



## 33 Digitales Erzählen

### 33.1 Einleitung

In der folgenden Darstellung wird zunächst eine Lesart des Begriffs »digitale Erzählung« vorgeschlagen, die den Vorteil hat, nicht nur im literaturwissenschaftlichen Diskurs anschlussfähig zu sein. Sie weist allerdings den Nachteil auf, dass der Gegenstandsbereich des digitalen Erzählens sehr weit gefasst wird, was eine thematische Fokussierung notwendig macht: Im Mittelpunkt der Untersuchung stehen daher eBooks, Apps, Netzliteratur und Social Media. Andere Ausprägungen des digitalen Erzählens im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur (wie z. B. Webserien) bleiben unberücksichtigt.

### 33.2 Begriffsdefinitionen

Um aktuelle Phänomene angemessen zu beschreiben, ist es nicht sinnvoll, das Erzählen als digital zu bezeichnen. Der Ausdruck »digitales Erzählen« muss vielmehr – ähnlich wie »digitale Literatur« oder »digitale Bildung« – als Abkürzung verstanden werden. Gemeint ist: Erzählen unter den Bedingungen der Digitalität.

Diese Bedingungen der Digitalität, die prägend sind für die aktuelle Phase der Leitmedientransformation, haben u. a. Luciano Floridi (2014) und Felix Stalder (2016) aus sozio-kultureller bzw. philosophischer Sicht analysiert. Sie stellen differenziert dar, wie durch die Erweiterung der sozialen Basis der Kultur, die Kulturalisierung der Welt und die Technologisierung der Kultur grundlegende Konzepte wie Zeit, Raum, Identität, Privatheit, Umwelt etc. neu definiert werden. Speziell aus literaturwissenschaftlicher Sicht hat Simone Winko darauf hingewiesen, dass Literatur nicht länger »eine in Bücher gegossene kulturelle Praktik, [sondern] [...] ein extrem vielfältiges, dynamisches Ensemble unterschiedlicher medialer Formate und Kommunikationsformen, eine lebendige Praktik [...] und Teil der aktuellen Partizipationskultur ist« (Winko 2016, 2).

Aus der hier vorgeschlagenen Begriffsbestimmung folgt, dass der Gegenstandsbereich des digitalen Erzählens sehr weit ist und dass nicht nur Formen des Erzählens darunter fallen, die durch eine spezifisch digitale Ästhetik geprägt sind (z. B. Netzliteratur), sondern auch solche, für die Digitalisierung lediglich eine notwendige Voraussetzung etwa zur Produktion oder Distribution darstellt (z. B. eBooks im Selbstverlag).

Da gleichzeitig die Geschichte des digitalen Erzählens noch recht kurz ist, gerät der folgende Abschnitt fast zwangsläufig zu einer Mischung aus mediengeschichtlicher Retrospektive und (unvollständiger) Typologie.

### 33.3 Historische Entwicklungen

Zu den wesentlichen Merkmalen der Kultur der Digitalität zählt die Vernetzung digital repräsentierter Daten durch Hyperlinks. Die Idee einer Maschine, die als Erweiterung unseres Gehirns Informationen speichert, verknüpft und rasch wieder auffindbar macht, hat Vannevar Bush bereits 1945 in seinem berühmten Aufsatz *As we may think* mit visionärer Klarheit formuliert. Die technischen Begriffe *Link* und *Hypertext* gehen auf Ted Nelson (1965) zurück, Tim Berners-Lee schuf mit dem World Wide Web Anfang der 1990er Jahre schließlich die hypertextuellen Strukturen, die für uns heute selbstverständlich geworden sind, wenn wir online bzw. »im Netz« sind (vgl. Frederking/Krommer/Maiwald 2018, 243–244).

