

Internetroman: zwischen E-Buch und transmedialem Erzähluniversum

Internet novel: between e-book and transmedia narrative universe

Zusammenfassung. Der Artikel untersucht die verschiedenen Genres des Romans in den digitalen Medien, definiert und klassifiziert verschiedene Untergruppen des Internet-Romans. Zunächst werden Unterschiede zwischen 'Internet-Roman' und 'Roman im Internet' diskutiert. Dann wird auf die Beziehung zwischen Genre und Webformat (Homepage, Blog, soziales Netzwerk, Portal, Internetforum / Schreibforum) hingewiesen. Des Weiteren wird der Einfluss der multimedialen Erzählung auf die Existenz und die Erzählformen des Romans (E-Book, Enhanced E-Book, Multimedia-Epos, narratives Universum) behandelt. Zuletzt wird über die Auswirkungen des digitalen Mediums auf die Produktion, Verbreitung und Rezeption des Romans reflektiert und überlegt, ob das digitale Medium einen Neuanfang in der Entwicklung der populärsten Erzählgattung darstellt.

Abstract. The article explores the various genres of the novel in the digital media, defines and classifies various subgroups of the Internet novel. First, differences between 'Internet novel' and 'novel on the Internet' are discussed. Then the relationship between genre and web format (homepage, blog, social network, portal, internet forum / writing forum) is pointed out. Furthermore, the influence of the multimedia narrative on the existence and narrative forms of the novel (e-book, enhanced e-book, multimedia epic, narrative universe) is treated. Finally, the effects of the digital medium on the production, distribution and reception of the novel are reflected and considered whether the digital medium represents a new beginning in the development of the popular narrative genre.

Schlüsselwörter: digitale Literatur, Internetroman, Gattungslehre, Romantheorie.

Keywords: digital literature, Internet novel, theory of the genre, theory of the novel.

Die rapide Entwicklung der digitalen Medien bedeutete für die Literatur die Entstehung diverser digitaler Literaturformen. Den größten Teil der Gegenwartsliteratur bildet die Erzählliteratur, darunter ist der Roman eine besonders verbreitete und vielfältige Gattung. Für die Literaturforschung stellen sich daher die Fragen: Welche digitalen Romansubgattungen sind infolge der Begegnung des Internets mit der Romangattung entstanden? Was ist für sie charakteristisch? Ist das digitale Medium Internet förderlich oder nachteilig für die Existenz und Weiterentwicklung des Romans? Eröffnet der Einzug der digitalen Multimedia und Netzwerke eine neue Ära des Erzählens? Die Antworten darauf werden im Folgenden gesucht.

1. Internetroman als digitale Erzählgattung

Kaum eine andere Gattung tritt in so vielen (medialen) Ausprägungen wie der Roman. Der Terminus 'Internetroman' wird in vielen Bedeutungen und zur Bezeichnung völlig verschiedener literarischer Erscheinungen und Formen verwendet. Davon überzeugt schon die einfache Google-Suche nach dem 'Internetroman', die zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen führt:

- Dave Eggers' Science-Fiction Bestseller *Der Circle* über einen allmächtigen Internet-Konzern wird als grandioser Internet-Roman gefeiert (*Die Tyrannei der Guten* 2014);
- Ein Verlag stellt kapitelweise einen ausgegriffenen Roman über eine Arztpraxis in Berlin (Schernus, Hausärztin, 2002) auf seiner Webseite zum Lesen online;
- Jelineks *Neid*, ein in der Druckbuchform unveröffentlichter Roman, ist auf ihrer Webseite zu lesen;
- Amazon verkauft einen Roman über Liebe auf Chat (Rieger, *Ch@tlove*, 1999) als einen Internetroman.¹

Diese kleine Übersicht zeigt, wie heterogene Formen unter dem Begriff 'Internetroman' verstanden werden: die Topik des Internets in traditionellen Druckbuchromanen, digitale Remedialisierung der Druckbuchromane auf der Verlagsseite, linearer E-Text auf der Autorensseite, multilineare Erzähltexte im WWW, es gibt daneben noch Romane in Blogs, textuelle kollaborativ geschriebene Romane in Schreibportalen, Fortsetzungsromane auf Webseiten... die Liste ist bei weitem nicht komplett. Die Fachliteratur bietet noch eine andere Sicht auf das Phänomen. In ihrer einschlägigen Monografie zur

¹ <http://www.amazon.de/Ch-tlove-Internet-Roman-Sabine-Rieger/dp/3930761165> (20.12.2018).

Internetliteratur erwähnt E. Hendryk den Internetroman im Kapitel 4.3. Hyperfictions und nennt Beispiele für multilineare Mitschreibeprojekte (Hendryk, Internetliteratur, 2010, S. 175-181), wobei sie auf Definition und Gattungsbeschreibung des Internetromans verzichtet. Die Vielfalt der Auffassungen sorgt für Verwirrung. Das zeugt von der Notwendigkeit der Präzisierung des Begriffs, sowie Definition und Klassifikation diverser Ausprägungen des Internetromans.²

1.1. Definition

Damit die Gattung 'Internetroman' definiert und klassifiziert werden kann, ist ein kleiner Seitenblick auf das Phänomen der digitalen Literatur notwendig, zu der er gehört. Erst vor diesem Hintergrund sind Verortung des Internetromans innerhalb von digitalen Erzählgattungen sowie Definition und Klassifikation diverser Ausprägungen des Internetromans möglich. Die Gesamtheit der literarischen Erscheinungen in den neuen Medien wird im deutschen Sprachraum als 'digitale Literatur', im polnischen als 'Liternet' bezeichnet. Dazu gehören zwei Grundkategorien: einerseits die 'Literatur im Internet', die aufgrund der Remediation der traditionellen Druckbuchliteratur im digitalen Medium zustande kommt (z.B. in Digitalisierungsprojekten wie literarische Textarchive), andererseits die 'Internetliteratur', die ausschließlich in verschiedenen Diensten des Internets (WWW, Chat, E-Mail, Telnet, Usenet), unter dem Einsatz der weltweiten Kommunikationsmöglichkeit infolge der globalen Vernetzung, der multimedialen Komponenten und der Computerprogrammierung vorhanden ist. Die Basisvoraussetzung für die Zugehörigkeit zur Internetliteratur ist, dass ein literarischer Text ausschließlich im Internet produziert, distribuiert und rezipiert wird. Im Internet haben sich seit seiner Entstehung diverse digitale Gattungsausprägungen der epischen, lyrischen und dramatischen Literatur heraus gebildet.³ Damit ein literarisches Internetprojekt als Internetroman bezeichnet werden kann, muss es zugleich die Kriterien der Zugehörigkeit zur Romangattung und zugleich zur Internetliteratur erfüllen. In der gesamten Weltliteratur ist der Roman darum bemüht, die Komplexität und Fülle der Lebenserfahrungen und Diskurse einer Zeit in sich aufzunehmen und abzubilden. Er gestaltet auf der Ebene des Geschehens sehr unterschiedliche räumliche und zeitliche Ausdehnungen. Er nimmt die sozialen und historischen Gegebenheiten seiner Umwelt auf und erzeugt damit eine Nähe zur erlebten Realität seiner Leser, indem er typische Erzählstrategien dieser epischen Gattung verwendet (vgl. *Basislexikon*: XX). So ist zunächst nach einer Großform der epischen Literatur im Internet zu suchen, die für die Romangattung typische Strukturmerkmale aufweist: narrative Form des Romans, Themenkomplexität, mehrsträngige Handlung, ein ausgebautes Figurenensemble u.a.

Damit die Voraussetzung der Zugehörigkeit zur Internetliteratur erfüllt ist, muss der Roman digital produziert, distribuiert und rezipiert werden, also ein E-Text sein, der beim Entstehen in der Form einer digitalen Datei festgehalten wird, nicht als handschriftliches oder maschinengetipptes Manuskript. Er muss auch via Internet verbreitet und im Internet zum Lesen angeboten werden. So kann man den Internetroman

² Das Erzählen im Cyberspace und die Forschung über seine diversen Aspekte können auf eine über 20-jährige Geschichte zurückblicken. Von vielen Arbeiten können u.a. Simanowski, *Interfictions* 2002 und Fehr/ Grond, *Schreiben*, 2003 als besonders wichtig für die Erforschung der frühen Phase des digitalen Erzählens hervorgehoben werden. Einzelne Aspekte der Hyperfaktionen untersuchen u.a. Mahne, *Mediale*, 2006; Hyun-Joo *Hypertext* 2007; Piestrak-Demirezen, *Hypermediale*, 2009, das Schreiben auf Literaturforen – Boesken 2010.

