

ChatGPT und Märchen

Wenn künstliche Intelligenz zum Märchenerzähler wird



Gliederung

1. Vorstellung des Themas
2. Fragestellungen
3. Merkmale des Volksmärchens und allgemeine Märchenmerkmale
4. Literaturwissenschaftliche Analyse
 - a. Analyse der nacherzählten Märchen
 - b. Analyse der neu-generierten Märchen
5. Sprachwissenschaftliche Analyse
6. Fazit
7. Quellenverzeichnis

1. Vorstellung des Themas

-ChatGPT als künstliche Intelligenz

-selbstlernender Typ

-nutzt Techniken des
maschinellen Lernens, um
Verknüpfungen und
Querverweise herstellen zu
können

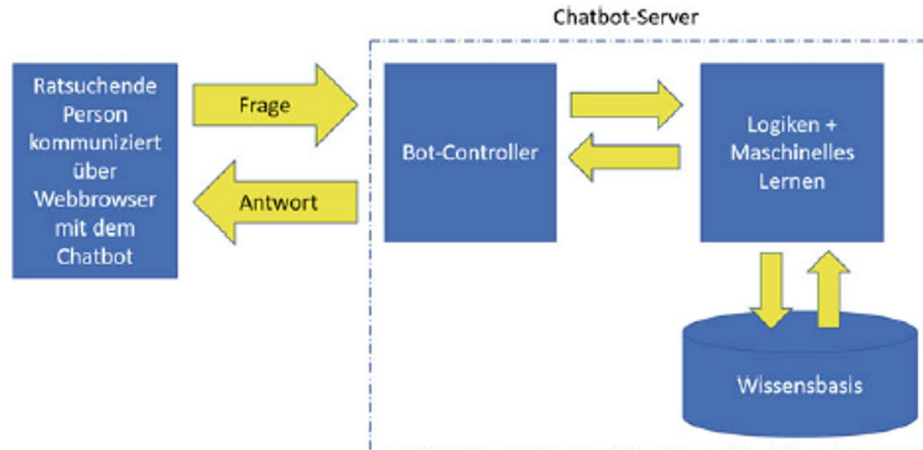


Abb. 2.2 Funktionsweise eines Chatbots. (Eigene Darstellung)

(aus Lömker, 2021, S. 8)

2. Fragestellungen

Literaturwissenschaftliche Fragestellungen:

Wie erzählt ChatGPT bestimmte Grimm-Märchen nach?

Werden alle Merkmale von Volksmärchen berücksichtigt?

Werden alle wichtigen Handlungsschritte miteinbezogen und ist der Text kohärent?

Sind Besonderheiten in den Nacherzählungen zu beobachten?

Sprachwissenschaftliche Fragestellung:

Wie zeigt sich Kohärenz und Kohäsion auf der Textebene? (Vorläufig)

3. Merkmale eines Volksmärchens

Handlung einsträngig	Geschehen ort- und zeitlos
Einfache Sprache	Stereotype Handlung
Eindimensionale Figuren/Charaktere	Keine Psychologisierung der Figuren
Formelhafter Anfang und Schluss	Happy End
Einfaches Weltbild	

Allgemeine Märchenmerkmale

Held muss Aufgabe lösen	Magische Requisiten
Symbolik (Natur, Zahlen)	Animalismus/Personifikation von Tieren
Verbindung von Mythos und Transzendenz	Symbolisches Verhandeln/Bewältigung alltäglicher Probleme

(aus: Neuhaus 2017, S.12)

4. Literaturwissenschaftliche Analyse

a. Von Chat-GPT nacherzählte Märchen



Von ChatGPT nacherzählte Märchen

Vorgehen:

- Anweisung an ChatGPT: *“Kannst du mir bitte das Märchen von XY erzählen?”*
 - Textproduktion durch ChatGPT
 - Festlegen des Korpus:

Aschenputtel, Brüderchen und Schwesterchen, Dornröschen, Hänsel und Gretel, Rapunzel, Rotkäppchen, Rumpelstilzchen, Schneewittchen, Frau Holle, Die Bremer Stadtmusikanten

- Analyse der nacherzählten Märchen

Von ChatGPT nacherzählte Märchen

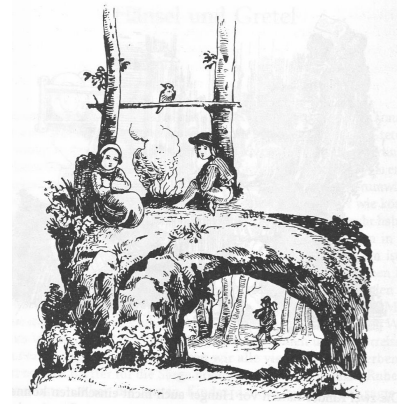
Die wichtigsten Ergebnisse der Korpusanalyse (allgemein):

