzeugter Christ würde für den Beleidiger beten. Ein überzeugter Buddhist dächte über die karmischen Vergehen seines letzten Lebens nach. Ein introvertierter Satanist würde hinterlistige Rachepläne austüfteln etc.

Je nach Charakterbeschaffenheit des Beleidigers würde dieser auf die unterschiedlichen Reaktionen wieder anders reagieren, und so setzt sich eine einmal begonnene Handlungskette fast automatisch fort.

In Computerspielen werden Charaktere im *Game-Design-Dokument* (game design document) durch *Charakterbögen* (character sheets) definiert. Es ist jedoch anzuraten, auch im Vorfeld der Handlungserstellung von Romanen und Drehbüchern solche Charakterbögen zu erstellen.

➤ **Im Vorfeld der Handlungserstellung sollten detaillierte Charakterbögen für jede Figur erstellt werden.**

Je ausführlicher die Beschreibung ausfällt, desto besser. Es ist dabei hilfreich, die Checkliste im Exkurs zur Hilfe zu nehmen, um nichts zu vergessen.

### Checkliste für die Charakterbeschreibung

- Grundsätzliche Einteilung (Mensch, Tier, Fabelwesen, Roboter etc.):
  - Spezies, Art, Rasse (insbesondere bei Tieren und Fabelwesen wichtig)
  - Geschlecht
  - Alter
  - Funktion innerhalb der Handlung (Held, Gefährte etc.)
- Namen:
  - Vorname
  - Beinamen (falls vorhanden)
  - Nachname
- Geburtsname (falls anderslautend als der Nachname)
- Spitznamen (falls vorhanden)
- Visuelle Erscheinung bezüglich der Form:
  - Größe (in cm)
  - Statur (athletisch, hager, korpulent etc.)
  - Frisur
  - Bart- und Körperbehaarung
  - Narben
  - Muttermale und Fehlbildungen
- Visuelle Erscheinung bezüglich der Farbe (sollte genau mittels eines Farbsystems definiert werden):
  - Haarfarbe
  - Hautfarbe
  - Augenfarbe
- Besitzstand:
  - allgemeine Besitzverhältnisse (mittellos, arm, neureich etc.)
  - eigenes Fortbewegungsmittel (Skateboard,

## 1.1 · Charakterbeschreibungen

- Bonanzarad, Porsche etc.)
    - Wertpapierbesitz
    - Grund- und Immobilienbesitz
    - besondere Besitztümer (Schatzkarte, Tagebuch des Uropas etc.)
  - Utensilien (falls vorhanden):
    - Fuß-, Bein- und Hauptbekleidung
    - Kopfbedeckung
    - Schmuck
    - Waffen (Schwert, Pistole etc.)
    - besondere Utensilien (Pfeife, Schrumpfkopf am Gürtel, Zepter etc.)
  - Charakter:
    - Charaktergrundbeschaffenheit (introvertiert, extrovertiert, neurotisch etc.)
    - Handlungsmotivation
    - Hintergrundgeschichte
    - innerer Konflikt
    - Abneigungen und Zuneigungen
    - Phobien, Marotten, Ticks etc.
    - sexuelle Vorlieben
  - Herkunft:
    - Eltern (harmonische Ehe, geschieden, verwitweter alleinerziehender Vater etc.)
    - Geschwisterrang (ältester Sohn von acht Geschwistern, Einzelkind etc.)
    - Lebenspartner und Kinder (falls vorhanden)
    - soziale Herkunft (Bildungsbürgertum, Arbeitermilieu, Adel etc.)
    - nationale Herkunft (deutsch, syrischer
  - Migrationshintergrund etc.)
    - regionale Herkunft (Bayern, Hessen, Sachsen etc.)
    - Freunde und Bekannte (vorwiegend Facebook-Bekanntschaften, Mitglied einer Gang etc.)
  - Bewegung:
    - Mimik
    - Gestik
    - Gangart
  - Gesundheit:
    - allgemeine Konstitution
    - Blutgruppe
    - Allergien
    - Wahrnehmungsfähigkeit (scharf-, kurz- oder weitsichtig, rot-grün-blind, schwerhörig etc.)besondere Krankheiten (Diabetes, Herzklappenfehler, etc.)
  - Weltbild:
    - Religion (atheistisch, römisch-katholisch, buddhistisch etc.)
    - politische Einstellung (unpolitisch, marxistisch, panokratisch, rechtskonservativ etc.)
    - wissenschaftliches Weltbild (glaubt an Urknalltheorie etc.)
    - Verschwörungstheorien (glaubt an Illuminaten, Aliens, flache Erde etc.)
  - Sprache:
    - Fähigkeit (eloquent, stotternd etc.)
    - Lautstärke (sonor, nuschelnd etc.)
    - Akzent (falls Migrationshintergrund
  - Dialekt (hochdeutsch, schwäbisch, berlinerisch etc.)
  - Füllwörter („äh“, „hm“, „ja“, „Alter“, „Digger“ etc.)
  - Fluchwörter („Verflixt“, „Fuck!“ etc.)
  - häufig verwendete positive Wertungswörter („gediegen“, „geil“, „toll“, „lässig“, „dufte“ etc.)
  - häufig verwendete negative Wertungswörter („suboptimal“, „ätzend“, „daneben“ etc.)
  - sonstige oft verwendete Ausdrücke und Vokabeln
  - Besonderheiten der Satzstruktur (Schachtelsätze, Verb am Ende etc.)
- Domizil (falls vorhanden):
  - Adresse
  - Art der Wohnung bzw. des Hauses (Mietwohnung, Eigenheim etc.)
  - Einrichtung (rustikale Eichenmöbel, Bauhausstil, Ikea-Möbel etc.)
- Attribute für Modellierung und Animation (nur bei Games und 3D-Animationsfilmen):
  - interne Skelettstruktur für das Rigging
  - Polygonanzahl der Oberfläche
  - Detaillierungsstufen (level of details, LoDs)
  - Texturierungsbesonderheiten
  - Seiten- und Nebenansicht in Vitruv-Pose (breitbeinig mit