³ Genau zu den Bezügen des digitalen Mediums zu den Literaturgrundgattungen, sowie über die sich daraus ergebenden Gattungen der digitalen Literatur vgl. Turkowska, *Literatur*, 2016, S. 11-93.

als einen E-Text mit romantypischer narrativer Struktur und typischen Kennzeichen der Romangattung definieren, welcher als digitale Textdatei produziert wird, sowie im Internet vertrieben und gelesen wird. Das gleichzeitige Auftreten all dieser Merkmale macht einen literarischen Text zu einem genuinen, 'echten' Internetroman. Daneben existieren andere diverse Existenzformen des digitalen Romans und im weiteren Sinne – der digitalen Erzählliteratur, die dadurch entstehen, dass nicht alle Voraussetzungen (Produktion, Rezeption und Distribution im Internet) gleichzeitig in einem romanhaften Text repräsentiert sind, sondern nur einige davon in verschiedenen Kombinationen.

1.2. Digitale Erscheinungsformen des Romans

Zum Zweck der Unterscheidung diverser digitaler Erscheinungsformen des Romans, die im Internet vorkommen, und der Gattungsausprägungen des Internetromans muss man erneut auf die Einteilung des Internets in 'Literatur im Internet' und 'Internetliteratur' zurück greifen. Im Rahmen der 'Literatur im Internet' werden Romane der Remediation vom konventionellen schriftlichen Text zum digitalen Text unterzogen und zum (kostenlosen) lesen online oder als Download dargeboten. Man kann sie als 'Romane im Internet' bezeichnen. 'Internetromane' gehören dagegen zur Internetliteratur. Ihre Produktion, Distribution und Rezeption verlaufen im Internet. Der Internetroman besteht ausschließlich als E-Text, d.h. er wird in der Form einer digitalen Textdatei geschrieben. Distribution und Rezeption im Internet bedeuten, dass Internetromane speziell für die Veröffentlichung und zum Lesen im Internet bestimmt sind. Genuine Internetromane stammen von Gegenwartsautoren, die im WWW als Webliteraten aktiv sind, d.h. ihre Werke erscheinen nicht als Druckbücher, sondern auf ihren privaten Webseiten, Blogs und/ oder in anderen Webformaten. Außer den individuell geschriebenen gibt es auch kollaborative Internetromane. Sie werden im WWW von einer Autorencommunity auf speziell für ihre Romanprojekte gegründeten Webseiten, Literaturportalen oder Schreibforen geschrieben. Soweit diese Romanformen im WWW vorkommen, was am häufigsten der Fall ist, kann man sie als Webromane bezeichnen. Das Internet besteht aber aus mehreren Diensten. Außer dem populärsten Dienst WWW, welches Inhalte in der Medienkonvergenz, also multimedial darbietet (E-Texte und audiovisuelle Materialien zum Lesen, Sehen und Hören), gehören dazu v.a. E-Mail, welche das Versenden von digitalen Texten über die Mailboxnetze ermöglicht; Chat, das Echtzeitkommunikation in Schriftform ermöglicht; Telnet, das den Zugriff auf Datenbanken anderer Rechner ermöglicht; und das Usenet, das Aktivität der literarischen Newsgroups und Schreibforen ermöglicht. In allen diesen Internet-Diensten haben sich literarische Erzählformen entwickelt. Deswegen gibt es außer den Webromanen auch E-Mailromane sowie Chatromane, rein schriftsprachlich codiert. Zum Schreiben und Lesen derartiger Romane werden die Dienste des Internets E-Mail und Chat verwendet.

Die seit mehreren Jahrhunderten dominierende mediale Erscheinungsform des Romans, das Druckbuch, bestimmte seine Codalität und Wahrnehmungsmodalität als rein sprachlichen, schriftlich codierten linearen Text, meist ohne visuelle Elemente zum (meist stillen) Lesen. Der Roman erschien deswegen auch im digitalen Medium zuerst in derselben Form, in der er im linearen textuellen Druckmedium Buch dargeboten war, also als schriftsprachlicher Text. Es war der digital remediatisierte 'Roman im Internet'. Den nächsten Schritt in der digitalen Evolution der Romanform bildete der nur schriftsprachlich codierte Internetroman als

Email-, Chat- und Webroman. Das heutige WWW bietet aber auch die Möglichkeit, Webinhalte multimedial zu inszenieren. Aus dem Bestreben, die technischen multimedialen Möglichkeiten des Internets vollkommen auszunutzen und für literarische Inhalte in der vollen Breite produktiv zu machen, sind zuerst multimediale lineare Erzählwerke entstanden, z.B. *Das Epos der Maschine* von Urs Schreiber (1998). Das Erbe solcher früher digitaler Erscheinungsformen des Romans bilden heute Romane in der Form des Enhanced E-Book und als weiterer Schritt auf dem Weg seiner Entwicklung – transmediale Erzähluniversen.

Über die Merkmale einer digitalen Erzählgattung entscheiden auch die typischen Kennzeichen aller Texte im WWW; es sind 1) Multimedialität, also die Verbindung von Text, Ton und Bild; 2) Interaktivität, d.h. die Kommunikation zwischen Nutzern und Computer; 3) Inszenierung der Inhalte mit der Computerprogrammierung; 4) Prozessualität, also Indeterminiertheit und zeitlich-räumliche Ungebundenheit des Schaffensprozesses; 5) Hypertextualität. Die digitalen Erzähltexte differieren hinsichtlich der Ausnutzung dieser Merkmale der Textdarbietung im WWW in der narrativen Form, was zur Herausbildung unterschiedlicher Gattungsausprägungen der digitalen Erzähltexte führte. Indem die Verlinkung und Hypertextualität des WWW zum konstitutiven Prinzip des Erzählwerkes genommen und auf die Textstruktur des monomedialen, schriftsprachlichen Erzähltextes angewendet wurden, entstanden monomediale textuelle Hyperfiktionen. Ihre Ergänzung um multimediale Elemente ergab die Entstehung multimedialer Hyperfiktionen (Hypermedia). Die Verbindung des Internets und der kooperierenden Netzwerke wie Mobiltelefonie und ihre Einbeziehung in den Erzählprozess führte weiter zur Entstehung transmedialer Erzähluniversen. Im Internet gibt es daher diverse Formen des digitalen Erzählens, von denen nicht alle als Internetromane zu bezeichnen sind. Indem man die Merkmale der Erzähltexte im digitalen Medium auf die Gattungsmerkmale des Romans bezieht, kann man überprüfen, ob das jeweilige literarische Internetprojekt als Internetroman zu bezeichnen ist (vgl. Tabelle 1).

Roman im Internet	Genuiner Internetroman	Mono-, multi- und transmediale Romanformen
<ul style="list-style-type: none"> ➤ digital remediatisierte Romane in Textarchiven, Blogs, privaten oder institutionellen Webseiten; ➤ digital remediatisierte Romane als kostenlose E-Bücher zum Herunterladen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ individuelle und kollektive E-Mailromane; ➤ Chatromane; ➤ Mitschreiberromane in literarischen Newsgroups und Schreibforen; ➤ individuelle Webromane auf Autorensseiten, Blogs; ➤ Kollaborative Webromane: Webseiten, Literaturportalen Schreibforen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Romane als textuelle E-Bücher von etablierten Buchverlagen oder im Selfpublishing im WWW; ➤ multimedial bereicherte Romane als Enhanced E-Books; ➤ transmediale Erzähluniversen.

Tabelle 1. Digitale Erscheinungsformen des Romans.