Zum Gegenstand narrativer Experimente wurde der Hypertext vor allem wegen zweier charakteristischer Eigenschaften: der Nichtlinearität als Strukturmerkmal und der Interaktivität als Rezeptionsmerkmal. Eine hypertextuelle Erzählung (*hyperfiction*) schien den passiven Leser, der einem linearen Erzählfaden folgt, in den aktiven *Wreader* (*writer* und *reader*) zu verwandeln, der sich selbst narrative Schneisen in das Hypertext-Geflecht schlägt, indem er aus einem hinreichend redundanten Angebot individuell Links auswählt (vgl. hierzu Winko 2016, 4). Eine der ersten fiktionalen Erzählungen, die für hypertextuelle Rezeptionsbedingungen konzipiert wurde, war *afternoon, a story* von Michael Joyce (1990). Das Werk wurde auf Diskette ausgeliefert und ist bis heute verfügbar. Im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur kann *Das Buch von Lulu* (Victor-Pujebet 1996) als Klassiker der interaktiv-hypertextuellen Spielgeschichte gelten (vgl. Kepser 1999, 284), einer Form der digitalen Erzählung, die »zwischen elektronischem Bilderbuch und genuinem Computerspiel steht« (Kepser 2013, 574), vor allem auf CD-ROM verbreitet wurde und in der Regel auch offline funktionierte. Als CD-ROM ist die interaktive Spielgeschichte allerdings nur noch von medienhistorischem Interesse, da es seit 2006 keine neuen Angebote dieses Typs gibt (vgl. ebd., 575). Als konzeptionelle Nachfolger der interaktiven Spielgeschichte auf CD-ROM (und natürlich der gedruckten Spiel- und Mitmachbücher) können inzwischen aus tech-

nischer Sicht die (*enhanced*) eBooks und Apps gelten. Insbesondere im Bereich der Kinderbuch-Apps wird häufig zwischen Spielgeschichten und interaktiven Bilderbüchern (*living books*) unterschieden, je nachdem, ob die ludischen oder narrativen Aspekte im Vordergrund stehen (vgl. hierzu Ritter 2013, 10–12; Wanzek 2017, 22).

Das *Enhancement* von eBooks besteht darin, dass auf zwei Ebenen über die schiere Digitalisierung eines gedruckten Textes hinausgegangen wird. Zum einen erlaubt das User-Interface eines eBooks z. B. die Suche nach Begriffen im Volltext, bietet eine Anbindung an Online-Lexika oder visualisiert Passagen, die von anderen Lesern häufig markiert wurden (*popular highlights*). Zum anderen können prinzipiell alle digitalisierten medialen Formen (Text, Ton, Bild, Video) und über Mikrofon, Kamera, diverse Bewegungssensoren oder die GPS-Ortung zahlreiche weitere Daten integriert bzw. verarbeitet werden. Je komplexer das mediale *Enhancement* wird, desto eher geraten Standard-eBook-Reader (z. B. Kindle oder eBooks) an ihre Grenzen. Spätestens dann greifen die Anbieter auf spezielle Apps zurück, die eine optimale Präsentationsform garantieren (vgl. Krommer 2016, 62). Da auch eBook-Reader technisch gesehen nur spezielle Apps sind, die z. B. auf einem mobilen Endgerät installiert werden, ist die Grenze zwischen *enhanced* eBooks und Apps fließend.

Ein Jahr nach der Einführung des ersten iPads (2010) wurde die eBook-Version von Al Gores *Our Choice*, die viele innovative Interaktionsformen erstmals implementierte, durch einen TED-Talk von Mike Matas (2011) einem Millionenpublikum bekannt. Zu den populären Angeboten für Kinder- und Jugendliche zählt die eBook-Adaption des Kurzfilms *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (Joyce 2011), die es dem Nutzer erlaubt, durch das Neigen des Bildschirms oder lautes Pusten in das Mikrofon Handlungen innerhalb der Geschichte zu initiieren. Die erste Bilderbuch-App, die in Deutschland 2010 von der Verlagsgruppe Oetinger veröffentlicht wurde, war eine iPad-Adaption der *Olchis aus Schmuddelfing* (Dietl 2004).

