

Literatur und Literaturwissenschaft im digitalen Zeitalter

Ein Überblick

Wenn ‚deutsche Literatur‘ auf dem schulischen Lehrplan steht, dann heißt das zumeist, Goethes *Werther* oder Kafkas *Verwandlung*, Frischs *Homo Faber* oder (heute) Herrndorfs *Tschick* lesen zu lassen. Literatur, so wird vermittelt, ist eine in Bücher gegossene kulturelle Praktik, die sich über die Jahrhunderte nur wenig verändert hat. Um wichtige Werke der Literaturgeschichte zu behandeln, ist dies sicher ein bewährter Ansatz. Er führt jedoch nicht zu einem Verständnis dessen, was Literatur heute ist: ein extrem vielfältiges, dynamisches Ensemble unterschiedlicher medialer Formate und Kommunikationsformen, eine lebendige Praktik, die weit über gedruckte Einzelwerke und vom Feuilleton wahrgenommene Autoren hinausgeht und Teil der aktuellen Partizipationskultur ist. Dieses Bild von Literatur wird sichtbar, wenn man sich fragt, in welchem Zusammenhang Literatur mit dem vieldiskutierten digitalen Medienumbruch steht.

In aller Regel besteht in den Fällen, in denen sich Literatur wandelt, für die Wissenschaft, die sie erforscht, kein Grund, es ihr nachzutun. Stattdessen werden meistens Gattungsbegriffe angepasst, eventuell auch Analyseverfahren, selten der Literaturbegriff selbst. Im digitalen Zeitalter jedoch wandelt sich mit ihrem Gegenstand auch die Literaturwissenschaft: langsam, aber sicher, zumindest in einigen Bereichen und

ebenfalls in Abhängigkeit von dem neuen Medium.

Von den großen Umwälzungen, die das gesamte Literatursystem betreffen – vom Verlag und Vertrieb bis zu Institutionen wie Bibliotheken, Archive, Literaturhäuser, Literaturkritik, Literaturpreise usw. (vgl. dazu den Beitrag von Steffen Richter in diesem Heft) –, sollen in diesem Beitrag zwei in den Blick genommen werden. Im Folgenden gebe ich einen zumindest groben Überblick über Entwicklungen der Literatur (I.) und Literaturwissenschaft (II.) unter den Bedingungen des Digitalen.

I. Literatur

Fragt man, was sich in der Literatur im Zusammenhang mit dem digitalen Medienumbruch verändert hat, steht man einem breiten und heterogenen Spektrum an Phänomenen gegenüber, das mit *einem* Oberbegriff nur unzureichend benannt wird. Nicht umsonst nehmen Auseinandersetzungen um die Bezeichnung – z. B. ‚digitale Literatur‘, ‚digitale Poesie‘, ‚Netzliteratur‘, ‚cybertext‘, ‚e-poetry‘, ‚electronic literature‘⁽¹⁾ – einen breiten Raum ein. Sie markieren nicht allein die Vielfältigkeit des Gegenstandsreichs, den der Begriff erfassen soll, sondern sind auch Ausdruck unterschiedlicher Perspektiven auf das Phänomen und nicht

(1) Im englischsprachigen Bereich dominiert dieser Begriff, der sich im Deutschen als ‚elektronische Literatur‘ oder (missverständlich) ‚E-Literatur‘ nicht durchgesetzt hat; vgl. die informative Seite der 1999 gegründeten „Electronic Literature Organization“ (ELO) (vgl. <http://eliterature.org/what-is-e-lit/>).

zuletzt unterschiedlicher Ansprüche auf Deutungshoheit in einem besonders dynamischen Bereich des Literatursystems. Dynamisch ist er vor allem, wenn man den Literaturbegriff weit fasst und ihn weder auf ein enges Konzept von Höhenkammliteratur noch auf Einzelwerke beschränkt. So spielt Literatur heute z. B. eine wichtige Rolle im Medienverbund. Das ist zwar nicht erst mit den digitalen Medien der Fall, aber mit ihnen leichter und vielfältiger zu realisieren, und bestimmte Handlungsoptionen der Akteure sind erst mit ihnen möglich geworden. Literatur im Medienverbund kann als Ausgangsprodukt eines Zusammenhanges von Buch, Film und Videospiel dienen, etwa bei dem Fantasy-Klassiker *The Lord of the Rings* (1954/55) oder der *Harry Potter*-Reihe (1997–2007), oder als Zweitprodukt, als Buch zum Film oder zur Serie entstehen, z. B. die *Star Trek*-Romane als Teil des seit 50 Jahren existierenden *Star Trek*-Franchise. Auch wenn ein kommerzielles Interesse hinter solchen Verbünden steht und damit eine Motivation, die oft als dem Literatur- oder Kunstsystem extrinsisch aufgefasst wird, können sie doch Konsequenzen haben, die ästhetische Dimensionen betreffen und die traditionellen Rollen der Akteure ändern. Stichwörter sind hier Transmedia Storytelling und Partizipationskultur (siehe Abschnitt 1.3).

Für den folgenden Überblick verwende ich aus pragmatischen Gründen eine schlichte Einteilung, die weder unumstritten noch trennscharf ist (vgl. dazu Hartling 2009, 43–47; Gendolla/Schäfer 2010, 83–85; Schäfer 2013, 481). Als Unterscheidungskriterien wähle ich mediale (In welchem Medium ist die Literatur entstanden bzw. wird sie rezipiert?), inhaltliche (In welcher Weise thematisiert Literatur Digitalität?) und formale Merkmale (In welcher Weise adaptiert Literatur digitale Formate?). Auch wenn Literatur im digitalen Zeitalter ein internationales Phänomen ist und die meisten neueren Entwicklungen im englischsprachigen Bereich erheblich präsenter sind, wähle ich, wenn möglich, Beispiele aus dem deutschsprachigen Bereich.

1 Mediale Merkmale

Von ‚Literatur im digitalen Format‘ zu sprechen, ist wenig aussagekräftig, ent-

steht doch wohl der weitaus größte Teil der Literatur heute auf elektronischen Geräten und also in digitalen Formaten. Dennoch ist genau dieses digitale Format eine wichtige Bedingung für eine Veränderung in der Literaturwissenschaft (vgl. Abschnitt II.), so dass es einbezogen werden muss.