Romane im Internet sowie genuine Internetromane sind in der Regel nicht-kommerziell, sie werden zum kostenlosen Lesen online bzw. Download von öffentlichen Literaturinstitutionen, Stiftungen oder Privatpersonen (Webliteraten, Literaturliebhabern) angeboten. Davon sind kommerzielle Produkte zu unterscheiden, wie E-Bücher oder Hörbücher, die von Verlagen aus der Buchdruckform in die Form der Text- oder Tondatei remediatisiert und im Internet in Online-Büchereien zum Verkauf angeboten werden. Sie sind kommerzielle Produkte der Verlage, die das Internet als Vertriebsmedium benutzen. Auch die multi-

und transmedialen Romanformen sind technisch avancierte Produkte der Verlage und von ihnen online zum Verkauf als Download angeboten.

Außer den in der Tabelle erwähnten digitalen Romangattungen existiert die Topik des Internets in der Literatur, also Romane mit Internet-Thematik sowohl als Druckbuch als auch in der digitalen Form. Für solche Romane wird gewöhnlich die Schreibweise 'Internet-Roman' verwendet, um sie von den 'echten' Internetromanen zu unterscheiden. Ein Beispiel für einen erfolgreichen Internet-Roman ist *Der Circle* (Eggers 2014). Er handelt von einer Firma, welche die Anwendungsbereiche von Google, Facebook, Amazon und Paypal vereint und ihre Geschäfte weltweit betreibt. Der Circle ist Suchmaschine, soziales Netzwerk und Hardware-Hersteller in einem. Der eigene Account, der für das gesamte Netz gilt, ist gleichzeitig Zahlungsmittel. Die Nutzer können dank dessen alle Angelegenheiten schnell und bequem mittels Internet erledigen. Dafür haben sie aber ihre Anonymität vollständig verloren, denn die Welt wird von den Circle-Mitgliedern ständig überwacht (*Die Tyrannei der Guten* 2014). Analog zu Internet-Romanen gibt es auch Chat-Romane, also solche, die die Subkultur der Chatter und die damit verbundenen Erscheinungen und Probleme thematisieren. Ein solcher Roman ist *Buddieliste. Netz der Lügen* (Denninger 2001). Er handelt von einer Gruppe von Bekannten, die sich auf dem Chat kennengelernt haben und dort regelmäßig Kontakt pflegen. Für ihre virtuelle Existenz denkt sich jede Figur eine fiktive Identität aus, die ihren Wunschvorstellungen entspricht, aber mit der Wirklichkeit nichts zu tun hat. Der Zusammenstoß der virtuellen und wirklichen Identität stiftet Verwirrung im Leben aller Figuren. *Buddieliste* ist zugleich auch ein genuiner Internetroman, genauer ein Webroman, weil er nicht in der Druckbuchform, sondern im WWW auf einer Webseite zum kostenlosen Lesen und Herunterladen angeboten wird, und seine Autorin ist Webliteratin. Ein Chat-Roman in der Buchform ist *Ch@tlove* von Sabine Rieger (1999).

1.3. Remediatisierter 'Roman im Internet'

Im Rahmen der Literatur im Internet finden wir viele 'Romane im Internet', also digital remediatisierte Romane. Es sind digitale Text- und Tondateien mit Romanen, die oft noch vor der Internet-Ära in der Druckbuchform erschienen. Der Digitalisierung unterliegt in der Regel rechtefreie Literatur, also Kanonwerke der nationalen und Weltliteratur, die nach dem Verlauf von 60 Jahren nach dem Tod des Autors urheberrechtsfrei geworden sind. Sie werden für das WWW digitalisiert und den Nutzern zum Lesen online oder als Download angeboten. 'Romane im Internet' befinden sich im WWW in diversen Webformaten: in Textarchiven auf Webseiten und Portalen der öffentlichen Literaturinstitutionen, auf privaten Webseiten der Hobbyisten, die das Sammeln und Online-Präsentieren diverser literarischer Texte als Hobby betreiben, auf Hausseiten der Hochschulen, Institute, Literaturmuseen, Stiftungen oder anderer Literaturinstitutionen. Romanklassiker der deutschsprachigen und Weltliteratur sind im WWW kostenlos im *Projekt Gutenberg DE* von Spiegel Online zu lesen. Freie E-Books zum Download auf PC, Kindle, Android, iOS oder andere tragbare Geräte bietet das damit verwandte *Project Gutenberg*. Kostenlose Hörbücher mit klassischer Weltliteratur sind u.a. bei *Librivox* zu beziehen. Derartige Projekte sind nicht kommerziell und stehen allen Nutzern kostenlos zur Verfügung. Zu dieser Kategorie gehört das zweite Beispiel von den zu Beginn des Artikels erwähnten diversen digitalen Romanformen: der ausgegriffene Roman über eine Ärztin in Berlin,

ihre Arztpraxis und originelle Arbeitsweise mit vorwiegend ausländischen Patienten (Schernus, Hausärztin, 2002). Die Ich-Erzählerin erzählt lebensnah und mit viel Humor die auf Wahrheit basierenden Geschichten von ihrer Bekannten, Anna B., einer Hausärztin im Kiez, die in ihrer Arbeit ein undurchschnittliches Maß an Engagement zeigt. Mit jedem ihrer Patienten ist eine witzige, traurige oder unglaubliche Geschichte verbunden. Der Psychiatrie-Verlag hat den Roman auf seiner Webseite kapitelweise als PDF-Datei zum Lesen online dargeboten. Der Verlag hat dabei den Begriff 'Internetroman' ebenso simpel wie falsch definiert: "Internetroman? Was ist das überhaupt? Ganz einfach: wir laden, Sie lesen. Jede Woche freitags werden wir ein neues Kapitel hochladen, damit Sie es sich zum Start ins Wochenende kostenlos herunterladen und lesen können. [...] Wir fanden: dieses Buch ist viel zu gut, um es in der Versenkung verschwinden zu lassen und machten es fit für die digitale Welt".⁴Auf die dargestellte Weise und aus der obigen Motivation erscheinen eben 'Romane im Internet'. Sie können dabei in verschiedenen Formaten digital remediatisiert werden: als PDF-Datei (so das obige Beispiel), HTML-Webseite oder Blog. Der 'Roman im Internet' ist also digital remediatisierter Roman, online in Digitalisierungsprojekten in diversen Webformaten vorhanden, der ursprünglich als Druckbuch, meistens in der Zeit vor Internet erschienen ist. Er gehört zur Literatur im Internet und bildet die digitale Erscheinungsform des Romans, die im Vergleich mit seiner ursprünglichen medialen Version als Druckbuch kaum verändert ist.

1.4. Subgattungen der Internetromane und Abgrenzung von anderen digitalen Erzählformen

Bei dem Versuch, diverse Erscheinungsformen des Internetromans aufzufassen und zu klassifizieren ist zu beachten, dass beide Komponenten des 'Internetromans': der 'Roman' und das 'Internet' heterogen sind und innere Vielfalt aufzeigen. Die Überlagerung beider vielfältiger Ebenen entscheidet von der großen, aus doppelter Quelle resultierenden Vielfalt der Gattungsausprägungen des Internetromans. So ist zunächst die Verschiedenartigkeit der Romangattung als literarischer Text an sich, bezüglich Thematik oder narrativer Struktur zu beachten. Das Medium Internet wird vor allem mit schneller Informationsverbreitung und Unterhaltung assoziiert, nicht mit bewusst ästhetischer, vielseitiger Auseinandersetzung mit der Umwelt und den aktuellen Problemen, was typisch für die schöne Literatur ist. Diesem Charakter des Internets entsprechend sind darin Unterhaltungsromane am häufigsten zu treffen, v.a. Fantasyromane, die sich auf bekannte Stoffe und Themenkreise der Popkultur beziehen. Andere populäre Subgattungen sind Krimi, Thriller und Liebesroman. Das Internet ist auch ein wichtiges Medium der Selbstinszenierung der Nutzer. Die nächste große Gruppe bilden deswegen autobiografische Romane, in denen eigene Erlebnisse und Erinnerungen der Autoren/innen thematisiert werden. Die häufigsten Themen sind darin Genderproblematik und Kindheitserinnerungen bzw. Adoleszenz.⁵ Die dritte Gruppe bilden Romane, die das Internet und neue Medien beschreiben: Internet- und Chat-Romane (vgl. Abschn. 1.2.). Die Klassifikation des Internetromans als digitale Literaturgattung muss außerdem nach den Aspekten des digitalen Mediums unternommen werden, in welchem der Roman vorkommt. Nach dem Existenzort im Internet, also dem Internetdienst, in dem der Roman geschrieben und gelesen wird, kann man zwischen Webromanen im WWW, Chatromanen

⁴ <https://www.psychiatrie-verlag.de/service/internetroman.html> (20.12.2018).