### 33.4 Typologien

Aktuell ist das Angebot im Bereich der Kinderliteratur breit gefächert: Von Bilderbüchern, die über QR-Codes Verlinkungen zu Videosequenzen herstellen über Kinderbuch-Adaptionen für interaktive Whiteboards bis zu Augmented Reality-Angeboten, bei de-

nen Buchseiten, die man mit der Smartphone-Kamera betrachtet, dreidimensional animiert werden (vgl. Krommer 2016, 62–63). Ganz anders sieht es auf dem Markt für digitale Jugendliteratur aus. Denn auf manchen Verlagsseiten fehlen (*enhanced*) eBooks in der Kategorie Jugendbuch völlig.

Die Interaktivität des digitalen Erzählens muss sich nicht auf die Auswahl narrativer Optionen durch Hyperlinks beschränken, sondern kann vielfältige Formen aktiver Teilhabe einschließen. Claudia Klingers literarisches Experiment *Beim Bäcker* (1996–2000) zählt zu den ersten Versuchen des partizipativen Schreibens im Netz, in dessen Rahmen eine Geschichte online von mehreren Autoren fortgesetzt wird. Der Ausgang dieser narrativen Versuchsanordnung ist typisch für viele solcher hypertextuellen Erzählungen: Mit zunehmender Entfernung vom Ursprungstext und mit steigender Autorenzahl verliert die Geschichte an Kohärenz, Widersprüche tauchen auf, Erzählfäden werden nicht mehr verknüpft etc. Kurz: Aus dem Versuch einer Erzählung wird ein unstrukturiertes Text-Konglomerat (vgl. Frederking/Krommer/Maiwald 2018, 258). Es ist daher wenig verwunderlich, dass sich in den knapp drei Jahrzehnten des Bestehens hypertextueller Erzählungen »kaum Leser, dafür aber umso mehr Wissenschaftler gefunden haben, die sich mit dem Phänomen beschäftigen« (Heibach 2002, 186). Dass Kinder und Jugendliche in der Regel weder zum intendierten noch zum tatsächlichen Adressatenkreis dieser avantgardistischen Projekte zählen, ist daher ebenfalls nicht überraschend.

Dass sich die Partizipations-Optionen des Internets sehr viel pragmatischer nutzen lassen, zeigen Literaturplattformen wie z. B. <http://leselupe.de> oder <http://wattpad.com>: Sie bieten »einen Raum für gemeinsames literarisches Handeln« (Boesken 2016, 47), d. h. für die Veröffentlichung und die Diskussion über eigene und fremde literarische Texte, die in der Regel keine netzspezifischen Merkmale aufweisen, d. h. selten auf hypertextuellen Strukturen basieren und/oder kaum multimediale Elemente beinhalten. Wenn sich die Texte, die auf der Plattform veröffentlicht werden, explizit auf bekannte Werke (insbesondere Bücher und Filme) beziehen, die um- bzw. weitergeschrieben werden, spricht man von *fan fiction* (vgl. Jenkins 1994; Busse 2017; <http://www.fanfiktion.de>). Erst durch die Einbettung in den kommunikativen Rahmen einer Literaturplattform erhalten die Texte ihre spezifische Netz-Qualität, da sie Autoren und Lesern u. a. in Foren und Chats auf vielfältige Weise Anschlusskommunikationen ermöglichen (vgl.

Frederking/Krommer/Maiwald 2018, 261). Sorgsam gestaltete Nutzerprofile auf Literaturplattformen lassen auch deutlich werden, welche Bedeutung dem empirischen Autor in diesem Bereich zugesprochen wird, sodass durchaus von einer Rückkehr des Autors gesprochen werden kann, der durch Formen des kollaborativ-vernetzten Schreibens gerade erst in seinem Existenzrecht bedroht schien.

Zu nennen sind in diesem Kontext auch literarische Blogs (z. B. <http://wrangelestrasse-blog.de>), die man mit einigem Recht als Mikro-Literaturplattformen bezeichnen könnte. Sie werden im Netz genutzt, um literarische Texte (zumeist) seriell zu veröffentlichen (vgl. Berghofer 2010). Diese Blogs geben »den Lesern einen mehr oder weniger großen Spielraum der Mitwirkung, der von ›nur lesen‹ über Kommentare bis zu der Möglichkeit reicht, den Fortgang des Textes zu beeinflussen« (Winko 2016, 7).