1.1 Digitalisierte Literatur

a) *Retrodigitalisierung*. Ein Teil der Literatur vergangener Epochen ist bekanntlich nachträglich digitalisiert worden und steht heute auf verschiedenen Plattformen und in unterschiedlich zuverlässigen Textfassungen zur weltweiten Verfügung. Ihre digitale Form ist diesen unter den Bedingungen von Printliteratur entstandenen Werken nicht wesentlich, sondern sorgt zunächst lediglich dafür, dass sie leichter zugänglich und in verschiedenen Formaten lesbar sind. Die zahlreichen Webseiten von Literaturliebhabern, die literarische Texte online stellen, sind Beispiele dafür, vor allem aber die großen Volltextbibliotheken Projekt Gutenberg-DE (seit 1994), Zeno.org (seit 2007) und das TextGrid Repository (seit 2011), die gemeinfreie literarische Texte digitalisieren und online zugänglich machen. Das umfangreichste, aber wegen fehlender Quellenangaben und uneinheitlicher Korrekturroutinen philologisch nicht zuverlässige Korpus enthält das Projekt Gutenberg-DE, während Zeno.org die verwendeten Quellen nachweist und Permalinks verwendet. TextGrid hat das Zeno.org-Korpus übernommen, für die wissenschaftliche Verwendung aufbereitet und baut es mit eigenen, nach wissenschaftlichen Standards erstellten digitalisierten Texten weiter aus. Die Korpora enthalten kanonische deutschsprachige Literatur von den Anfängen bis (momentan) in die ersten Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts, darüber hinaus aber auch zunehmend Texte nicht-kanonischer Autoren. Das Deutsche Textarchiv stellt seit 2007 ebenfalls wissenschaftlich aufbereitete digitale Texte zur Verfügung, unter anderem auch literarische Texte.

b) Als *Hybridausgaben* liegen literarische Werke vor, die zur gleichen Zeit in einer digitalen und einer Printfassung erscheinen. Wissenschaftliche Editionen literarischer Werke vergangener Epochen wie die historisch-kritische *Faust*-Edition zählen dazu,

Texts beitragen. Komponenten eines textbasierten Computerspiels nimmt dagegen Frank Klötgens interaktiver Kriminalroman *Spätwinterhitze* (2004) auf, der online oder als Vollversion auf CD-ROM zu lesen bzw. spielen ist. Die Leser können verschiedene Pfade zur Lösung des Kriminalfalls verfolgen, zudem im Internet recherchieren und miteinander in Kontakt treten, um sich z. B. zu besprechen. Die Grenze solcher Beispiele zu Videospielen mit narrativen Elementen ist fließend.

Einen anderen Typ digitaler Literatur stellt die „Computer-“ oder „Maschinenpoesie“ dar. Hier werden literarische Texte durch Algorithmen erzeugt, die mit der Eingabe von Text durch Nutzer arbeiten. Gedicht-Generatoren wie das *Poetron* etwa ‚dichten‘, indem sie die eingegebenen Wörter mit internen strukturierten Wortlisten verbinden und damit mehr oder weniger sinnvolle, in jedem Fall aber ‚deutungsoffene‘ Texte produzieren. Ästhetischen Anspruch erheben dagegen Arbeiten wie Simon Biggs' *The Great Wall of China* (1996). Grundlage dieses Projekts ist Kafkas Nachlassfragment *Beim Bau der Chinesischen Mauer*. Die Textmaschine enthält nur die Wörter dieses literarischen Texts und Muster formaler Grammatik, um Sätze bilden zu können. Sie verändert den Text, wenn der Mauszeiger eine Textstelle berührt, indem sie ihn umstellt und aus sinnvollen Sätzen zwar grammatisch korrekte, aber in der Regel sinnlose Sätze macht. Neben dem sprachspielerischen Effekt wird hier zugleich Kafkas Erzählung kommentiert, da die Problematik, durch Sprache Verstehen zu erzielen, performativ vorgeführt wird und die Leser zur Reflexion ihres eigenen Versuchs, in den Sätzen Sinn zu finden, gebracht werden. Auch die bewegten Texte der „Computerpoesie“, die sowohl einen Input vom Leser benötigen als auch ohne sein Zutun ihre Gestalt verändern, sind hier zu nennen (vgl. Reither 2003, 240).

Viele Beispiele für die seit den späten 1980er-Jahren mit großer Experimentierfreude geschaffene digitale Literatur sind heute nicht mehr online zu finden oder nicht mehr aktiv; einige sind archiviert worden (z. B. im Internet Archive oder im Deutschen Literaturarchiv Marbach), andere auf CD-ROM erhältlich.

1.3 Netzliteratur

Auch Netzliteratur ist in der Regel digital im Sinne von (1.2), ihr wesentliches Merkmal liegt aber darin, dass sie des Internets bedarf, um produziert und rezipiert zu werden. Bei diesen literarischen Produkten steht der Vernetzungsaspekt im Vordergrund. Er kann programmatisch stark gemacht werden und mit einem emphatischen Kunstanspruch verbunden sein, er kann aber auch vornehmlich pragmatisch gesehen und auf die Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten des Netzes bezogen werden.

a) Für die *programmatische Netzliteratur* stellt das Internet nicht nur eine Publikations- und Kommunikationsplattform dar, vielmehr nutzt sie seine medialen Besonderheiten zur eigenen ästhetischen Gestaltung. Diese Literatur schließt dezidiert an ältere literarische und künstlerische Traditionen der Avantgarde an und tritt mit ästhetischem Anspruch auf, der von ‚Konsekrationsinstanzen‘ des Literaturbetriebs unterstützt wird. Für Netzliteratur bilden solche Instanzen der Beglaubigung vor allem Archivierungsinstitutionen wie das Deutsche Literaturarchiv Marbach. Auch die Website *Netzliteratur* von Johannes Auer, Christiane Heibach und Beat Suter versammelt links zu (hoch-)literarischen Projekten der Gruppen (1.2) und (1.3), zudem zu wichtigen Beiträgen über Netzliteratur. Die Beispiele umfassen ein breites Spektrum. Zu ihnen zählt etwa der seit 1999 laufende *Assoziations-Blaster* von Dragan Espenschied und Alvar Freude, in den Nutzer Text eingeben und „in dem sich alle eingetragenen Texte mit nicht-linearer Echtzeit-Verknüpfung [...] automatisch miteinander verbinden“. Auch Susanne Berkenhegers *Accountleichenbewegung* (2007) ist hier zu nennen, Dokument einer ironischen Protestbewegung gegen die ‚Ausbeutung‘ ungenutzter Avatare – Accountleichen – durch die Portalbesitzer, die von den Leichen profitieren, ihnen aber nichts zurückgeben. Ihr Bezugspunkt ist die virtuelle Welt *Second Life*, die seit 2003 online ist und in der sich Millionen von Nutzern registriert haben. Vernetzung in einem weiteren Sinne nutzt Stefan Schemats ‚augmented reality fiction‘ *Wasser* (2004). Sie verbindet die Vermittlung von Geodaten über GPS mit dem Erzählen einer Geschichte, die mit dem Weg va-