⁵ Eine genauere Beschreibung zweier autobiografischer Webromane ist in Turkowska 2016 S. 183-185 zu finden.

im Chat und E-Mailromanen unterscheiden. Das Usenet, also der Internetdienst, welcher das Versenden von Textnachrichten ermöglicht und wo Newsgroups, Vorgänger der heutigen Schreibforen verortet sind, war noch vor der Entstehung des globalen Netzwerkes 'Internet' der Schauplatz einer regen literarischen Betätigung. Darin bildeten sich frühe digitale literarische (meistens narrative) Kurzformen: literarische Wandertexte (auch mit E-Mails verbreitet), Kurzgeschichten und Erzählungen in literarischen Newsgroups. Versuche, das digitale Medium auch zum Schreiben von Romanen auszunutzen, begannen schon in den frühen 1990er Jahren und mündeten in einigen erfolgreichen E-Mailromanprojekten (vgl. Abschn. 2.1.). Chatromane entstehen dank dem gemeinsamen Schreiben im Chat, der heute nicht nur mit PC, sondern auch mit anderen Mobilgeräten (Smartphones, Tablets) zu erreichen ist. Je nach dem Webformat, in dem sie publiziert werden, kann man von Romanen auf Webseiten, Portalen, Schreibforen, in Blogs sprechen.

Codierungs- und Wahrnehmungsmodus: Monomedialität vs. Multimedialität. Webtexte werden monomedial: nur schriftsprachlich, nur auditiv, oder nur visuell-bildlich, bzw. multimedial also audiovisuell codiert und wahrgenommen. Im Fall der Multimedialität gibt die Computerprogrammierung diverse Gestaltungsmöglichkeiten zusätzlich zum Text, der mit Visualeffekten, z.B. kinetischer Programmierung wie Flash-Animationen, daneben mit Toneffekten ausgeschmückt werden kann. Die Webromane in ihrer primären, dem Druckmedium Buch verwandten Form, sind monomedial: sprachlich-textuell, nur schriftlich codiert und zum stillen Lesen bestimmt. Wenn Romane als Hörbücher vorkommen, sind es in der Regel keine Internetromane, sondern als Audiodateien remediatisierte 'Romane im Internet'. Die Überschreitung der Monomedialität zur Multimodalität hin ergibt in der Folge eine verwandte multimediale, heute schon historisch gewordene Erzählform der Internetliteratur: das Multimedia-Erzählwerk, für dessen prominentes Beispiel *Das Epos der Maschine* von Urs Schreiber (1998) gehalten wird. Heutzutage wird diese Entwicklungslinie von multimedial bereicherten Romanen als Enhanced E-Books fortgesetzt.

Anordnung/ Struktur und damit verbundene (Un)Möglichkeit der Kohärenzbildung: linear, multilinear, hypertextuell. Die Webromane in ihrer ursprünglichen, dem Druckmedium Buch verwandten Form sind Erzähltexte mit linearer Textanordnung. Die Überschreitung der Grenze der Linearität zur Hypertextualität hin ergibt in der Konsequenz die Zugehörigkeit des Textes zur Gattung der Hyperfiktion. Hyperfiktionen werden anders als lineare Romane gelesen: die Reihenfolge des Lesens der einzelnen Lexien ist willkürlich, zufällig, und die Kohärenzbildung dadurch erschwert. Der (fiktionale) Hypertext hat eine Rhizomstruktur.

Ein Mittelstadium zwischen dem linearen Webroman und der rhizomartigen Hyperfiktion bilden die Webromane mit Netzstruktur. Es sind in der Regel kollaborativ auf Schreibforen oder den speziell gegründeten Webseiten der Autorencommunities geschriebene Fortsetzungsromane. Die Webromane mit Netzstruktur haben häufig weder einen bestimmten Anfang noch ein festgelegtes Ende. Nicht alle Textfragmente müssen miteinander verbunden werden, sie können in einer beliebigen Reihenfolge gelesen werden, denn es gibt keine linear-hierarchische Anordnung. Die Handlung ist multilinear, aber nicht hypertextuell: am Ende eines jeden Abschnitts gibt es nur eine Fortsetzung, deswegen können die Textfolgen nur nacheinander gelesen werden. Der Leser kann nicht zwischen mehreren unterschiedlichen Links wählen, die zu alternativen Fortsetzungen führen, d.h. er kann seinen Lesepfad nicht individuell bestimmen.

Interaktionsmöglichkeit. Die Interaktion zwischen Nutzer und Text mittels Computer nimmt verschiedene Formen an und reicht von der freien Navigation in der textuellen Hyperfiktion (Anklicken der Links zwecks Übergang zur nächsten Lexie und Ausschuchen eigener Lesepfade) über Interaktion mittels performativer Links, die das Erscheinungsbild auf dem Interface verändern (was typisch für hypermediale und multimediale Erzählwerke ist), bis zur aktiven Teilhabe an der Veränderung des Textbestandes infolge der individuellen Textumgestaltung. Die letztere Form der Interaktivität führt zur Entstehung der kollaborativen Mitschreiberromane. Die Interaktionsmöglichkeit beruht hier auf dem gemeinsamen Schreiben der Romanfortsetzungen. Internetromane divergieren auch hinsichtlich der Bedingungen der Produktion, Distribution und Rezeption des Romans im digitalen Medium Internet.

Produktion/ Autorschaft. In Bezug auf die Autorschaft kann man zwischen individuell geschriebenen Romanen eines Verfassers (entweder eines etablierten Schriftstellers, eines Webkünstlers oder Hobbyautors) bzw. kollaborativen Internetromanen (Mehrautorenromanen) unterscheiden. Entscheidend für die Zugehörigkeit zur Gattung des Internetromans ist die Erzählstruktur des Textes, die 'romanartig' sein sollte. Wenn die kollaborativ geschriebenen Erzähltexte der Internetliteratur keine romantypische Narrationsform aufweisen, sondern aus inkohärenten Textabschnitten bestehen, werden sie einfach als Mitschreibeprojekte bezeichnet. Ein Beispiel für ein nicht-romanhaftes Mitschreibeprojekt ist *23.40* (Grigat 1997). Andere, noch weiter reichende Interaktionsformen sind in den spielartigen Erzählungen der narrativen Spiele wie Textadventures oder MUDs zu treffen. Spielartige Narrationen in virtuellen Welten wie *Second Life* lassen die Interaktion bis zur völligen Immersion des Rezipienten mit der Fiktion steigern. Dasselbe Prinzip verfolgen transmediale Erzähluniversen (vgl. Kap. 3). Genuine Internetromane, die der medialen Druckbuchform des traditionellen Romans am nächsten stehen, weisen kaum Interaktionsmöglichkeiten auf. Sie haben eine lineare Textstruktur, das Anklicken der sich am Ende der jeweiligen Abschnitte befindlichen Links führt zu nur einer Fortsetzung, eine freie Wahlmöglichkeit der Lesepfade ist nicht gegeben. Individuelle Internetromane gibt es auf privaten Autorensseiten, sie werden von den Besitzern der Hausseiten geschrieben. Von diesen sind kollaborativ geschriebene Internetromane zu unterscheiden – sie bilden romanartige Mehrautorenprojekte: mit der für Romane typischen Erzählstruktur, komplexen dargestellten Welt, mehrsträngigen Handlung, umfangreichen Figurenwelt, zu der diverse Charaktere gehören. Besonders umfangreiche Romanprojekte dieser Art entstehen auf speziell zu diesem Zweck gegründeten Webseiten oder Portalen, kleinere – auf Schreibforen. Kollaborative Internetromane können sowohl im WWW (Webromane), im Chat (Chatromane) als auch im Usenet (E-Mailromane) entstehen.