Interessanterweise gibt es mit <http://lectory.de> inzwischen eine kommerzielle Literaturplattform, die eigens für den Bildungsbereich konzipiert ist und die Formen des Social Reading in einem geschützten Raum anbietet. So können beispielsweise einzelne Klassen auf der Plattform über einen Text diskutieren, der gerade im Unterricht thematisiert wird. Ob diese Angebote die Dynamik ›authentischer‹ Literaturplattformen entwickeln können, bleibt abzuwarten. Sehr erfolgreich sind hingegen Apps wie *Hooked* oder *Tap*, die den Community-Gedanken einer Literaturplattform mit Erzählungen im WhatsApp-Stil kombinieren und um interaktive (z. B. die Auswahl zwischen verschiedenen Fortsetzungen eines Plots) sowie multimediale Elemente (z. B. Videos) ergänzen (vgl. Krommer 2016, 64–65).

Auch Social Media-Dienste werden genutzt, um unter den Bedingungen der Digitalität verschiedenartig zu erzählen. Es gibt beispielsweise bekannte Werke der Kinder- und Jugendliteratur im Twitter-Format (vgl. Aciman/Rensin 2011, 30), Kurzgeschichten, die in einen einzigen Tweet (einst 140, aktuell 280 Zeichen) passen (vgl. Meimberg 2011) und Print-Texte, die sukzessive via Twitter verbreitet werden (vgl. Gerold 2010). Mit *Zwirbler* liegt ein 2010 von Gergely Teglasy initiiertes Facebook-Roman vor, der in Form von Statusmeldungen erschien und dessen Handlung die Rezipienten über die Kommentarfunktion mitbestimmen konnten.

Jenseits narrativer Experimente und technischer Feinheiten hat die Kultur der Digitalität auch neue Produktions- und Distributionskanäle (nicht nur) für Kinder- und Jugendliteratur hervorgebracht: Denn durch

die Möglichkeiten, eBooks im Selbstverlag zu veröffentlichen oder Texte über Apps wie *Hooked* oder *Tap* (auch kommerziell) zu verbreiten, verlieren die Verlage zunehmend ihre Funktion als Türhüter des literarischen Marktes.

### 33.5 Narratoästhetik

Nicht-lineares Erzählen stellt ein lange bekanntes Phänomen dar: Vom Talmud über Codices des Mittelalters, Samuel Johnsons *Tristram Shandy* (engl. 1759–1767, dt. 1769), Max Frischs *Mein Name sei Gantenbein* (1964) und Arno Schmidts Roman *Zettels Traum* (1970) gibt es zahlreiche Beispiele aus dem Bereich der Buchkultur, in denen das lineare Erzählen zugunsten netzartiger Strukturen suspendiert wird (vgl. Heibach 2003, 48; Frederking/Krommer/Maiwald 2018, 244–245).

Auch die Interaktivität digitaler Erzählungen bedarf einer kritischen Relativierung: Mit Lev Manovich kann man die These vertreten, dass die Behauptung, Hypertexte seien im Vergleich zu klassischen Print-Texten interaktiv, entweder trivial oder falsch ist (vgl. Manovich 2001, 55). Trivial ist sie auf der technischen Ebene, weil Interaktivität zu den definitorischen Merkmalen eines Human-Computer-Interfaces zählt, das man zur Navigation im Hypertext benötigt. Falsch ist sie auf der semantisch-pragmatischen Ebene, weil echte Interaktivität zwischen A und B voraussetzt, dass sich A und B verstehen und z. B. gemeinsam Ziele festlegen können. Dass der Nutzer einer Bilderbuch-App oder eines eBooks in dieser Weise von der Software verstanden wird, sodass echte Interaktion stattfindet, ist jedoch sehr unwahrscheinlich bis unmöglich (vgl. zum letzten Punkt Searle 1980). Aus narratologischer Sicht wird man die Begriffe der Nicht-Linearität und der Interaktivität daher präzisieren müssen.