- Allgemein kürzer als das Original
- Wichtige Handlungsschritte werden ausgelassen
- Vermischung mit anderen Genres



Von ChatGPT nacherzählte Märchen

Negativ-Beispiel: Brüderchen und Schwesterchen



Auszug aus dem Märchen:

Es war einmal ein armer Holzhacker, der hatte zwei Kinder: ein Brüderchen und seine Schwester. Sie waren so arm, dass sie fast nichts zu essen hatten und in einem kleinen Holzhaus am Waldrand lebten. Eines Tages beschloss der Vater, die Kinder im Wald auszusetzen, weil er nicht mehr für sie sorgen konnte. Aber das tapfere Schwesterchen hatte einen Plan: Sie sammelte Kieselsteine und legte eine Spur, damit sie den Weg zurück nach Hause finden konnten.

Als der Vater sie im Wald aussetzte und wegging, war das Brüderchen sehr traurig. Aber seine Schwester tröstete ihn und sagte, dass sie bald wieder zu Hause sein würden. Und so war es auch: Nach einigen Stunden fanden sie dank der Kieselsteinspur zurück zum Holzhaus. Der Vater war überrascht, sie wiederzusehen, und beschloss, sie im Wald noch weiter zu entfernen, damit sie nicht zurückfinden konnten. Diesmal hatte das Schwesterchen kein Brotkrumen, um eine Spur zu legen, also legte sie stattdessen Stückchen von ihrem Pudding auf den Boden.

[...]

Von ChatGPT nacherzählte Märchen

Positiv-Beispiel: Die Bremer Stadtmusikanten

Es war einmal ein Esel, der jahrelang schwer gearbeitet hatte, aber nun alt und schwach war. Sein Besitzer beschloss, ihn loszuwerden, also machte sich der Esel auf den Weg nach Bremen, um dort als Stadtmusikant sein Glück zu versuchen. Auf seinem Weg durch den Wald traf er einen Hund, der von seinem Besitzer verjagt worden war, weil er nicht mehr jagdtauglich war. Der Esel schlug dem Hund vor, sich ihm anzuschließen, und gemeinsam machten sie sich auf den Weg nach Bremen. Weiter auf ihrem Weg trafen sie eine Katze, die nicht mehr so geschmeidig wie früher war und von ihren Besitzern abgeschoben wurde. Der Esel und der Hund luden auch die Katze ein, sich der Gruppe anzuschließen. Schließlich trafen sie auf einen alten, müden Hahn, der von seinem Besitzer zum Schlachten bestimmt war. Die vier Tiere beschlossen, gemeinsam nach Bremen zu gehen und dort als Stadtmusikanten ihr Glück zu versuchen.

Als sie die Stadt erreichten, fanden sie ein Haus, in dem Diebe ihr Unwesen trieben. Die Tiere stellten sich vor das Fenster und begannen, ihre Musik zu spielen. Der Esel blies seine Trompete, der Hund bellte, die Katze miaute und der Hahn krächte laut. Die Diebe erschreckten so sehr vor dem Lärm, dass sie Hals über Kopf das Weite suchten. Die Tiere betraten das Haus und fanden darin genug zu essen und zu trinken. Sie waren so glücklich, dass sie beschlossen, für immer in diesem Haus zu bleiben.

Und so lebten der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn in Frieden und Freude als Bremer Stadtmusikanten. Sie fanden gemeinsam ein neues Zuhause und bewiesen, dass man mit Zusammenhalt und Mut selbst in schwierigen Zeiten sein Glück finden kann.

[...]



https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Bremer_Stadtmusikanten#/media/Datei:English_Caricaturists_1893_-_The_Waits_of_Bremen_and_the_Borders.png



4. Literaturwissenschaftliche Analyse

b. Von ChatGPT neu-generierte Märchen

Welche Märchenmerkmale nutzt Chat-GPT?

Aufbau der Märchens:

- Formelhaftigkeit, Exposition: ein oder zwei Sätze
“Es war einmal ein kleines Dorf am Rande eines Waldes/eine arme Familie/Prinzessin
“Eines Tages”
- Moralische Wendung, Hinleitung absehbar
- Formelhaftes Ende
“und wenn sie nicht gestorben sind, ...”
- Einsträngige Handlung, einfache Sprache

Welche Märchenmerkmale nutzt Chat-GPT?