Distribution. Internet und WWW bieten die günstigsten Möglichkeiten einer schnellen, bequemen und oft kostenlosen Verbreitung der Inhalte. Von der Art der Distribution online entscheiden ökonomische Faktoren: es gibt einerseits kostenlose Werke im Open Access, andererseits kommerzielle Verlagsproduktionen als E-Book zum kostenpflichtigen Download. Bei Webromanen denkt man vor allem an frei zugängliche, von Nutzern generierte Inhalte (user-generated contents) im Open Access, mit Ausschluss der kommerziellen Distribution seitens der Verlage als E-Buch, in der Form eines Downloads gegen Bezahlung, die in den Online-Büchereien auf Webportalen der Verlage oder sonstigen Online-Büchershops zu kaufen sind. Frei zugängliche Romane zum kostenlosen Lesen online gibt es v.a. auf privaten Webseiten der Autoren. Diese

nicht-kommerzielle Distributionsform ist für die genuinen Internetromane (Webromane) charakteristisch. Ihre Autoren/innen sind Webliteraten, die nur im WWW ihre Texte produzieren und zur gebührenfreien Rezeption anbieten. Die kostenlosen Webromane sind auch auf den Seiten von literarischen Institutionen, E-Zinen, Literaturportalen, in den Schreibforen zu finden. Eine Form der Distribution online ist Selfpublishing. Die Webliteraten erstellen mit der von digitalen Verlagen bereit gestellten Software ihre literarischen Texte in der form von E-Büchern selbst und bieten sie gegen (meist sehr geringes) Entgelt zum Verkauf (d.h. zum kostenpflichtigen Herunterladen) in Online-Büchershops an. Ein Beispiel für einen Selbstverlag ist XinXii. Erfolgreiche Internetromane werden in der Regel aus dem WWW herausgenommen, von Verlagen kommerzialisiert und als E-Bücher herausgegeben. Viele von ihnen haben ihren Anfang in kollaborativen Schreibprojekten, wie die Fantasy *The Mongoliad* von Neal Stephenson und der Autorencommunity. Der kollaborative Fortsetzungsroman ist zu einem Erzähluniversum ausgewachsen. Neben dem eigentlichen Text gab es eine eigene E-Publishing-Plattform mit Videos, Bildern, Wikis und einem Diskussionsforum zum Roman. Nach der Herausgabe als E-Buch 2012 ist er aus dem WWW verschwunden und kann nicht mehr kostenlos online gelesen werden. Die Grenze zwischen kommerziellen E-Büchern und kostenfreien Webromanen ist deswegen unscharf.

2. Genuine Internetromane

Als genuine Internetromane wurden solche digitale Romanformen bezeichnet, welche romanhafte narrative Struktur aufweisen, monomedial, schriftsprachlich codiert sind, im Internet produziert (als Textdatei geschrieben), distribuiert (kostenlos vom Internet bezogen) sowie rezipiert (online gelesen oder heruntergeladen) werden. Je nach dem Internetdienst wurden darin drei Subkategorien unterschieden: Webromane, Chatromane und Emailromane.

2.1. E-Mailroman und Chatroman

Ein erfolgreicher Internetroman in der Form von E-Mails, welcher die Blütezeit dieser Gattung überdauert hat, ist *GROZCXIOCK* (Troger 1993). Er wird als der erste Wiener E-Mailroman bezeichnet und geht auf die Jahre 1993/1994 zurück. Seine Entstehung war durch den einsetzenden Internet-Boom angeregt. Er gehört zur Gattung der Fantasy, verbindet die Merkmale von Grotteske, Märchen, Kriminalroman und Liebesgeschichte und spielt sich in einem virtuellen Wien ab. Die Titelfigur ist ein böser Zwerg, der alle Wiener auf eine Festplatte kopiert und Unfug anstiftet. Gegen ihn kämpfen der Ich-Erzähler, ein Computerverkäufer und der Student Anzelmus, unterstützt von Nicole, einer schönen Beamtin des Wiener Magistrats. Der erste Teil wurde im Kulturforum der Wiener Magnet City-Mailbox seit März 1996 in Fortsetzungen gepostet und nach einer Ankündigung in de.alt.geschichten per E-Mail an interessierte Leser/innen weltweit versandt. Die Präsentation und erste Lesung des Emailromans fanden in einer Wiener Galerie statt. Kurze Zeit später wurde der Roman auch im Literaturforum der Blackbox vorgestellt, welches damals unter der Leitung von Martin Auer, einem Pionier der digitalen Literatur in Österreich stand. Zu Beginn 1997 wurde die Webseite des E-Mailromans gegründet, auf der man ausgewählte Kapitel lesen konnte, die Leserreaktionen bereithielt und über die man den Roman abonnieren konnte. 1997/98 entstand aufgrund der vielen positiven Reaktionen der zweite Teil des Romans, dem im Jahr 2000 schließlich der

abschließende dritte Teil folgte. Eine Lesung im österreichischen Rundfunk im Februar 2003 beschloss das Webprojekt. Der Roman wurde schließlich 2010 in der Kindle Edition heraus gegeben (*GROZCXIOCK:XX*). Ein Roman, kollaborativ im Chat geschrieben, ist der Krimi *Van Rudy – Der Tod kam schnell* (Buch Team 2015). Er entstand als gemeinsame Leistung von sechs ehemaligen Klassenkameraden. Sein Ursprung geht auf ein Klassentreffen 30 Jahre nach dem Schulabschluss zurück. Um Kontakt zu pflegen, gründeten die Klassenfreunde/innen einen WhatsApp-Gruppenchat, der mit PC und Mobilgeräten erreichbar ist. Eine Person begann darin mit dem Schreiben einer Kriminalgeschichte, die von anderen spontan und zuerst planlos fortgesetzt wurde. Die Autor/innen bauten Bekannte, Bekanntes und sich selber in die Handlung ein und brachten die Geschichte nicht ohne Anstrengung zu einem sinnvollen Ende (Blättgen 2016). Der Kommissar van Rudy und seine Assistentin Mareike de Jong müssen einen Mordfall im Hotel an einem Mann ermitteln, welcher nach Amsterdam zu einem Rock-Konzert und dem Treffen mit seinen früheren Klassenfreunden gekommen ist. Der Krimi erschien bei Epubli, welcher die Bücher on Demand als E-Book und gedruckt verkauft. Er hat auch seine Webseite mit einer Leseprobe. Der zweite Teil der Abenteuer des Titelkommissars ist in der Vorbereitung.

2.2. Webroman

Webromane werden im WWW in unterschiedlichen Webformaten und von verschiedenen Autoren(gruppen) verfasst. Individuell geschriebene Romane befinden sich meist auf den Webseiten oder Blogs ihrer Autor/innen. Echte individuelle Webromane sind öffentlich zugänglich (ohne Login und Registrieren) und kostenlos. Von Bedeutung ist, ob der/ die Autor/in Webschriftsteller/in ist oder Literatur professionell betreibt. Die Autoren der ersten Kategorie stellen ihre Texte dem Lesepublikum kostenlos zur Verfügung oder geben sie im Selbstverlag als E-Bücher heraus, die gegen kleines Entgelt herunter geladen werden können. Für professionelle Schriftsteller/innen ist Literatur eine Einnahmequelle, deswegen verbreiten sie ihre Texte kostenlos im WWW nicht. In dieser Hinsicht ist der Vergleich der Vorgehensweisen zweier berühmter Autoren interessant. Stephen King hat im Juli 2000 das erste Kapitel seines neuen Horrors *The Plant* auf seine Webseite gestellt. Ein weiteres wollte er jeweils nur dann schreiben, wenn ihm mindestens 75 Prozent der Leser einen Dollar überweisen. Die Zahl der zahlungswilligen Leser ging jedoch von Kapitel zu Kapitel nach unten, so dass der Autor zur Erleichterung seiner Verleger nach dem vierten Teil die Fortsetzung unterließ (*Internet-Roman: Der Horror hat ein Ende:XX*). Elfriede Jelinek, die ihre Texte auf ihrer Hausseite den Lesern kostenlos anbietet, ist wohl die einzige Ausnahme unter professionellen Literaten. Der umfangreiche 'Privatroman' *Neid* wurde innerhalb eines Jahres geschrieben und kapitelweise (insgesamt 5 Kapitel) ins WWW gestellt. Im Vergleich mit ihren Druckbuchromanen ist sein Inhalt viel intimer, persönlicher (daher die Bezeichnung 'Privatroman') und seine Struktur offener, loser. Sogar die Kohärenzbildung und Korrektur werden im letzten Satz den Rezipienten überlassen: "Unvollständige oder fehlerhafte Sätze bitte (jeder für sich selbst) ergänzen bzw. korrigieren!" (Jelinek 2008:XX). Die Autorin wählte das digitale Medium, um den Text nach Belieben zu gestalten, ohne Zwang und Rücksicht auf Verleger. Diese Freiheit erlaubte ihr die finanzielle Unabhängigkeit nach dem Nobelpreis. Jelineks Webroman ist eine Ausnahme in der Kategorie 'individueller Webroman auf der privaten Autorensseite zum