ausgestreckten  
Armen)— typische Pose (in  
Farbe)— Größenvergleich zu  
anderen Charakteren

Die Charakterbeschreibung sollte in sich *kon-sistent* (consistent) sein. Es ist beispielsweise nicht sinnvoll, einen syrischen Flüchtling, der erst seit drei Monaten in Deutschland lebt, sächsisch reden zu lassen oder ein introvertiertes Mädchen mit einer sonoren Stimme und schriller Kleidung auszustatten.

Diese *Charakterkonsistenz* (character consistency) ist insbesondere hinsichtlich der *Handlungsmotivation* (story motivation) und dem *inneren Konflikt* (internal conflict) wichtig, die sich jeweils aus der *Hintergrundgeschichte* (backstory) ergeben sollten.

Hilfreich zur späteren Handlungsentwicklung ist es, wenn der Charakter zusätzlich zum inneren Konflikt einen *externen Konflikt* (external conflict) mit der Handlungsmotivation einer anderen Person hat, das heißt wenn die Interessen verschiedener Charaktere entgegengesetzt zueinander sind.

So könnte es zwischen einem Mann und einer Frau zu einem externen Konflikt kommen, wenn er in sie verliebt ist und sie lesbisch ist.

Externe Konflikte könnte es auch zwischen einem Staubsaugervertreter und einer Hausfrau geben, wenn sie sich aufgrund eines Kindheitstraumas an allen Vertretern rächen will.

Eine Politikerin und ein Umweltaktivist hätten unterschiedliche Interessen und damit einen externen Konflikt, wenn sie einen Wald für einen neuen Industriepark roden will und es sein Ansinnen ist, die Natur zu schützen – notfalls mit Gewalt.

Externe Konflikte sind bei manchen Genres zwangsläufig. So haben beispielsweise Vampirjäger und Vampire unterschiedliche Interessen. Auch in Kriminalgeschichten gibt es zwangsläufigen einen externen Konflikt zwischen Kommissar und Tätern.

Bei Actionfilmen gibt es meist einen Jäger und einen Gejagten und damit ebenfalls einen externen Konflikt. So haben beispielsweise Vincent Hanna, gespielt von Al Pacino, und Neil McCauley, gespielt von Robert DeNiro, im Film *Heat* entgegengesetzte Handlungsmotivationen. Hanna will Verbrecher hinter Schloss und Riegel bringen, McCauley dagegen ist Leiter einer kriminellen Bande und möchte naturgemäß nicht gefasst werden.

### ➤ Innere und äußere Konflikte der Charaktere treiben die Handlung voran.

Bei dem Entwurf der Charakterbögen gibt es leicht unterschiedliche Anforderungen, abhängig davon, ob sie für Romane, Filme oder Computerspiele gedacht sind. Diese Unterschiede werden in den folgenden Abschnitten behandelt.

## 1.1.1 Charakterbeschreibungen für Romane

Romanautoren genießen die größte Freiheit bezüglich der verwendeten Charaktere. Schließlich müssen sie keine Rücksicht auf die technische Realisierung ihrer Geschichte nehmen.