- Ort- und Zeitlosigkeit
- Eindimensionale Figuren, teilweise mit Namen
 - v.a. Prinzessin, Prinz, Held, Schwestern, alte Frau, Tiere, Zauberer, Monster, Drache
 - Nicht: Hexe,
- Keine Psychologisierung
- Gelegentlich magische Requisiten (z.B. Schwert, Zauberstab)

Wiederkehrende Topoi

Einsamkeit

Wald, Dorf, Hütte

“Intertextualität”

- Verweis auf Nibelungensage
- Verweis auf bereits vorhandene Märchen
-

Rotkäppchen (Wiedererzählt von Chat-GPT)

Es war einmal ein kleines Mädchen, das von allen nur Rotkäppchen genannt wurde, weil es immer ein rotes Käppchen trug. Eines Tages bat ihre Mutter sie, ihrer kranken Großmutter ein Körbchen mit Kuchen, Wein und anderen Leckereien zu bringen. Rotkäppchen machte sich auf den Weg und traf unterwegs einen Wolf. Der Wolf fragte, wohin sie unterwegs sei, und Rotkäppchen erzählte ihm von ihrer Mission, ihre Großmutter zu besuchen. Der Wolf schlug vor, dass sie einen Umweg machen und ein paar Blumen für ihre Großmutter pflücken sollten. Währenddessen ging der Wolf direkt zur Hütte der Großmutter und fraß sie auf.

Als Rotkäppchen endlich ankam, fand es den Wolf im Bett der Großmutter vor, verkleidet mit ihrem Nachthemd und ihrer Nachtmütze. Der Wolf fraß auch Rotkäppchen auf und verschwand in der Hütte.

Ein Jäger hörte den Wolf schnarchen und erkannte, dass etwas nicht stimmte. Er brach in die Hütte ein und rettete sowohl Rotkäppchen als auch die Großmutter, indem er den Wolf tötete.

Von diesem Tag an war Rotkäppchen vorsichtiger und versprach, niemals wieder vom Weg abzukommen. Das Ende.

Der verletzte Prinz (Durch Chat-GPT neugeneriertes Märchen)

Es war einmal ein junger Prinz, der in einem riesigen Schloss lebte. Eines Tages begab er sich auf eine Reise in den Wald, um zu jagen. Während er dort war, wurde er von einem Bären angegriffen und schwer verletzt.

Der Prinz schleppte sich bis zu einer nahegelegenen Hütte und fiel dort ohnmächtig zu Boden. Die Bewohner der Hütte, ein alter Mann und seine Frau, fanden ihn und brachten ihn zurück ins Schloss, wo er von Ärzten gepflegt wurde.

Wochen vergingen, und der Prinz erholte sich langsam von seinen Verletzungen. Doch er konnte den Gedanken an die freundlichen Menschen in der Hütte nicht aus seinem Kopf bekommen. Eines Tages beschloss er, zu ihnen zurückzukehren und ihnen für ihre Hilfe zu danken.

Als er die Hütte erreichte, bot er dem alten Mann und seiner Frau an, im Schloss zu leben und sich um sie zu kümmern. Die beiden waren von seinem Angebot begeistert und zogen mit ihm zurück ins Schloss.

Von diesem Tag an war der Prinz ein anderer Mann. Er hatte gelernt, dankbar zu sein und anderen zu helfen, egal ob es sich um Könige oder einfache Handwerker handelte. Und so lebte er glücklich bis ans Ende seiner Tage, umgeben von seinen Freunden in der Hütte und den Menschen im Schloss.

Exposition,
Narrationsstruktur

Hinleitung

Umkehr

Ende

Bewertung aus didaktischer Sicht

1

Inhaltliche Gestaltung

Du hast eine passende Überschrift gefunden.	1	___/1P
Dein Text beginnt mit einer märchenhaften Einleitung.	2	___/2P
Dein Text enthält Märchenelemente, z.B. <ul style="list-style-type: none">• besondere Figuren (Hexe, Prinzessin, Stiefmutter, sprechende Tiere, ...)• verzauberte Gegenstände• magische Zahlen (3, 7, ...)• Aufgaben oder Prüfungen, die der Held bestehen muss• immer wiederkehrende Sprüche• besondere Orte (Wald, Schloss, Höhle, ...)	1	___/4P
Dein Text hat einen märchenhaften Schluss.	2	___/2P