kostenlosen Lesen online', denn die Autorin ist eine berühmte Schriftstellerin. Derartige Romane werden meistens von wenig bekannten Webschriftstellern verfasst. Als Beispiel für einen interessanten Roman dieser Art kann *Risiko Reset* (2008) erwähnt werden. Er wurde von einem anonymen Autor ins WWW gestellt, einmal auf die Webseite, einmal ins Blog. Es ist ein Unterhaltungsroman, der Merkmale eines Krimis (Unfall, Ermittlung) mit denen eines Gruselromans (übersinnliche, schauerliche Motive) verbindet. Die Ich-Erzählerin, eine Frau im mittleren Alter, verbringt mit ihrer Freundin einen Nachmittag im Erholungspark, wo die beiden Frauen ein Cafe oben auf dem Aussichtsturm besuchen. Beim Hinunterfahren mit dem Lift kommt es zu einem Unfall. In der Todesstunde erlebt die Erzählerin eine Vision: Ihr wird versprochen, die zweite Lebenschance zu bekommen, wenn sie sich die Todesart wählt. Sie tut es. In dem Unfall findet die Freundin den Tod. Nach einiger Zeit erfährt die Erzählerin, dass alle Überlebenden gleiche Visionen hatten und einige den gewählten Tod bereits gestorben sind. Mit einem neuen Bekannten, einem Schicksalsgenossen, versucht sie, hinter das Geheimnis zu kommen und sich vor dem Tod nach der gewählten Art zu retten. Der Roman gestaltet eine interessante Idee auf eine gelungene Weise. Der Text ist spannend, witzig, die Erzählweise wie Sprachgebrauch lassen ein literarisches Talent erkennen. Der Roman fand Gefallen bei vielen Lesern, die sich im Literaturportal *Versalia* darüber ausgetauscht haben.⁶ Leider ist er nicht beendet. Webromane dieser Art bleiben auf ihren Webseiten oft unvollendet, was ein großer Nachteil dieser Subgattung ist. Nach einigen Kapiteln werden sie aus verschiedenen Gründen abgebrochen: entweder verliert der/die Autor/in Interesse an dem Werk, kann es aus Zeitmangel nicht weiter betreiben oder hat keine weiteren Ideen. Oft ist es aber so, dass gute, interessante Texte von Verlagen übernommen werden, für welche die Internetautoren eine unerschöpfliche Quelle an Nachwuchsschriftstellern bilden. Romane, insbesondere populäre Unterhaltungsgattungen wie Horror, Krimi, Fantasy, Liebesroman werden von Verlagen im Web schnell entdeckt, die vollendete Version wird in der Hoffnung auf Gewinn als E-Buch und/oder Druckbuch herausgegeben. Auf diese Weise wird sie in den institutionellen Literaturbetrieb eingegliedert, dafür aber der Internetliteratur entzogen. Deswegen kann diese unmöglich zur vollen Geltung und ästhetischer Entfaltung gelangen.

Kollaborative Webromane auf Webseiten, Literaturportalen und Schreibforen haben größere Aussichten auf eine dauerhafte Arbeit an ihnen, Vollendung und sogar Veröffentlichung als (E-)Buch. Sie entstehen meistens auf Schreibforen und Literaturportalen, die Literaturliebhaber und Hobbyschriftsteller um sich sammeln. Sie sind zum kostenlosen Lesen online bestimmt, haben einen festen Autorenkreis und ein relativ großes Lesepublikum, welche aus dem Umkreis der 'Stammgäste' hervor gehen. Der erste kollaborative Webroman im deutschen Sprachraum, die Fantasy *Die Säulen von Llacaan* bestand im Portal *NetzWerke* 1997-2008. Ein anderer Roman dieser Art, *Magische Welt Ija Macar*, gibt es seit 1999 im Fantasy-Portal *Drachental*. Das Mitschreiben beruht auf dem Zusenden der Fortsetzungen per E-Mail an den Projektleiter, welcher sie an passenden Stellen an den Ganztext anschließt. Daher werden Mitschreiberromane diesen Typus als Fortsetzungsromane bezeichnet. Individuelle und kollaborative Webromane gehören meistens zur anspruchslosen Unterhaltungsliteratur. Sie gestalten bekannte Stoffe und Motive nach geläufigen narrativen

⁶ Beiträge auf http://www.versalia.de/forum/beitrag.php?board=v_forum&thread=4444 20.05.2017.

Mustern. Deswegen bilden sie keine neue literaturästhetische Qualität.⁷ Die kostenlosen Webromane auf Autorensseiten oder im Blogformat bilden bisher nur eine Ressource und Vorstufe der anerkannten Literatur. Die Chancen für die Weiterentwicklung und Erreichen eines bedeutenden Rangs von genuinen Internetromanen in der Gegenwartsliteratur sind gering wegen der Kommerzialisierung des Internets und dessen Entwicklung zum Marketing- und Verkaufsmedium der Verlage.

3. Multi- und transmediale Romanformen

3.1. Multimedial bereicherter Roman

Digitale Bücher (E-Books) bilden heutzutage einen ständig wachsenden Anteil des Literaturmarktes. In der Form des reinen Textes, die an das Druckbuch anknüpft, bleiben sie jedoch hinter den technischen Möglichkeiten des Digitalträgers zurück. Damit sie sich besser verkaufen und langfristig Erfolg haben, müssen sie alternative Neuerungen im Vergleich mit dem Druckbuch bieten. In den letzten Jahren haben sich die E-Bücher von einer bloßen Nachahmung gedruckter Bücher zu Multimedien mit echtem Mehrwert entwickelt. Multimedial bereicherte E-Bücher werden Enhanced oder Enriched E-Books genannt. Enhanced E-Books haben den Markt zuerst als Sachbücher erobert. Anleitungen zur Herstellung oder Lernen von etwas (wie Kochen) können dank der Multimedia perfekt vorgeführt werden.⁸ Der Mehrwert des multimedial bereicherten E-Buches im Bereich des fiktionalen Erzählens bestand zuerst in multimedial und interaktiv gestalteten zusätzlichen Informationen über Werk und Autor (Interviews) bzw. visuellen Darstellungen, Tondateien, Videosequenzen, Kurzfilmen, Animationen etc. Das Interesse der Käufer an solchen Experimenten war bisher allerdings gering, wie die Erfahrung mit Stephen Kings Buch *Der Anschlag* zeigt. Sein amerikanischer Verlag verkaufte bis Ende 01.2012 eine Million Hardcover-Exemplare für 35 Dollar und fast 300 000 einfache E-Books für 14,99 Dollar. Die erweiterte Ausgabe für 16,99 Dollar, die u.a. einen von King geschriebenen und erzählten Kurzfilm beinhaltet, wollten dagegen nur 45 000 Menschen kaufen. Im Vergleich zum Vertrieb anderer Titel scheint das ein Erfolg zu sein (Hofmann 2012).

In der ästhetischen und inhaltlichen Seite der fiktionalen Erzähltexte wie Romane haben sich Multimedia bislang nur wenig niedergeschlagen. Welche Möglichkeiten in der multimedialen Gestaltung des Romans stecken, demonstriert die Liebesgeschichte *Chopsticks*, an der die Schriftstellerin Jessica Anthony und der Grafikdesigner Rodrigo Corral gemeinsam gearbeitet und sie als audiovisuelle Erzählung entwickelt haben. Es ist ein elektronisches Buchprojekt, das außer der Printversion als App für iPads und iPhones erschienen ist. Die Leser können die Geschichte nur auf dem elektronischen Gerät vollständig erfahren: Videos schauen, Songs hören und Textnachrichten mitlesen, die die Protagonisten einander schicken. Die *Chopsticks*-App bietet auch eine Shuffle-Version, die die Seiten des Buches auf Wunsch völlig neu sortiert. Die Idee lehnt sich an Stéphane Mallarmés Konzept des nonlinearen 'totalen Buchs', in dem Textseiten lose einzulegen waren, damit die Textabfolge laufend geändert werden kann (Hofmann 2012).