riert, den der mit Notebook und Kopfhörer ausgestattete Rezipient einschlägt. Ist die Reichweite der vorgelesenen Erzählung auch lokal begrenzt – sie funktioniert nur im Gebiet von Cuxhaven –, ist sie doch in anderer Hinsicht reichhaltiger, als man es von Literatur üblicherweise kennt: *Wasser* geht über die Imagination hinaus und vermittelt Sinneserlebnisse, die die Rezipienten am Ort des Geschehens tatsächlich wahrnehmen, während sie mit ihren Bewegungen im Raum die Erzählung beeinflussen, um das Rätsel einer verschwundenen Figur zu lösen.

Von hier aus ist der Übergang zu literarischen Apps für Handys oder Tablets fließend (vgl. hierzu den Beitrag von Axel Krommer in diesem Heft). In Beat Suters und René Bauers *AndOrDada* (2012) z. B. nimmt die Software Impulse des WLAN aus der unmittelbaren Umgebung des Lesers auf und wandelt sie in ‚poetische Objekte‘ um, wahlweise im narrativen oder lyrischen Modus. Auch deutlich schlichtere Produkte ohne hohen ästhetischen Anspruch werden allerdings als ‚literarische App‘ bezeichnet: Sie stellen den literarischen Text als solchen zur Verfügung (vgl. 1.1) oder den um Materialien zum Spielen oder Nachschlagen erweiterten Text (z. B. in Kinderbüchern), sie enthalten Hintergrundinformationen und weitere Texte aus der fiktiven Welt eines Printromans (z. B. Cornelia Funkes App zu *MirrorWorld*, 2013) oder aber Informationen zu literarischen Orten und mit diesen Orten verbundenen Ereignissen, wie sie von Kulturzentren deutscher Städte angeboten werden.

b) Als *Netzliteratur* in einem *pragmatischen, technischen Sinne* kann Literatur gelten, die im WWW publiziert wird, z. B. auf einer Foren-Plattform, und die vor allem an dieser Art der Öffentlichkeit interessiert ist und die sozialen Möglichkeiten des Netzes nutzt. Diese Art der Netzliteratur ist Ausdruck der aktuellen Partizipationskultur: User-generierte Inhalte und Beiträge nicht-professioneller Autoren nehmen im Internet breiten Raum ein. Zu einem nicht unwesentlichen Teil bilden sie einen Effekt der vieldiskutierten Medienkonvergenz. Unter inhaltlichem Aspekt besteht Medienkonvergenz darin, dass in verschiedenen Medien dieselben

fiktiven Welten dargestellt bzw. gestaltet werden (vgl. Renner 2013, 3). Die Tatsache, dass für unterschiedliche Medien auch unterschiedliche Typen des Erzählens charakteristisch sind, macht den Begriff des „Transmedia Storytelling“ (Jenkins 2007) sinnvoll. Spielfilme gestalten narrative Zusammenhänge anders als Serien, Videospiele anders als literarische Texte, und sie fügen damit der erzählten Welt jeweils spezifische Merkmale hinzu. Literatur kann Teil eines solchen Medienverbunds sein. Als Ausgangsmedium dient sie etwa für *literaturbasierte Webserien*, die Figuren und Handlungselemente, zum Teil auch einzelne Textpassagen, aus kanonischen und damit vielen Lesern bekannten Romanen als Material für einen seriell erscheinenden Video-Blog (Vlog) verwenden. Hier können die Grenzen zwischen Fiktion und inszenierter Wirklichkeit verschwimmen. Im englischen Sprachraum ist dieses Format erheblich stärker verbreitet als im deutschen; oft verwendet werden z. B. Texte Jane Austens und Shakespeares (vgl. dazu Hokschi 2015). Nutzer dieser Vlogs kommunizieren über die Serie z. B. auf Twitter oder Facebook und produzieren so die öffentliche Anschlusskommunikation, die zu den Merkmalen einer Partizipationskultur zählt. Literaturbasierte Webserien können als spezielle Ausprägung eines viel umfassenderen literarischen Phänomens verstanden werden: der *Fanfiction*. Auch deren Verfasser nutzen die Figuren und fiktiven Welten vorliegender Werke, indem sie diese modifizieren bzw. als Material verwenden, um eigene Geschichten zu erfinden. Sie bleiben allerdings im textuellen Medium. Die so entstehenden Erzählungen (seltener: Gedichte und Dramen) können sich auf literarische Werke beziehen, aber auch die Figuren und Welten aus Filmen, TV-Serien oder Videospielen verwenden. Fanfiction entsteht nicht nur zu den bekannten und aktuell erfolgreichen Romanen wie der *Harry Potter*-Reihe, sondern auch zu ‚Klassikern‘, z. B. zu Texten Astrid Lindgrens, Franz Kafkas und Friedrich Dürrenmatts (vgl. das deutschsprachige Archiv *FanFiktion*).

Drei weitere wichtige Phänomene der Partizipationskultur im Netz sind Schreibforen, Mitschreibprojekte und literarische Blogs.

Schreibforen bieten Nutzern die Möglichkeit, eigene literarische Texte einer ‚Community‘ zur Lektüre und Kritik vorzustellen (vgl. Boesken 2013). Das alte – etwa in der Gruppe 47 genutzte – Werkstattformat, Texte in einer Gruppe von literarisch Interessierten diskutieren zu lassen, um sie zu verbessern, wird hier unter den Bedingungen von Internetforen übernommen und ausgeweitet. Diese Foren machen die Fülle der Literatur sichtbar, die vor den Verlagsfiltern entsteht, diese nie passiert, zum Teil auch nicht passieren will. Sie führen öffentlich vor Augen, dass Literatur ein kulturelles Phänomen darstellt, das nicht nur eine Sache weniger, durch einen Verlagsvertrag ausgezeichneten Autoren ist, sondern eine erheblich breitere Basis hat. Zu nennen sind Schreibforen wie *Deutsches Schriftstellerforum* (seit 2006; nach eigenen Angaben 2016 über 11.200 Mitglieder), *Leselupe.de* (seit 1998) und *Gedichte.com* (seit 2000) oder das in der Betaversion online stehende Portal *Netnovela*, auf dem im expliziten Anschluss an traditionelle serielle Erzählformen Fortsetzungsromane und -erzählungen veröffentlicht werden.