Ein viel beachteter Versuch, verschiedene Arten der Interaktivität digitaler Erzählungen zu kategorisieren, stammt von Marie-Laure Ryan. In Abhängigkeit davon, ob sich Nutzer als Teil der fiktionalen Welt sehen oder vergleichbar mit einem auktorialen Erzähler einen extramundanen Standpunkt einnehmen, unterscheidet sie zunächst zwischen interner und externer Interaktivität. Hinzu kommt die Differenzierung zwischen explorativer und ontologischer Interaktivität, je nachdem, ob die Handlungen des Nutzers innerhalb der fiktionalen Welt den Fortgang der Geschichte verändern (ontologisch) oder narrativ folgenlos bleiben (explorativ). Die Kombination aus diesen Beschrei-

bungsebenen (z. B. intern-explorativ oder extern-ontologisch) erlaubt dann eine elaborierte Sicht auf die Interaktivität digitaler Erzählungen (vgl. hierzu Ryan 2001). Die Kinderbuch-Reihe *Choose your own Adventure* (Packard, 1979–1988) kann vor diesem Hintergrund als klassisches Beispiel für extern-ontologische Interaktivität gelten.

Diese Beschreibungsebene kann durch Strukturmuster interaktiv-hypertextueller Literatur ergänzt werden (vgl. Leubner/Saupe 2009 263–268), die den Grad der Interaktivität und die Nähe/Ferne zu herkömmlichen literarischen Texten bestimmen: Basiert eine Geschichte beispielsweise auf einer starren Achse als Grundstruktur, von der nur durch vereinzelte Seitenzweige abgewichen werden kann, wird vergleichsweise konventionell erzählt. Ein labyrinthartiges Rhizom, das nur einen festen Startpunkt aufweist, auf obligatorische Pfade jedoch vollkommen verzichtet, bietet zwar »maximale Freiheit auf Produktions- wie Rezeptionsseite« (Leubner 2014, 199), führt jedoch oft zum völligen Verlust narrativer Kohärenz.

Ontologische Interaktivität scheint nur auf Kosten echter Nicht-Linearität möglich zu sein; explorative Formen begünstigen zwar Nicht-Linearität, müssen aber Abstriche beim Erzählen machen. Die Unvereinbarkeit zwischen Interaktivität und Partizipation auf der einen und Narration auf der anderen Seite gilt daher seit Jahrzehnten in der Forschung als die große konzeptionelle Schwäche des digitalen Erzählens (vgl. exemplarisch Abraham/Kepser 2000 und Seidler 2016).

Dass im Bereich der digitalen Kinder- und Jugendliteratur der Schwerpunkt auf dem Konzept des traditionellen Erzählens liegt, lässt sich daran ablesen, dass digitale Elemente häufig nur als Substitution oder Anreicherung des Print-Textes genutzt werden. Das mag im Bereich der Kinderliteratur noch gerechtfertigt sein, jugendlichen Rezipienten könnte man hingegen anspruchsvollere Konzepte zumuten. In Madlen Otenschlägers eBook-Reihe *So verliebt, so verwirrt, so schön* (2012) werden beispielsweise Traumpassagen als Video präsentiert oder Telefongespräche als Tondatei eingespielt. Eine neue Form des Erzählens ist das nicht und der ständige Medienwechsel verhindert zudem, dass man in die Geschichte eintauchen kann. Aufgrund dieser Defizite verwundert es nicht, dass – sehr zugespitzt formuliert – »Computerspiele inzwischen die eigentliche Form digitaler Jugendliteratur sind. Heranwachsende, die an ansprechend inszenierten interaktiven Geschichten interessiert sind, greifen daher eher zur Konsole als zum enhanced eBook« (Krommer 2016, 63. s. auch Kap. 29).

Die Defizite des digitalen Erzählens in den Social Media lassen sich stellvertretend an drei literarischen Twitter-Experimenten verdeutlichen: Einen Jugendroman (vgl. Philipp 2012) bzw. Weltliteratur (vgl. Aciman/Rensin 2011) in Tweets zu transformieren oder Kürzestgeschichten auf Twitter zu veröffentlichen (vgl. Meimberg 2011), hat mit Twitter als sozialem Netzwerk bis auf die Beschränkung der Zeichenzahl keine Gemeinsamkeit. Solche Projekte lassen sich auch auf Paper-Pencil-Basis realisieren oder sind beziehungsweise in Buchform veröffentlicht worden (Aciman/Rensin 2011; Meimberg 2011). Dass der oben erwähnte Facebook-Roman *Zwirbler* im Anschluss an die Online-Genese nicht nur als Buch, sondern auch als Toilettenpapier vermarktet wird, passt in dieses Bild.