Sprachliche Gestaltung

Dein Märchen ist verständlich und lässt sich flüssig lesen.	2	___/3P
Du hältst die Erzählzeit Präteritum ein.	3	___/3P
Dein Text enthält vollständige und grammatikalisch richtige Sätze.	2	___/3P
Deine Sätze sind abwechslungsreich und du vermeidest Wiederholungen.	1	___/3P
Du verwendest treffende Verben und Adjektive.	1	___/3P

Rechtschreibung und Schriftbild

Du schreibst orthographisch korrekt.	___/3P
Du schreibst sauber, übersichtlich und gut lesbar.	___/1P

Gesamtpunktzahl: ___/28

Note: ChatGPT und Märchen: Wenn künstliche Intelligenz zum Märchenerzähler wird

5. Sprachwissenschaftliche Analyse

Theorie: Textlinguistik

- auf der Ebene der Lexik

- Vergleich zwischen neuen und nacherzählten Märchen

Software: AntConc von Lawrence Anthony

Nacherzählte Märchen

Concordance Hits 16

Hit	KWIC	File
1	machte sich auf den Weg in den Wald. Ais sie den Zauberer tanc	erfundene M
2	d machte sich auf den Weg zum Wald. Das Monster sah ihn kom	erfundene M
3	wollte unbedingt weiter in den Wald gehen, um mehr Holz zu fi	erfundene M
4	ntdecken gab. Als sie tief in den Wald hinein ging, h\xF6rte sie ei	erfundene M
5	iches Monster auf, das aus dem Wald kam und das Dorf bedroh	erfundene M
6	in Zauberer im nahe gelegenen Wald lebt, der sie gl\xFCcklich m	erfundene M
7	\xF6ne Prinzessin, die im tiefen Wald lebte. Eines Tages wurde s	erfundene M
8	rachen, der in einer H\xF6hle im Wald lebte und das Dorf bedroh	erfundene M
9	e einsam und traurig durch den Wald lief. Sie hatte niemanden z	erfundene M
10	grig. Als sie ein kleines Haus im Wald sahen, beschlossen sie, hir	erfundene M
11	gab er sich auf eine Reise in den Wald, um zu jagen. W\xE4hrend	erfundene M
12	rten den ganzen Tag durch den Wald und am Ende waren sie er	erfundene M
13	wurden beste Freunde und der Wald war fortan ein noch zaube	erfundene M
14	ande eines dunklen Waldes. Der Wald war voller Gefahren, und c	erfundene M

Concordance Hits 16

Hit	KWIC	File
1	atzen und befahl, dass die junge Frau auf diesem Bett schlafen sc	gpt das mär
2	r des Schlosses, und eine junge Frau bat um Einlass. Sie behaup	gpt das mär
3	dem Haus im Dorf und bat jede Frau, den Schuh zu probieren. D	gpt das mär
4	nen Teil des Schlosses eine alte Frau, die an einem Spinnrad arb	gpt das mär
5	K\xF6nig heiratete eine b\xF6se Frau, die unheimlich eitel war. S	gpt das mär
6	\xF6nigin wusste, dass die junge Frau die Wahrheit gesagt hatte,	gpt das mär
7	s aufgrund einer Krankheit ihrer Frau ein Kind ersehnte. Eines Ta	gpt das mär
8	en fragte die K\xF6nigin, wie die Frau geschlafen hatte. "Schreckl	gpt das mär
9	hrecklich", antwortete die junge Frau. "Ich konnte kaum schlafen	gpt das mär
10	ttel wurde zur gl\xFCcklichsten Frau im K\xF6nigreich 5. Schnee	gpt das mär
11	in dem der Spiegel antwortete: "Frau K\xF6nigin, ihr seid sehr sc	gpt das mär
12	r Hexe. Da er wusste, dass seine Frau sich nach Rampion (einer F	gpt das mär
13	Sie verwandelte sich in eine alte Frau und bot Schneewittchen ei	gpt das mär
14	n bereits eine h\xFCbsche junge Frau war, entdeckte sie jedoch ir	gpt das mär

Nacherzählte Märchen (Geschlechter)