⁷ Die Beschreibung der frühen kollaborativen Romanprojekte findet man bei Hendryk S. 176-181, der Internetromane bei Turkowska 2016 S. 29-31, 178-179, 183-185. Eine Monografie zum digitalen Roman bietet Keijzer (2009).

⁸ Multimediale Sachbücher befinden sich auf <http://www.blurb.de/enhanced-ebook-gallery> (20.12.2017).

3.2. Transmediales Erzähluniversum

Bei dem transmedialen Erzähluniversum handelt es sich um die Vermittlung der erfolgreichen Erzählstoffe der Popkultur konterlinear über verschiedene Medien und Medienkanäle. Ein anderer geläufiger Begriff für diese Erzählweise ist 'crossmediale Verwertung' des Erzählstoffes. Es geht darin um die Kombination verschiedener Kanäle: zusätzlich zum Ausgangsmedium, z.B. Druckbuch oder Film, wird die Geschichte noch als Filmserie, E-Book, Videospiele usw. verkauft. Anders als Franchise, bei welcher eine abgeschlossene Ausgangsgeschichte in weitere Medien übertragen wird (wie Harry Potter: ausgehend von Büchern wurde die Marke um zahlreiche Medien erweitert: Filme, Comics, Spiele und große Mengen an dazugehörendem Merchandise), ist die transmedial erzählte Ausgangsgeschichte beim Übergang in ein anderes Medium noch nicht abgeschlossen, sondern wird ausschließlich in einer anderen Medienumgebung fort geführt. Um den Fortgang und Ende der Geschichte zu erfahren, muss der Rezipient andere mediale Produkte einkaufen (*Transmediales Erzählen...* 2015). Als Beispiel für eine transmedial erzählte Geschichte dient die Trilogie *Cathy's Book, Cathy's Key, Cathy's Ring* (Stewart/ Weismann 2007-2009), in Deutschland von Bastei Lübbe verlegt. Das Erzähluniversum hat seinen Anfang im Druckbuchroman, die Story gibt es auch als Hörspiel. Cathy, die Heldin des Romans, ist verschwunden, aber sie hat ihrer Freundin Emma ein Tagebuch mit Hinweisen auf ihren Aufenthaltsort hinterlassen. Die Leser müssen Cathy's Fall gemeinsam mit Emma ermitteln. Sie können das Geheimnis nicht in der gelesenen Buchgeschichte entdecken, sondern müssen anhand der zusätzlichen Informationen in anderen Medien (Zettel mit Beweismaterial, Links zu Homepages und verschiedenen Telefonnummern) selbst herausfinden, wie sich die Geschichte entwickelt. Im Internet bekommen sie neue Hinweise zu Cathys Schicksal. Sie werden mit einer URL an ein Forum geleitet, das von Emma geführt wird, und auf dem Zusatzinformationen versteckt sind. Wenn man sich einloggt, erhält man Zugang zu ihnen: man kann in den Web-Profilen von Emma und Cathy stöbern und neue Informationen finden, Nachrichten an die Figuren schicken und sich mit anderen eingeloggten Lesern über die Recherchen austauschen. Wenn der Leser die anderen Medien nicht nutzt, wird er das Ende der Geschichte nicht herausfinden. Das Buch wird dank der Aktivität des Lesers online zu einem Spiel, welches sich aus dem fiktionalen Text in die außerliterarische Realität verlegt (genaue Inhaltsangabe vgl. Van Nahl 2011).

4. Der Roman in der Ära digitaler Medien und Netzwerke

Der Einzug der digitalen Medien in die Literatur, ihre Produktion, Distribution und Rezeption hatte weit reichende Folgen für den Roman. Die digitale Remediation trug zu einer noch größeren Verbreitung der ohnehin populärsten Literaturgattung. Der traditionelle Druckroman fand nach der Umgestaltung in digitale Textdatei in dem neuen Medium zeitlich und räumlich unbegrenzte Möglichkeit der Rezeption online oder im Download als der 'Roman im Internet'. Verlage bieten heutzutage die textuelle sprachlich codierte monomediale Literatur nicht nur als Druckerzeugnis im Papierformat, sondern auch in der Digitalform und vertreiben sie im Internet als E-Buch zum Lesen auf diversen Mobilgeräten. So sorgte das Internet für eine noch größere Verbreitung der wichtigsten Erzählgattung. Die größten Neuerungen für die Gattung erfolgten aus der Verbindung des Digitalen mit dem Romanhaften im Rahmen des 'Internetromans'. In der Produktion

beruhen sie auf der kollaborativen Autorschaft der Mitschreiberromane in der digitalen Medienumgebung. In der Distribution ist dank der neuen Medien eine größere Demokratisierung des Literaturmarktes eingetreten. Das Internet erweiterte die Literaturszene um die neue Gruppe der Webliteraten, die ihre Romane kostenlos auf den eigenen Autorensiten oder gegen kleines Entgelt im Selbstverlag im WWW verbreiten können. Die Rezeption der digitalen Romane verläuft unter anderen Bedingungen in der Medienumgebung: in der Verbindung mit anderen Medien oder im Kontext anderer mit ihm verlinkter Webseiten.

Innerhalb des literarischen Textgebildes bewirkten die neuen Medien Veränderungen in der Struktur digitaler Romane, was zur Entstehung neuer Subgattungen führte. Die Romanstruktur passte sich an die Netzstruktur und Hypertextualität des Internets an. Im digitalen Medium wurde es möglich, die nonlineare Erzählweise komplexer, verzweigter Handlungen in Internetromanen mit Netzstruktur und Hyperfiktionen überzeugend zu realisieren. Die Bedeutung der Sprachebene wird im Internetroman kleiner infolge des Einsatzes visueller und akustischer Ausdrucksmittel, die die Wortmalerei teilweise ersetzen. Die ästhetischen Sprachformen werden seltener und treten vor der direkten Alltagssprache zurück. Wichtiger als sprachliche Verkleidung sind Inhalt, Handlungsverlauf, sonderbare Figuren, phantastische Welten, beschrieben mit großer Detailverliebtheit. Im Internetroman radikalisiert sich die Merkmale der Postmoderne und Pop-Ästhetik. Die dafür typische Vorliebe zur Unterhaltung macht sich in der Wahl der Romangattungen sichtbar: Krimi, Horror, Fantasy. Die Vorliebe zur Selbstinszenierung findet Ausdruck in persönlicher und autobiografischer Thematik, wie im Adoleszenzroman.⁹ Es werden Stoffe und Motive der Popkultur gestaltet, die von anderen Erzählmedien stammen und darin popularisiert werden.

Der heutige Internetroman ist ein typisches Konsumgut zur Unterhaltung. Verglichen mit der ersten Periode seiner Entwicklung aus der Zeit um die Jahrtausendwende verlor er weitgehend seine besondere ästhetische Stellung als multimediales Gesamtkunstwerk. Wegen des relativ kleinen Leserkreises erfüllt er auch keine wichtige gesellschaftliche bzw. individuelle Funktion. Solange der Roman im digitalen Medium die Vorbilder nachahmt, die für den Roman im Druckbuch typisch waren, bleibt er vom Medienwandel weitgehend unbetroffen. Das bezieht sich auf den Roman im Internet und den rein schriftsprachlichen individuellen Internetroman, insbesondere deren Struktur und narrative Form. In ihnen sind keine wesentlichen Neuerungen bemerkbar, vielmehr Wiederholung bekannter tradierter Ausdrucksmittel.