### 33.6 Inter- und transmediale Aspekte

Intermediale Bezüge gehören als spezifische Variante der Referentialität zum Kern der Kultur der Digitalität sensu Stalder (2016, 96–101). Selbst Formen der Retrodigitalisierung (d. h. der schieren Übertragung »klassischer« Textfassungen in ein digitales Format) stellen den Bezug zwischen Print- und Digitalmedien her und verändern neben der medialen Präsentationsform auch Lektüremodi und -präferenzen (vgl. Kuhn/Bläsi 2011, 591). Apps als »medienkonvergente Übergangsphänomene« (Ritter 2016, 31) oder enhanced eBooks, die auf einer Print- oder Filmvorlage beruhen, sind Beispiele für einen Medienwechsel, der »eine Veränderung der semiotischen, ästhetischen, technischen und organisatorischen Strukturen und Konventionen [bedingt]« (Bönninghausen 2013, 525). Interessante und mehrdimensionale intermediale Bezüge ergeben sich auch bei der filmischen Darstellung digitaler Kommunikationsprozesse: So werden z. B. in der Jugendroman-Adaption von John Greens *Das Schicksal ist ein mieser Verräter* (Josh Boone 2014) Chat-Nachrichten, die intradiegetisch nur für die Protagonisten sichtbar sind, in Form von Texteinblendungen auch für den Zuschauer visualisiert. Die Erzählweise in literarischen Apps wie *Hooked* oder *Tap* orientiert sich an der Sequenzierung und Ästhetik von Chat-Dialogen, die wiederum als rudimentäre Form der dramatischen Figurenrede bzw. der virtuellen Theatralik interpretiert werden kann (vgl. Frederking/Krommer/Maiwald 2018, 260). Augmented Reality Apps machen das »wirkliche Leben« zur Bühne für das Inventar virtueller bzw. fiktionaler Welten, als Anlass für online verfü-

bare Fan Fiction dienen nicht nur Bücher, sondern auch Filme und Computerspiele. Und wann immer digitales Erzählen im Online-Modus stattfindet, ist der nächste intermediale Referenzpunkt nur einen Link entfernt.

Kurz: Erzählen unter Bedingungen der Digitalität ist ohne intermediale Bezüge kaum denkbar.