In literarischen *Mitschreibprojekten* werden Leser zu Autoren, indem sie entweder an einem umfangreichen, meist narrativen, Text gemeinsam weiterschreiben oder durch abgeschlossene eigene Beiträge an einem großen, von vornherein als Textsammlung angelegten Projekt mitwirken. Die erste Variante stellt hohe Anforderungen an die Organisation des Textes und kann durch eine fehlende Kooperationsbereitschaft der Beitragenden leicht in viele, kaum noch zusammenhängende Einzelhandlungen zerfasern. Deutschsprachige Beispiele bieten das vielzitierte, von Claudia Klinger initiierte Projekt *Beim Bäcker* (1996–2000) und der kollaborativ geschriebene Netz-Roman *Magische Welt Íja Macár*, der im Rahmen der von 1999 bis 2011 gepflegten Fantasy-Seite *Drachental* entstanden ist. Leser konnten hier an jedem Punkt der Handlung neue Einträge hinzufügen, sei es einen neuen Erzählstrang oder ein neues Kapitel zu vorhandenen Erzählsträngen. Der Roman enthält zahlreiche Querverbindungen, Rückblenden und -verweise, Parallelhandlungen und damit ein komplexes internes Verweisungsgeflecht.

(Mit-)Schreibforen zum Fantasy-Genre sind seit Jahren besonders beliebt. Im Unterschied zu aktuelleren Plattformen wie *Netnovel.de*, wo derzeit 18 Projekte zu verschiedenen Romangenres in fragmentarischen Stadien zu finden sind, wurde z. B. die *Drachental*-Seite recht lebhaft genutzt, wenn auch bei weitem nicht so lebhaft wie vergleichbare englischsprachige Seiten, etwa das traditionsreiche schwedische Portal *Elfwood*. Es existiert seit 1996 und versammelt Bildende Kunst und Literatur aus den Bereichen Fantasy und Science Fiction. Auf dieser moderierten Seite sind unter anderem über 30.000 Fantasy-Texte veröffentlicht, die in erster Linie von Amateuren verfasst worden sind. Es finden sich überwiegend kürzere Erzählungen, aber auch Fortsetzungsgeschichten und Gedichte. Gerade die Portale zur Genre-Literatur machen deutlich, dass dieser Typ von Literatur im Kontext einer umfassenden populären Bewegung steht, die es in diesem Ausmaß vor dem Internet nicht gegeben hat.

Ein durch die verwendete Software netzbasiertes Format nutzen die *literarischen Blogs*. Inhaltlich und formal können sie so unterschiedlich gestaltet werden, dass es schwierig ist, einen gemeinsamen Nenner anzugeben. Hier interessieren vor allem die Weblogs, in denen (zum Teil unter anderem) literarische Texte publiziert werden, aber auch diese Blogs können sehr unterschiedlich aussehen und mit verschieden hohem ästhetischem Anspruch auftreten (vgl. Berghofer 2010). Die Texte entstehen in aller Regel seriell und 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 Texts zu beeinflussen. Sebastian Kraus’ *Wrangelstraße. Blogroman aus Berlin Kreuzberg* (seit 2009) beispielsweise erzählt die Geschichte der Menschen eines Berliner Stadtteils seit den 1980er-Jahren. Leser können das Entstehen des mittlerweile umfangreichen Romans verfolgen und kommentieren, es handelt sich aber um keine Literaturwerkstatt. Am bekanntesten sind die Blogs, die später in Buchform publiziert worden sind, so Alban Nikolai Herbsts Blogroman *Die Fenster von Sainte-Chapelle* (2010/11) und Wolfgang Herrndorfs tagebuchartiger Text *Ar-*

beit und Struktur (2010–2013). Auch Rainald Goetz' *Abfall für alle* (1998/99) gehört als Internet-Tagebuch vor den Zeiten des Blogs in diese Gruppe. Das interaktive Potenzial des Blogs, wenn die Autoren es denn nutzen, geht in der Buchform selbstverständlich verloren, kann aber dokumentiert werden und damit die Form des Texts mit prägen. Über das Portal für „literarische Weblogs in deutscher Sprache“ (seit 2004) lassen sich weitere Beispiele für literarische Blogs schnell finden; archiviert werden sie vom Deutschen Literaturarchiv Marbach.

In anderer Weise nutzen Projekte das Netz, die die Möglichkeiten sozialer Interaktion mit ludischen Elementen und literarischen Konventionen verbinden. Ein deutschsprachiges Beispiel ist das Browserspiel *Twin-Komplex* (2011–2014), eine in Berlin spielende interaktive Agentenerzählung, in der sich Fiktion und Realität vermischen. Eingebunden sind hier z. B. Google Maps und ‚reale‘ Websites, die den im Team Spielenden helfen, in der Geschichte voranzukommen; narrative Elemente sind u. a. in Form von Videosequenzen integriert. Alexander Scherr versteht „die ‚living novel‘ *Twin-Komplex* als Beispiel für eine durch das Internet ermöglichte innovative Art des fiktionalen Erzählens [...], in der das spezifische ‚communication setting‘ [...] des World Wide Web mit seinen hypertextuellen, interaktiven und multimodalen Eigenschaften als Erzählmedium funktionalisiert wird“ (Scherr 2013, 204).

Der kursorische Durchgang durch die Vielfalt literarischer Phänomene unter medialem Aspekt hat u. a. gezeigt, dass einige Verfasser von digitaler oder Netzliteratur das Buch als Veröffentlichungsform anstreben: Ohlers *Quotenmaschine* etwa ist ebenso als Buch lieferbar wie Herbsts und Herrndorfs Blogs. Auch nutzen diverse Autoren die Schreibforen in erster Line, um ihre Schreibfähigkeit zu verbessern, und lassen nur ihre handwerklichen Übungsstücke im Forum diskutieren, während sie die Projekte, die ihnen wichtig sind und für die sie auf einen Verlagsvertrag hoffen, für sich am heimischen Schreibtisch bearbeiten. Dennoch ist das mediale Spektrum, in dem Literatur entsteht und vermittelt wird, längst breiter und das Buch nicht mehr die einzig ernstzunehmende Publikationsform.