Eine neue Art des Erzählens und damit auch neue Perspektiven für den Roman bilden multimediale Gestaltung des Erzählstoffes in den Enhanced E-Books, Überwindung der rein sprachlich-textuellen Darstellung der Fiktion, ihre Ergänzung in anderen Medienwelten und Schaffung der transmedialen Erzähluniversen. Das multi- und transmediale Erzählen markieren eine neue Ära des Erzählens, in der das sprachlich codierte fiktionale Text mit seinen kunstvollen narrativen und sprachlichen Ausdrucksmitteln, typisch für den Roman aus der Ära der Gutenberg-Galaxis an Bedeutung verliert. In der Ära der Multimedien und globaler Vernetzung ist seine Rolle eingeschränkt auf eines der vielen Elemente einer übergeordneten multi- und transmedialen Erzählwelt, er ist nicht mehr das A und O des Erzählens. Die neuen Formen überschreiten die Grenzen des traditionellen, als reines Textgebilde begriffenen Romans. Der traditionelle Roman als literarischer sprachlich codierter Text hat darin die Rolle des Initiators und

⁹ Darstellung der digitalen Adoleszenzromane vgl. Turkowska 2016: 183-185.

Startpunkts des Erzählens, das über die Grenzen der fiktionalen Romanwelt hinaus gedehnt wird in die außertextuelle virtuelle Welt des Internets und anderer Netzwerke (wie Mobiltelefonie). Die Immersion des Lesers in das Spiel der Fiktion mit dem virtuellen und wirklichen Handeln verwischt die Grenzen zwischen allen drei Bereichen. Während die Multi-, Transmedialität und Interaktivität der digitalen Medien die Sprachkomponente in den Hintergrund treten lassen, bieten sie dafür alternative Erzählstrategien und Rezipientenaktivitäten an. Der Roman verliert dadurch seine Identität als Literaturgattung im traditionellen Sinn. Als Bestandteil eines multimedialen Erzähluniversums erhält er um diesen Preis alternative Existenzformen in der virtuellen multimedialen Welt, in der Dichtung und Wahrheit immer schwerer von einander zu trennen sind.

Literatur

- Boesken, Gesine: *Literarisches Handeln im Internet: Schreib- und Leseräume auf Literaturplattformen*, Konstanz 2010. Zit.: Boesken, Literarisches, 2010.
- Eggers, Dave: *Der Circle*. Kiepenheuer & Witsch; Köln 2014. Zit.: Eggers, Circle, 2014.
- Fehr, Johannes/ Grond, Walter (Hrsg.): *Schreiben am Netz. Literatur im digitalen Zeitalter*. Innsbruck 2003. Zit.: Fehr/ Gond, Schreiben, 2003.
- Hendryk, Ewa: *Internetliteratur. Zu einer modernen Produktions- und Rezeptionsästhetik des netz genuinen deutschsprachigen Schrifttums*. Szczecin 2010. Zit.: Hendryk, Internetliteratur, 2010.
- Hyun-Joo Zoo: *Text, Hypertext, Hypermedia: ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität*. Würzburg 2007. Zit.: Hun-Joo, Hypertext, 2007.
- Keijzer, Bettina de: *Fiktion und Hyperfiktion. Eine Studie zum Roman in digitaler Zeit*. Saarbrücken 2009. Zit.: Keijzer, Fiktion, 2009.
- Mahne, Nicole: *Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum. Untersuchung narrativer Darstellungstechniken der Hyperfiktion im Vergleich zum Roman*. Frankfurt am Main 2006. Zit.: Mahne, Mediale, 2006.
- Piestrak-Demirezen, Dorota: *Hypermediale Fiktionen: zu einem Phänomen der digitalen Literatur*. Frankfurt am Main u.a. 2009. Zit.: Piestrak-Demirezen, Hypermediale, 2009.
- Rieger, Sabine: *Ch@tlove. Ein Internet-Roman*. Frankfurt am Main 1999. Zit.: Rieger, Ch@tlove, 1999
- Schernus, Renate: *Hausärztin im Kiez. Porträt der Anna B.* Bonn 2002. Zit.: Schernus, Hausärztin, 2002.
- Simanowski, Roberto: *Interfictions*. Berlin 2002.
- Stewart, Sean/ Weisman, Jordan: *Cathys Book. Cathys Key. Cathys Ring*. Baumhaus/ Bastei Lübbe; Köln, 2007 – 2009.
- Turkowska, Ewa: *Literatur auf der Datenautobahn. Zur Rolle der digitalen Literatur im Kommunikations- und Medienzeitalter*. Schneider Verlag Hohengehren; Baltmannsweiler 2016. Zit.: Turkowska, Literatur, 2016.

Internetquellen

- Anthony, Jessica/ Corral, Rodrigo: *Chopsticks*. Penguin Random House 2012. <http://www.penguinrandomhouse.com/books/309156/chopsticks-by-jessica-anthony/9781595144355/> (20.12.2018).
- *Basislexikon: 3.10. Roman*, <http://www.fernuni-hagen.de/EUROL/termini/> (20.12.2018).
- Blättgen, Julia: *Mülheimer schreiben via WhatsApp-Chat einen Krimi*. WAZ 02.01.2016 <http://www.derwesten.de/staedte/muelheim/muelheimer-schreiben-via-chat-einen-krimi-id11422542.html> (20.12.2018).
- Buch Team: *Kommissar Van Rudy – Der Tod kam schnell*. Epubli; Berlin 2015 <http://www.buch.team/> (20.12.2018).
- Denninger, Sybille C.: *Buddieliste. Netz der Lügen*. 2001. <http://www.tomshomepage.de/alphamaennchen.com/Roman%20Buddyliste%20Netz%20der%20Luegen%20-%20Sybille%20Denninger.pdf> (20.12.2018).
- *Die Tyrannei der Guten: Grandioser Internet-Roman „Der Circle“*. HNA. Portal der Hessische/Niedersächsische Allgemeine 13.08.2014 <http://www.hna.de/kultur/grandioser-internet-roman-der-circle-dave-eggers-3778426.html> (20.12.2018).
- Grigat, Guido (Hrsg.): *23:40 dreiundzwanzigvierzig – Ein Internet-Literatur-Projekt*. 1997. <http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/index.html> (20.12.2018).
- *GROZCXIOCK – 1. Wiener E-Mail-Roman*. 2010 Kindle Edition von Dominik Troger. <http://www.general-ebooks.com/book/83225557-grozcxioc-1-wiener-e-mail-roman-german-edition> (20.12.2018).
- Hofmann, Niklas: *Netzdepeschen. Die nächste Stufe der E-Book-Revolution*. Süddeutsche Zeitung 30. 01. 2012. <http://www.sueddeutsche.de/digital/netzdepeschen-die-naechste-stufe-der-e-book-revolution-1.1270447> (20.12.2018).
- *Internet-Roman: Der Horror hat ein Ende*. Spiegel Online 29.11.2000. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/internet-roman-der-horror-hat-ein-ende-a-105370.html> (20.12.2018).
- Jelinek, Elfriede: *Neid*. 2008. <http://www.elfriedejelinek.com/> (20.12.2018).
- *LibriVox*. <https://librivox.org/> (20.12.2018).
- *Magische Welt Ija Macar*. 1999. http://www.drachental.de/ijamacar/im_index.htm (20.12.2018).
- *Project Gutenberg* https://www.gutenberg.org/wiki/DE_Hauptseite (20.12.2018).
- *Projekt Gutenberg - DE*. <http://gutenberg.spiegel.de/> (20.12.2018).

- *Risiko reset* 2008. http://www.risiko-reset.de/pageID_6540510.htm (20.12.2018).
- *Roman.* <http://www.wissen.de/lexikon/roman-literatur> (20.12.2018).
- Spiegel, Hubert: *Frauen, Männer, Klischees*. FAZ 13.05.2008. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/jelineks-internetroman-nejid-frauen-maenner-klischees-1547082.html> (20.12.2018).
- Stephenson, Neal u.a.: *The Mongoliad* <https://mongoliad.com> (20.12.2018).
- *Transmediales Erzählen*. Verlage der Zukunft. 2015. <http://www.verlagederzukunft.de/transmediales-erzaehlen/> (20.12.2018).
- Troger, Dominik: *GROZCXIOCK. 1. Wiener E-Mail-Roman 1993-2000*. http://www.atelier3a.at/LES.bar/Troger/mailroman_start.htm (20.12.2018).
- Van Nahl, Ruth: *Cathy's Book, Cathy's Key, Cathy's Ring*. Alliteratus. Online Magazin. 2011. http://www.alliteratus.com/pdf/lg_fant_cathysreihe.pdf (20.12.2018).