## Literatur

- Abraham, Ulf/Kepser, Matthis: living books zwischen Computermedien und Buchliteratur: medientheoretische und fachdidaktische Überlegungen. In: *Der Deutschunterricht* 52/1 (2000), 45–53.
- Berghofer, Simon: Dialogizität und (Inter)textualität im Internet. Zur kommunikativen Textgenese in literarischen Blogs. Eine theoretische Annäherung mit Bezug auf Rainald Goetz, Joachim Lottmann und Alban Nikolai Herbst. 2010. In: [dx.doi.org/10.13140/2.1.3943.5049](https://doi.org/10.13140/2.1.3943.5049) (22.6.2020).
- Boesken, Gesine: »Ich würde mich freuen, wenn ihr einen Kommentar hinterlasst, denn ich weiß nicht, ob ich gut bin.« Literarisches Handeln im Internet – Literaturplattformen, Fan Fiction & Co. In: *Der Deutschunterricht* 68/5 (2016), 46–55.
- Bönnighausen, Marion: Intermedialer Literaturunterricht. In: Volker Frederking/Axel Krommer/Christel Meier (Hg.): *Taschenbuch des Deutschunterrichts*. Bd. 2. Baltmannsweiler 2013, 523–534.
- Bush, Vannevar: As we may think. In: Noah Wardrip-Fruin/Nick Montfort (Hg.): *The New Media Reader*. Cambridge MA u. a. 2003, 37–47.
- Busse, Kristina: Fan Fiction Tropes as Literary and Cultural Practices. In: Sebastian Böck/Julian Ingelmann/Kai Matuszkiewicz/Friederike Schruhl (Hg.): *Lesen X.0. Rezeptionsprozesse in der digitalen Gegenwart*. Göttingen 2017, 127–144.
- Floridi, Luciano: *The 4th revolution. How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford 2014.
- Frederking, Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus: *Mediendidaktik Deutsch*. Berlin 2018.
- Gerold, Gunnar: Erster Twitter-Roman kommt aus Hannover (2010). In: <http://www.neuepresse.de/Hannover/Meine-Stadt/Erster-Twitter-Roman-kommt-aus-Hannover> (22.6.2020).
- Heibach, Christiane: Schreiben im World Wide Web – eine neue literarische Praxis. In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt*. Frankfurt a. M. 2002, 182–207.
- Jenkins, Henry: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York 1994.
- Kepser, Matthis: *Massenmedium Computer. Ein Handbuch für Theorie und Praxis des Deutschunterrichts*. Bad Krozingen 1999.
- Kepser, Matthis: Computer im Literaturunterricht. In: Volker Frederking/Axel Krommer/Christel Meier (Hg.): *Taschenbuch des Deutschunterrichts*. Bd. 2. Baltmannsweiler 2013, 568–592.
- Krommer, Axel: Digitale Jugendliteratur: Social Media, eBooks und Apps. In: *Der Deutschunterricht* 68/5 (2016), 56–67.
- Kuhn, Axel/Bläsi, Christoph: Lesen auf mobilen Lesegeräten. In: *Media Perspektiven* 12 (2011), 583–591.
- Leubner, Martin/Saupe, Anja: *Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik*. Baltmannsweiler 2009.
- Leubner, Martin: Digitale literale Medien im Deutschunterricht. In: Volker Frederking/Axel Krommer/Thomas Möbius (Hg.): *Digitale Medien im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler 2014, 185–212.
- Maiwald, Klaus: »... und mit einem Mal wird alles ganz ungewöhnlich ...« – Grundschüler schreiben ein Hyperabenteuer. In: Volker Frederking/Petra Josting (Hg.): *Medienintegration und Medienverbund im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler 2005, 150–167.
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge MA 2001.
- Matas, Mike: A next generation digital book. In: [https://www.ted.com/talks/mike\\_matas](https://www.ted.com/talks/mike_matas) (22.6.2020).
- Nelson, Theodor: Proposal for a Universal Electronic Publishing System and Archive. In: Noah Wardrip-Fruin/Nick Montfort (Hg.): *The new Media Reader*. Cambridge MA u. a. 2003, 443–461.
- Philipp, Maik: Literaturgezwitscher. Mit Twitter-Nachrichten die Lese- und Schreibkompetenzen stärken. In: *Praxis Deutsch* 39/231 (2012), 27–31.
- Ritter, Michael: Innovative Grenzgänge oder oberflächliche Effekthascherei? Tendenzen der Transformation literarischer Welten in Kinderbuch-Apps. In: *zaeb* 5/1 (2013), <http://archiv.zaeb.net/index.php/zaeb/article/view/70/65> (22.6.2020).
- Ritter, Michael: Märchen-Apps zwischen Spiel und Erzählung. Eine Spurensuche. In: *kj&m* 68/2 (2016), 22–32.
- Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: *Game Studies* 1 (2001), <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (22.6.2020).
- Searle, John: Minds, Brains, and Programs. In: *Behavioral and Brain Sciences* 3 (1980), 417–457.
- Seidler, Andreas: Zwischen Spiel und Erzählung. Digitale Unterhaltungsformen. In: *JuLit* 42/1 (2016), 35–38.
- Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.
- Wanzek, Alina: Spielend lesen oder lesend spielen? Apps für Kinder zwischen Narration und Interaktivität. In: *kj&m* 69/1 (2017), 22–26.
- Winko, Simone: Literatur und Literaturwissenschaft im digitalen Zeitalter. Ein Überblick. In: *Der Deutschunterricht* 68/5 (2016), 2–13.

*Axel Krommer*