Gerade im Netz werden Arten des Schreibens von und über Literatur sichtbar, die von der Lebendigkeit der komplexen Praktik ‚Literatur‘ und einer neuen Vielfalt literarischer Kommunikationen zeugen. Mediale Übergangsphänomene werden jedoch auch sichtbar, wenn man nach den inhaltlichen und formalen Manifestationen des digitalen Zeitalters in der Gegenwartsliteratur fragt.

2 Inhaltliche und formale Merkmale

2.1 Thematisierung der ‚digitalen Welt‘

Digitale Medien sind Bestandteil unseres Alltags und kommen daher auch in literarischen Texten aller Gattungen vor, sei es im Zentrum der Texte, sei es als *setting* der gestalteten Welt. Gegenwartsliteratur reflektiert die Bedingungen oder Konsequenzen digitaler Medien, stellt sie emphatisch dar oder kritisiert ihre Problematik. Veränderungen der menschlichen Beziehungen durch digitale Medien werden ebenso literarisch behandelt wie die Bedrohung, die sich aus den vereinfachten Möglichkeiten der Überwachung des Einzelnen ergibt. Beispiele sind Daniel Kehlmanns Roman *Ruhm* (2009), zumindest einzelner seiner neun „Geschichten“, Joseph Haslingers Roman *Das Vaterspiel* (2000) und Esther Rölz' Jugendtheaterstück *4YourEyesOnly* (2013). Auch digitale Literatur kann selbstverständlich ihren eigenen Status thematisieren, wie es z. B. in Oliver Gassners *Noise 99* (1996) der Fall ist.

2.2 Adaption digitaler Formate

Auch unter formalem Aspekt hinterlassen digitale Medien (im engeren Sinne) ihre Spuren in literarischen Texten. Zu nennen sind hier vor allem der E-Mail-Roman, im deutschsprachigen Bereich zuerst Daniel Glattauers *Gut gegen Nordwind* (2006) und zuletzt Anja Nitzkiss *E-D@te. E-Mail-Roman* (2015), und die Twitter-Lyrik, d. h. Gedichte im Twitter-Format, die entsprechend aus max. 140 Zeichen bestehen, als Tweet, also im Mikroblogging-Dienst „Twitter“, veröffentlicht worden sind und zugleich Merkmale der Lyrik aufweisen. Beispiele geben die drei Bände *Twitter-Lyrik* (2009–2011), die Beiträge der von literaturcafe.de und Books on Demand GmbH veranstalteten Twitter-Lyrik-Wettbewerbe

versammeln. Ihr englischsprachiges Vorbild sind *micropoetry* genannte Kürzestgedichte, die im Anschluss an traditionelle Formate, etwa an das japanische Haiku, jedoch mit Mitteln von Mikroblogging-Diensten verfasst werden.

Der Handyroman ist ein aus Japan importiertes Format meist seriellen Erzählens mit dem Mobiltelefon als Lesegerät. Die Geschichten werden in der Regel in knappen Sätzen erzählt und sind damit stilistisch der Fenstergröße des Ausgabeformats angepasst. Deutschsprachige Beispiele, die für das Handy geschrieben wurden, sind die *Lucy Luder*- (2007–2009) und die *Handy-girl*-Serie (2009–2010) von Oliver Bendel sowie *Willkommen im Nebenraum* von Nina Eins (2012); der Roman *Wurm* des Erfolgsautors Wolfgang Hohlbein dagegen war bereits 1998 in Buchform erschienen, bevor er 2011 (partiell) als Handy-Fortsetzungsroman veröffentlicht wurde. Auch der Literaturverlag Hanser experimentiert mit einem Fortsetzungsroman, den sich Abonnenten per E-Mail zuschicken lassen, über WhatsApp oder online lesen können (vgl. hierzu das Interview mit Jo Lendle in diesem Heft). Tilman Rammstedt legt seit Januar 2016 für geplante drei Monate (fast) jeden Tag ein neues Kapitel seines Romans *Morgen mehr* (2016) vor, das seine Abonnenten nicht nur lesen, sondern auch kommentieren können.

2.3 Ausstellen der Materialität des Buches

Literatur, die das Material des Buches thematisiert, es spielerisch einsetzt oder demonstrativ ausstellt, bildet die dritte Gruppe, die hier zu nennen ist. Sie kann insofern als Gegenreaktion gegen die globale Tendenz zur Digitalisierung aufgefasst werden, als sie gerade die Eigenschaften des Buches herausstellt, die nicht digital ‚simuliert‘ werden können, z. B. das Haptische des Objekts Buch, die Papierqualität und das Handwerkliche des Buchbindens. Zu dieser Gruppe gehören zeitgenössische bibliophile oder einen Eindruck von Bibliophilie hervorrufenden Werke, die auf das Image des seltenen oder einzigartigen Objekts setzen und oft mit aufwändiger Typografie, Marginalien und/oder Illustrationen sowie kostbaren Covern ausgestattet sind. Es ist Literatur, die ‚das Buchartige‘ ihrer

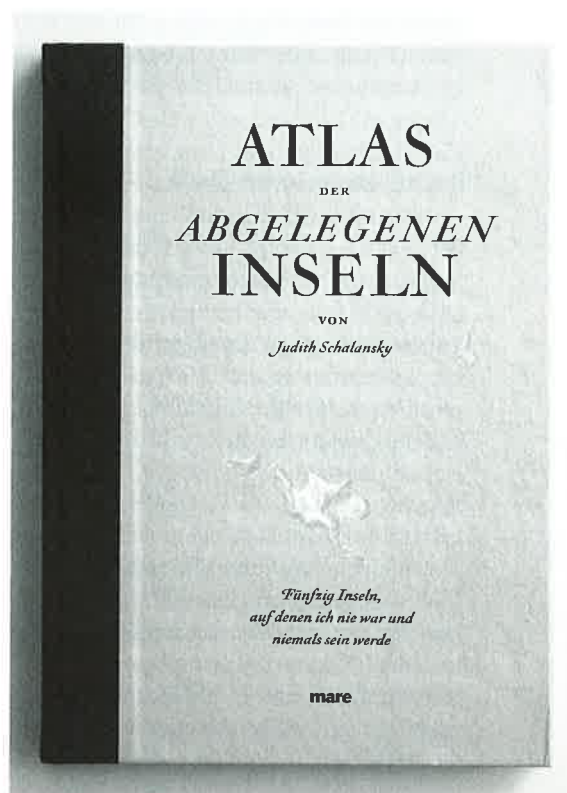


Abb. 2: Judith Schalansky, *Atlas der abgelegenen Inseln. Fünzig Inseln, auf denen ich nie war und niemals sein werde* (2009)