Da Romane meistens mehr in die Tiefe gehen als Filme und Computerspiele, ist es aber wichtig, die Charakterbeschreibungen besonders ausführlich zu gestalten. Die Romanautoren sollten ihre Figuren in- und auswendig kennen. So werden sie es anschließend leichter haben, die Geschichte zu entwickeln.

Manchmal kann es sinnvoll sein, zusätzlich zum ausführlichen *Produktionscharakterbogen* (production character sheet) ein *Präsentationscharakterbogen* (presentation character sheet) zu entwerfen. Darin werden nur ausgewählte Aspekte der

Charakterbeschreibungen der wichtigsten Figuren gezeigt. Präsentationscharakterbögen sollten eine künstlerisch ansprechende Form haben und werden am Anfang der Geschichte vorgestellt.

Sie haben den Vorteil, dass der Leser sich am Anfang der Geschichte nicht falsche Vorstellungen über die Charaktere macht, die zu einer *Illusionsblase* (illusion bubble) führen. Solche Illusionsblasen können an späterer Stelle der Geschichte platzen, z. B. wenn sich der Leser unter der Person „Toni Lauer“ eine hübsche, junge Dame vorstellt, die sich in einem Folgekapitel dann als dicker, älterer Herr entpuppt. Im Extremfall kann das Platzen einer solchen Illusionsblase zur Ablehnung des gesamten Werkes führen.

➤ **Ein Präsentationscharakterbogen am Anfang eines Romans hilft, Illusionsblasen zu vermeiden.**

Ein bekanntes Beispiel für einen Präsentationscharakterbogen findet sich im Comic *Asterix und Obelix*. Hier werden die Hauptfiguren Asterix, Obelix, Idefix, Miraculix, Troubadix und Majestix kurz mit Bild und ihrer wichtigsten Handlungsmotivation vorgestellt.

### 1.1.2 Charakterbeschreibungen für Film- und Fernsehen

---

Bei Charakteren für Film- und Fernsehen muss beachtet werden, dass sie letzten Endes meist von einem Schauspieler repräsentiert werden, zumindest wenn es sich nicht um einen Animations- oder Zeichentrickfilm handelt.

So sollte immer der ungünstigste anzunehmende Fall beachtet werden, dass beim Schauspielercasting keine Personen gefunden werden, welche mit dem entworfenen Charakter übereinstimmen. Daher sollten die Charaktere für Drehbücher flexibler gestaltet werden als die für Romane oder Computerspiele.

Manchmal hat der Regisseur schon einen Schauspieler ausgewählt, dann sollte der Drehbuchcharakter an die reale Person adaptiert werden – wenn möglich in Absprache mit dem jeweiligen Schauspieler.

➤ **Charaktere für Filme sollten bezüglich der Umsetzbarkeit mit eventuellen Schauspielern abgestimmt sein.**

So wäre es nicht sinnvoll gewesen, Heinz Rühmann in der Figur des James Bond zu verpflichten, und umgekehrt wäre die Feuerzangenbowle mit Barry Nelson als Dr. Johannes Pfeiffer wohl ein Flop geworden.

### 1.1.3 Charakterbeschreibungen für Computerspiele

---

Spielcharaktere können menschliche Personen, intelligente Tiere, Fabelwesen oder andere wesensähnliche Objekte, wie beispielsweise Roboter, sein. Diese treiben als Akteure die Handlung vieler Computerspiele voran.

Einige Computerspiele kommen dagegen ohne virtuelle Charaktere aus. Sie arbeiten nur mit abstrakten ludologischen Elementen. Ein klassisches Beispiel ist Tetris, in dem – zumindest direkt – weder ein Held noch ein sonstiger Spielcharakter auf dem Bildschirm angezeigt wird. Auch bei den meisten Fahrsimulationsspielen tauchen keine mit der Handlung interagierenden Wesen auf.

Für die überwiegende Anzahl von Computerspielen gilt dies aber nicht. Hier gibt es durchaus Figuren, welche miteinander interagieren und eine mehr oder weniger wichtige Spielfunktion übernehmen.

Damit ein Spiel seine maximale Kraft entfaltet, ist es wichtig, die psychologische Wirkung dieser Charaktere zu verstehen. Im Gegensatz zu anderen Aspekten der Game-Psychologie ist die Psychologie zur Beschaffenheit der Charaktere nur ungenügend durch valide akademische Studien exploriert. Sie basiert bislang vorwiegend auf Erfahrungswerten der Game-Designer.