Hit	KWIC
1	und der Wolf st\xFCrzte sich auf sie. Aber als er sich \xFCber Rot
2	tief in den Wald zu bringen und sie alleine zur\xFCckzulassen, da
3	ter war w\xFCtend und schickte sie am n\xE4chsten Tag erneut i
4	zur Gro\xDFmutter und fra\xDF sie auf, dann legte er sich ins Be
5	Bruder und gemeinsam flohen sie aus dem Haus der Hexe. Die
6	r tr\xF6stete ihn und sagte, dass sie bald wieder zu Hause sein w
7	das Schwesterchen einen Plan: Sie bat die Hexe, das Br\xFCderc
8	eine junge Frau bat um Einlass. Sie behauptete, eine Prinzessin i
9	einem Wald lebten. Sie nahmen sie bei sich auf und Schneewittc
10	dass die Hexe b\xF6se war und sie beide gefangenhalten wollte
11	e Frau, die unheimlich eitel war. Sie besa\xDF einen magischen S
12	ihr Wunsch in Erf\xFCllung und sie brachte ein wunders\xFChn
13	Wunsch endlich erf\xFCllt, und sie brachte eine wunders\xFChn
14	inz gl\xFCcklich zusammen und sie brachte Zwillinge zur Welt. 8

Concordance Hits 30		
Hit	KWIC	File
1	h keine gefunden, denn alle, die er bisher getroffen hatte, schien	gpt das mär
2	Ball besa\xDF. Eines Tages warf er den Ball versehentlich in eine	gpt das mär
3	hr traurig und wusste nicht, wie er den Ball zur\xFCckbekommer	gpt das mär
4	ngehend mitnehmen wollte. Als er den Sarg auf seinem Weg zur	gpt das mär
5	Br\xFCderchen zu pr\xFCfen, ob er dick genug f\xFCr ihr Essen w	gpt das mär
6	r sich ins Bett und schlief, als ob er die Gro\xDFmutter w\xE4re. /	gpt das mär
7	ersuch zu verhindern. Also hatte er die Idee, Brotkrumen auf dem	gpt das mär
8	men sollte. Pl\xF6tzlich h\xF6rte er eine Stimme, die ihm sagte, d	gpt das mär
9	des Balls den Schuh verlor, war er entschlossen, seine mysteri\xFC	gpt das mär
10	ch einer wahren Prinzessin war. Er hatte aber noch keine gefund	gpt das mär
11	nd verlangte im Gegenzug, dass er ihr das zuk\xFCnftige Kind de	gpt das mär
12	l zur\xFCckzubekommen, wenn er ihr im Gegenzug versprach, s	gpt das mär
13	einer Pflanze) sehnte, beschloss er, in den Garten zu gehen und e	gpt das mär
14	zu seinem Schloss trug, stie\xDF er jedoch an einen Stein und ein	gpt das mär

erfundene Märchen

Concordance Hits 16

Hit	KWIC	File
1	machte sich auf den weg in den wald . Ais sie den Zauberer ranc	erfundene IV
2	d machte sich auf den Weg zum Wald . Das Monster sah ihn kom	erfundene IV
3	wollte unbedingt weiter in den Wald gehen, um mehr Holz zu fi	erfundene IV
4	ntdecken gab. Als sie tief in den Wald hinein ging , h\xF6rte sie ei	erfundene IV
5	iches Monster auf, das aus dem Wald kam und das Dorf bedroh	erfundene IV
6	in Zauberer im nahe gelegenen Wald lebt, der sie gl\xFCcklich r	erfundene IV
7	\xF6ne Prinzessin, die im tiefen Wald lebte . Eines Tages wurde s	erfundene IV
8	rachen, der in einer H\xF6hle im Wald lebte und das Dorf bedroh	erfundene IV
9	e einsam und traurig durch den Wald lief . Sie hatte niemanden z	erfundene IV
10	grig. Als sie ein kleines Haus im Wald sahen, beschlossen sie , hir	erfundene IV
11	gab er sich auf eine Reise in den Wald, um zu jagen . W\xE4hrend	erfundene IV
12	rten den ganzen Tag durch den Wald und am Ende waren sie er	erfundene IV
13	wurden beste Freunde und der Wald war fortan ein noch zaube	erfundene IV
14	ande eines dunklen Waldes. Der Wald war voller Gefahren , und c	erfundene IV