Erscheinungsform ausstellt. Im deutschen Sprachraum lässt sich Judith Schalanskys *Atlas der abgelegenen Inseln. Fünzig Inseln, auf denen ich nie war und niemals sein werde* (2009) nennen. Die bekanntesten Beispiele stammen aus dem englischsprachigen Raum, haben aber auch in deutscher Übersetzung Aufsehen erregt, etwa Reif Larsens *The Selected Works of T.S. Spivet* (2009, dt.: *Die Karte meiner Träume*, 2009) und J.J. Abrams' und Doug Dorsts Roman *S.* (2013, dt.: *S. Das Schiff des Theseus*, 2015). Allerdings müssen diese Bücher keineswegs als Opposition zu den digitalen Medien verstanden werden, vielmehr stehen sie nicht selten im Verbund mit ihnen. So erscheint Reif Larsens Roman seit 2011 als App für das i-pad, mit zusätzlichen Materialien sowie erweiterten Funktionen, und zum Roman *S.* gibt es ergänzende Webseiten mit Hintergrundinformationen; zudem ist er auch als E-Book

erhältlich. Diese Werke stehen für eine kreative Offenheit der Literatur gegenüber allen Angeboten an medialen Formaten.

II. Literaturwissenschaft

Das digitale Zeitalter hat auch die Literaturwissenschaft verändert und Entwicklungen in Gang gesetzt, die noch nicht an ihr Ende gekommen sind. Das betrifft alle Bereiche literaturwissenschaftlichen Arbeitens, wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß und mit unterschiedlich einschneidenden Konsequenzen.

So schleichend wie radikal haben sich in der Literaturwissenschaft wie in andern Disziplinen auch bestimmte wissenschaftliche Praktiken verändert. Das gilt z.B. für das *Bibliographieren*. Die Recherche von Primär- und Sekundärliteratur und Materialien ist durch elektronische Suchmöglichkeiten erleichtert und beschleunigt worden, und die gesuchten Texte, die oft in digitalisierter Form vorliegen, können zügig beschafft werden. Inwieweit sich diese ‚Erleichterung‘ aber auf die literaturwissenschaftlichen Texte auswirkt, muss erst noch erforscht werden. Tendenziell könnte mit der schnellen Beschaffbarkeit von Information der Anspruch, Forschungsliteratur vollständig zu erfassen, steigen und mit einer Tendenz zum oberflächlicheren Zitieren einhergehen. Statt sich mit wenigen Beiträgen auseinanderzusetzen, wird auf viele nur hingewiesen (vgl. dazu Martus/Thomalla/Zimmer 2015, 515). Auch die *Wissenschaftskommunikation* hat sich gewandelt, was angesichts der Normalität von E-Mail-Kommunikation und online-Informationsdiensten nicht weiter erläutert werden muss. Die Vermittlung von Neuigkeiten durch Dienste wie Twitter dagegen ist in der traditionellen Literaturwissenschaft nicht verbreitet. Auch das Schreiben von oder Partizipieren an wissenschaftlichen Blogs nimmt in den deutschsprachigen Geisteswissenschaften eher zögerlich Fahrt auf, selbst wenn es einzelne gut genutzte Blogs gibt (vgl. Schöch 2012). Eine besonders interessanteste neue Praktik bildet das kollaborative Weiterschreiben von Forschungsbeiträgen im Netz. Ein Beispiel dafür ist das *Living Handbook of Narratology*, dessen Basis von 2009 durch neue Arti-

kel kontinuierlich erweitert wird und dessen registrierte Nutzer vorliegende Artikel kommentieren, ergänzen oder korrigieren können. Auch Datenbankprojekte wie die *Annotierte Bibliographie zur Literaturtheorie* sind hier zu nennen, deren Bestand nicht nur genutzt, sondern durch Eingabe und Kommentar von Titeln auch online erweitert werden kann.

Für die Inhalte des Faches weitreichender sind aber die Wandlungen, die durch den Ausbau der sog. Computerphilologie angestoßen worden sind. Die Computerphilologie ist Bestandteil der Digital Humanities und bildet ein fächerübergreifendes Arbeitsfeld, das sich mit der Entwicklung, dem Einsatz und der Reflexion digitaler Gegenstände und Verfahren in traditionellen literaturwissenschaftlichen Aufgabenbereichen befasst (vgl. Jannidis 2007, 27f.; Meister 2013, 270). Sie betrifft damit Edition, Textanalyse, Literaturgeschichtsschreibung und Literaturtheorie, von denen hier die ersten drei Bereiche in aller Kürze angesprochen seien.

Grundlegend haben computerphilologische Verfahren die *Edition und Textkritik* verändert (vgl. dazu Sahle 2013). Editoren zählten zu den ersten Literaturwissenschaftlern, die die Herausforderungen des digitalen Mediums annahmen und sich um Standards der Auszeichnung digitaler Texte bemühten, d.h. um einheitliche Vorgaben, welche über das Wortmaterial hinausgehenden Informationen (z.B. Versende, Kapitelanfang u.a.) auf welche Weise in den XML-Text ‚hinter‘ dem lesbaren Text eingetragen werden. Digitale Werkausgaben sind mittlerweile zum Maßstab wissenschaftlicher Editionen geworden. Darüber hinaus, mit leichter Verzögerung, haben computerphilologische Verfahren in den Aufgabenbereichen der *Textanalyse* und *Literaturgeschichte* neue Möglichkeiten erschlossen. Hier ist es gerade die medienästhetisch am wenigsten aufregende Literatur, die besonders große Auswirkungen auf die Literaturwissenschaft hat: die digitalisierte Literatur. Entscheidend sind die in Abschnitt I.1.1 genannten umfangreichen Textkorpora, da erst sie es ermöglichen, neue Untersuchungsmethoden zur statistischen Auswertung großer Textmengen anzuwenden, wie sie in den Di-