Concordance Hits 16

Hit	KWIC	File
1	machte sich auf den weg in den wald . Ais sie den Zauberer ranc	erfundene IV
2	d machte sich auf den Weg zum Wald . Das Monster sah ihn kom	erfundene IV
3	wollte unbedingt weiter in den Wald gehen, um mehr Holz zu fi	erfundene IV
4	ntdecken gab. Als sie tief in den Wald hinein ging , h\xF6rte sie ei	erfundene IV
5	iches Monster auf, das aus dem Wald kam und das Dorf bedroh	erfundene IV
6	in Zauberer im nahe gelegenen Wald lebt, der sie gl\xFCcklich r	erfundene IV
7	\xF6ne Prinzessin, die im tiefen Wald lebte . Eines Tages wurde s	erfundene IV
8	rachen, der in einer H\xF6hle im Wald lebte und das Dorf bedroh	erfundene IV
9	e einsam und traurig durch den Wald lief . Sie hatte niemanden z	erfundene IV
10	grig. Als sie ein kleines Haus im Wald sahen, beschlossen sie , hir	erfundene IV
11	gab er sich auf eine Reise in den Wald, um zu jagen . W\xE4hrend	erfundene IV
12	rten den ganzen Tag durch den Wald und am Ende waren sie er	erfundene IV
13	wurden beste Freunde und der Wald war fortan ein noch zaube	erfundene IV
14	ande eines dunklen Waldes. Der Wald war voller Gefahren , und c	erfundene IV

erfundene Märchen (Geschlechter)

Concordance Hits 31

Hit	KWIC
1	ich sehr allein. Eines Tages kam sie an ein kleines H\xE4uschen u
2	eine junge Frau bat um Einlass. Sie behauptete, eine Prinzessin z
3	ing weiter, und bald bemerkten sie beide, dass sie den Weg zur\x
4	ln. Sie war so gl\xFCcklich, dass sie beschloss, bei der alten Frau
5	n Frau zu bleiben, und so lebten sie bis ans Ende ihrer Tage in Fri
6	nd die j\xFCngere Schwester bat sie, das Gute im Herzen zu sehe
7	bald bemerkten sie beide, dass sie den Weg zur\xFCck nicht fin
8	te eine alte Frau und fragte, was sie denn wolle. Die Maus erkl\xE
9	e ersch\xF6pft und hungrig. Als sie ein kleines Haus im Wald sa
10	Inneren leuchtete, als h\xE4tten sie einen Schatz gefunden. Sie \x
11	n den Wald und am Ende waren sie ersch\xF6pft und hungrig. Al
12	ineinzugehen, um zu fragen, ob sie etwas zu essen bekommen k
13	weiden heirateten. Und so lebten sie gl\xFCcklich bis ans Ende ihr
14	e war weniger auff\xE4llig, aber sie hatte ein gutes Herz und war

Concordance Hits 10

Hit	KWIC
1	in sich, die ihn unterst\xFCtzten. Er beschloss, im Dorf zu bleibe
2	h keine gefunden, denn alle, die er bisher getroffen hatte, schie
3	n immer er konnte. Und so lebte er gl\xFCcklich bis ans Ende se
4	ch einer wahren Prinzessin war. Er hatte aber noch keine gefun
5	er nicht allein gehandelt hatte - er hatte die Kraft und den Mut
6	enschen zu helfen, wann immer er konnte. Und so lebte er gl\x
7	Helden. Anton aber wusste, dass er nicht allein gehandelt hatte
8	t auf und k\xE4mpfte weiter, bis er schlie\xDFlich den Schwach
9	n blieb ruhig und entschlossen. Er schlug immer wieder auf da
10	, das Monster zu konfrontieren. Er zog sein Schwert und mach

Ergebnisse: Sprachwissenschaftliche Analyse

-Sprache ist teilweise sehr nah an den originalen Märchen dran

-teilweise Unterschiede, aber:

- immer noch nah am Original

- keine großen Unterschiede in der Bedeutung

->ChatGPT ist nicht in der Lage zu einer wirklich eigenen Sprachverwendung zu kommen

6. Fazit

- reproduziert keine Märchen, sondern kreiert neue Fassungen traditioneller Märchen
- keine originelle Sprachverwendung
-



Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit!

7. Quellenverzeichnis

Adamzik, Kirsten: Textlinguistik. Grundlagen, Kontroversen, Perspektiven. 2. Auflage. Berlin, Boston: De Gruyter 2016

Grimm: Märchen. Mit 172 klassischen Illustrationen des 19. Jahrhunderts. München: Parkland, 1995.

Lömker, Malte/ Weber, Ulrike/ Moskaliuk, Johannes: Chatbots im Coaching. Chancen im lösungsfokussierten Coaching. Wiesbaden: Springer 2021

Neuhaus, Stefan: Märchen. Tübingen: Narr Francke Attempto, 2017. (2.Aufl.)

OpenAI: ChatGPT. May24 Version.