gital Humanities entwickelt worden sind und erprobt werden (vgl. dazu den Beitrag von Fotis Jannidis in diesem Heft). Dabei geht es nicht um eine genaue Analyse des literarischen Einzeltexts (dafür gibt es geeignetere, traditionelle Verfahren), sondern darum, gesicherte Erkenntnisse über eine große Menge literarischer Texte zu einer Zeit oder in einem Zeitraum zu gewinnen – Erkenntnisse, die mit einem hermeneutischen oder semiotischen Zugriff nicht erzielt werden können. Fragen wie die nach der Entwicklung der Gattung Roman vom 17. Jahrhundert bis zur Gegenwart ließen sich bislang nicht auf breiter Textbasis beantworten; vielmehr wurden, von wenigen kanonischen Texten ausgehend, starke Verallgemeinerungen vorgenommen. Auch wenn die Zeit der Konfrontation zwischen emphatischen Befürwortern und vehementen Gegnern quantitativer Ansätze noch nicht vorbei ist, setzt sich langsam die Einsicht durch, dass diese Ansätze weder die einzeltextzentrierte Literaturwissenschaft überflüssig machen noch eine vorübergehende Modeerscheinung sind, sondern das bisherige Spektrum an Verfahren und Fragestellungen im Fach auf sinnvolle Weise ergänzen und unter anderem der Überprüfung hermeneutisch gewonnener Thesen dienen können.

Aber nicht nur die digitalisierte Literatur, auch die avancierteren der im ersten Abschnitt dargestellten Phänomene werden literaturwissenschaftlich untersucht. Die in der ‚digitalen Community‘ des Öfteren belächelte zeitliche Verzögerung, mit der dies geschieht, ist nicht allein Ausdruck einer (zweifelloso vorhandenen) Kanonorientierung der Literaturwissenschaft und einer traditionellen Konzentration auf historische Gegenstände. Sie ist zugleich erforderlich, um sowohl Entwicklungen untersuchen als auch zumindest tendenziell die für eine wissenschaftliche Behandlung nötige Distanz einnehmen zu können. Die Erforschung des breiten Spektrums von Literatur im digitalen Zeitalter ist Teil der *Gegenwartsliteraturforschung* und steht vor denselben Problemen wie sie: Über Phasen und dominante Tendenzen kann sie beispielsweise noch nichts Gesichertes aussagen, und sie verfügt noch nicht über bewährte Klassifikationskategorien. Zu-

dem hat sie es aber mit weiteren Herausforderungen zu tun, erfordern doch Studien zu den Beziehungsnetzwerken von Blog-Projekten, zum Schreiben in Literaturforen oder zum Lesen literarischer E-Books Herangehensweisen, die nicht zu den Standardverfahren einer traditionellen Literaturwissenschaft zählen. So sind etwa Anleihen bei der Soziologie nötig, z. B. bei der Sozialen Netzwerkanalyse als Methode der empirischen Sozialforschung, um Beziehungen zwischen literarischen Blogs zu erforschen (vgl. Trilcke 2013), und Verfahren der empirischen Lese- und Leserforschung erst lassen Antworten auf die Frage zu, ob sich das Lesen von E-Books auf verschiedenen Lesegegeräten vom Bücherlesen unterscheidet (vgl. Zieffle 2013).

Forschungen zur Literatur im digitalen Zeitalter gibt es seit den 1990er Jahren. Vor allem das Siegener kulturwissenschaftliche Forschungskolleg „Medienumbrüche. Medienkulturen und Medienästhetik zu Beginn des 20. Jahrhunderts und im Übergang zum 21. Jahrhundert“ (2002-2010) hat Pionierarbeit geleistet (vgl. Gendolla/Schäfer 2007 und 2010); der handbuchartige Band *Literatur und Digitalisierung* (Grond-Rigler/Straub 2013) fasst Forschungsergebnisse mit Schwerpunkt auf dem deutschsprachigen Raum zusammen; und im Graduiertenkolleg „Literatur und Literaturvermittlung im Zeitalter der Digitalisierung“ (seit 2013) entstehen fächerübergreifend 15 Arbeiten zu einem breiten Spektrum an Phänomenen: von literarischen Blogs, Schreibforen, literaturbasierten Webserien und Videospielen bis zur Selbstinszenierung von Autoren im Internet, von der E-Book-Lektüre bis zu den neuen Kommunikationsformen über Literatur, von den Auswirkungen des digitalen Zeitalters auf den Buchmarkt und Institutionen wie Literaturhäuser und -museen bis zum Verhältnis von traditioneller Literaturwissenschaft und den Digital Humanities, um nur einige zu nennen. In diesem thematisch breit angelegten Forschungsverbund hat es sich als besonders fruchtbar erwiesen, sowohl Fächer- und Methodengrenzen zu überschreiten als auch Erfahrungen aus der Praxis des jeweils untersuchten Gegenstandes einzubringen, um Literatur im digitalen Zeitalter in ihrer Komplexität zu erforschen. ■

Links

Eine Liste mit den folgenden Links findet sich als PDF-Dokument zum Herunterladen unter <http://www.der-deutschunterricht.de>.

Volltextbibliotheken:

Projekt Gutenberg-DE (seit 1994)
<http://gutenberg.spiegel.de/>
TextGrid Repository (seit 2011)
<https://textgridrep.org/>
Zeno.org (seit 2007)
<http://www.zeno.org/>
Deutsches Textarchiv (seit 2007)
<http://www.deutschestextarchiv.de/>

Literatur im Netz:

Alban Nikolai Herbst, *Die Fenster von Sainte-Chapelle* (2010–2011)
<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/die-fenster-von-sainte-chapelle-alle-kapitel-der-reiseerzaehlung/>
Beat Suter/René Bauer, *AndOrDada* (2012)
<http://anthology.elmcp.net/works/andordada.html>
Claudia Klinger, *Beim Bäcker* (1996–2000)
<http://www.claudia-klinger.de/archiv/baecker/>
Dragan Espenschied/Alvar Freude, *Assoziations-Blaster* (seit 1999)
<http://www.assoziations-blaster.de>
Frank Klötgen, *Spätwinterhitze* (2004)
<http://www.aaleskorte.de/vollwinter/start.html>
Johannes Auer, *Kill the Poem* (1997)
<http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm>
Magische Welt Ija Macár (seit 1999)
http://www.drachental.de/ijamacar/im_index.htm
Micropoetry (seit 2013): <http://micropoetry.com/>
Norman Ohler, *Quotenmaschine* (1995)
<http://wayback.archive.org/web/20020204025723/http://www.wildpark.de/quotenmaschine/> (Link zum Internet Archive, originale Quelle offline)
Oliver Gassner, *Noise 99* (1996)
<http://oliver-gassner.de/textratouren/n99/>
Poetron: <https://www.poetron-zone.de/poetron.php>
Sebastian Kraus, *Wrangelstraße* (seit 2009)
<http://wrangelstrasse-blog.de/>
Simon Biggs, *The Great Wall of China* (1996)
<http://littlepig.org.uk/wall/wall.htm>
Stefan Maskiewicz, *Quadrego* (2001)
<http://www.quadrego.de/start.htm>
Stefan Schemat, *Wasser* (2004)
<http://www.ohne-schnur.de/unterseiten/schemat.htm>
Susanne Berkenheger, *Accountleichenbewegung* (2007)
<http://wayback.archive.org/web/20160414062943/http://www.accountleichenbewegung.de/> (Link zum Internet Archive)
Susanne Berkenheger, *Zeit für die Bombe* (1997)
<http://www.wargla.de/zeit.htm>

Tilman Rammstedt, *Morgen mehr* (2016)
<http://www.morgen-mehr.de/>
Wolfgang Herrndorf, *Arbeit und Struktur* (2010–2013): <http://www.wolfgang-herrndorf.de/>

Literaturportale und -archive:

Deutsches Schriftstellerforum
<http://www.dsfo.de/>
Elfwood: <http://www.elfwood.com/>
FanFiktion: <http://www.fanfiktion.de/>
Gedichte.com: <https://www.gedichte.com/>
Leselupe.de: <http://www.leselupe.de/>
Literarische Blogs (Deutsches Literaturarchiv Marbach)
<http://www.dla-marbach.de/bibliothek/literatur-im-netz/literarische-blogs/>
literarische weblogs in deutscher sprache
<http://www.litblogs.net/>
Netnovela: <http://www.netnovela.de/>
Netzliteratur: <http://www.netzliteratur.net/>
Quellencorpus Netzliteratur (Deutsches Literaturarchiv Marbach)
<https://www.dla-marbach.de/bibliothek/projekte/quellencorpus-netzliteratur/>
Sammlung „Literatur im Netz“ (Deutsches Literaturarchiv Marbach)
<http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/>

Literaturwissenschaft im Netz:

Annotierte Bibliographie zur Literaturtheorie (seit 2010)
<http://www.literaturtheorie.uni-goettingen.de/>
Forschungskolleg „Medienumbrüche. Medienkulturen und Medienästhetik zu Beginn des 20. Jahrhunderts und im Übergang zum 21. Jahrhundert“ (2002–2010)
<http://www.fk615.uni-siegen.de/>
Graduiertenkolleg „Literatur und Literaturvermittlung im Zeitalter der Digitalisierung“ (seit 2013)
<http://www.digilit.uni-goettingen.de>
Living Handbook of Narratology (seit 2009)
<http://www.lhn.uni-hamburg.de/>

Literatur

Berghofer, Simon (2010): 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. <https://dx.doi.org/10.13140/2.1.3943.5049> [04.05.2016].
Boesken, Gesine (2013): Literaturplattformen. In: Grond-Rigler/Straub, 21–42.
Gendolla, Peter/Schäfer, Jörgen (2007): Playing With Signs. Towards an Aesthetic Theory of Net Literature. In: Dies. (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld, 17–42.
Gendolla, Peter/Schäfer, Jörgen (Hg.) (2010): Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres. Bielefeld.

- Grond-Rigler, Christine/Straub, Wolfgang (Hg.) (2013): *Literatur und Digitalisierung*. Berlin.
- Hartling, Florian (2009): *Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets*. Bielefeld.
- Hoksch, Mareike (2015): *Literaturbasierte Webserien*. <http://www.footnoters.de/literaturbasierte-webserien> [09.03.2016].
- Jannidis, Fotis (2007): *Computerphilologie*. In: Anz, Thomas (Hg.): *Handbuch Literaturwissenschaft*. Bd.2: Methoden und Theorien. Stuttgart, 27–40.
- Jenkins, Henry (2007): *Transmedia Storytelling* 101. In: *Confessions of an Aca-Fan*. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [04.05.2016].
- Martus, Steffen/Erika Thomalla/Daniel Zimmer (2015): *Die Normalität der Krise. Beobachtungen zur Geschichte der deutschen Literaturwissenschaft aus Fußnotenperspektive*. In: DVjs 4, 510–520.
- Meister, Jan Christoph (2013): *Computerphilologie vs. ‚Digital Text Studies‘*. In: Grond-Rigler/Straub, 267–296.
- Reither, Saskia (2003): *Computerpoesie. Studien zur Modifikation poetischer Texte durch den Computer*. Bielefeld.
- Renner, Karl Nikolaus (2013): *Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. In: Ders./Hoff, Dagmar/Krings, Matthias (Hg.): *Medien, Erzählen, Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin, 1–15.
- Sahle, Patrick: *Digitale Editionsformen. Zum Umgang mit der Überlieferung unter den Bedingungen des Medienwandels*. 3 Bde. Norderstedt 2013.
- Schäfer, Jörgen (2013): *Netzliteratur*. In: Schäfer, Jörgen/Binczek, Natalie/Dembeck, Till (Hg.): *Handbuch Medien der Literatur*. Berlin, 481–501.
- Scherr, Alexander (2013): *Vom Printroman zur ‚livingnovel‘. Fiktionales Erzählen im Internet am Beispiel des Browsergames TwinKomplex*. In: Lobin, Henning/Leitenstern, Regine/Lehnen, Katrin/Klawitter, Jana (Hg.): *Lesen, Schreiben, Erzählen. Kommunikative Kulturtechniken im digitalen Zeitalter*. Frankfurt am Main, 189–208.
- Schöch, Christof (2012): *Weblogs in den Geisteswissenschaften oder: Vom Entstehen einer neuen Forschungskultur*. In: H/Soz/Kult, Tagungsberichte. <http://www.hsozkult.de/conferencereport/id/tagungsberichte-4185> [04.05.2016].
- Simanowski, Roberto (2009): *Literatur, Bildende Kunst, Event? Grenzphänomene in den neuen Medien*. In: Winko, Simone/Jannidis, Fotis/Lauer, Gerhard (Hg.): *Grenzen der Literatur. Zum Begriff und Phänomen des Literarischen*. Berlin, 621–638.
- Trilcke, Peer (2013): *Ideen zu einer Literatursoziologie des Internets. Mit einer Blogotop-Analyse*. In: *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* 7. <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/peer-trilcke-literatursoziologie-des-internets> [04.05.2016].
- Ziefle, Martina (2013): *Lesen an digitalen Medien*. In: Grond-Rigler/Straub 2013, 223–250.