

Petra Grimm / Michael Müller (Hg.)



Medienethik

Franz Steiner Verlag

Schriftenreihe Medienethik – Band 16

Erzählen im Internet, Geschichten über das Internet

Petra Grimm / Michael Müller (Hg.)
Erzählen im Internet, Geschichten über das Internet

m dien ethik

Herausgegeben von

Rafael Capurro und Petra Grimm

Band 16

Petra Grimm / Michael Müller (Hg.)

Erzählen im Internet, Geschichten über das Internet



Franz Steiner Verlag

Redaktion: Karla Neef

Umschlagabbildung: Hochschule der Medien Stuttgart

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

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

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist unzulässig und strafbar.

© Franz Steiner Verlag, Stuttgart 2016

Druck: Laupp & Göbel, Nehren

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier.

Printed in Germany.

ISBN 978-3-515-11615-2 (Print)

ISBN 978-3-515-11617-6 (E-Book)

INHALTSVERZEICHNIS

<i>Petra Grimm, Michael Müller</i> Einleitung: Geschichten im Internet, Erzählungen über das Internet.....	7
---	---

I. Kollaboratives Erzählen

<i>Karl N. Renner</i> Wildwüchsiges kollaboratives Erzählen. Das Webphänomen #technikeristin- formiert	13
<i>Ramón Reichert</i> Kollaboratives Erzählen im Internet	31

II. Erzählte und erzählende Identitäten

<i>Michael Müller</i> Die narrative Konstruktion von Identitäten im digitalen Raum.....	45
<i>Dennis Gräf</i> Die Welt des Digitalen in Gamethrillern der Jugendliteratur	59
<i>Uta Reuster-Jahn</i> Leserkommunikation bei Internet-Romanen in Tansania (Ostafrika).....	77

III. Storytelling im digitalen Journalismus

<i>Hektor Haarkötter</i> Multimedia-Storytelling: Evaluation und Systematisierung von aktuellen journalistischen Storytelling-Tools im Internet	97
<i>Marie Elisabeth Müller, Annegrete Skovbjerg, Kristian Strøbech</i> Real-time reporting: the philosophy behind it.....	113

EINLEITUNG

GESCHICHTEN IM INTERNET, ERZÄHLUNGEN ÜBER DAS INTERNET

Petra Grimm, Michael Müller

1 DER DIGITALE ERZÄHLRAUM

Über das Internet kursieren viele Geschichten – Geschichten über zukünftige positive oder negative Entwicklungen, die in unserer Gesellschaft im Zeitalter der Digitalisierung zu erwarten oder zu befürchten seien. Daneben hat das Internet auch neue Erzählansätze hervorgebracht, die unter Stichworten wie crossmediales oder transmediales Storytelling diskutiert werden. Das Internet ist also ein Erzählraum: Ein Raum, in dem Geschichten erzählt werden, und zugleich ein Raum, über den Geschichten kursieren, die sehr stark mit den gesellschaftlichen Diskursen über unsere digitale Gegenwart und Zukunft verknüpft sind.

Der vorliegende Band, der die Beiträge der Tagung „Das | Im Internet erzählen“ im Juni 2015 an der Hochschule der Medien Stuttgart versammelt, versucht, diesen Erzählraum in einigen seiner Aspekte zu vermessen. Grundsätzlich ist Narrativität – also Erzählungen, Storytelling, Geschichten und narrativ strukturierte Diskurse – in Bezug auf das Internet in unterschiedlichen Kontexten relevant:

- Es kursieren konkrete „Erzählungen“ über das Internet und die Digitalisierung, die in den Medien thematisiert werden und die einerseits neue technische Entwicklungen beschreiben, andererseits aber vor allem ethische Fragen zur Problematik des Datenschutzes, der Privatheit und im Zusammenhang damit der Identität des Menschen im Zeitalter der Digitalisierung behandeln.
- Darüber hinaus lassen sich jedoch auch sogenannte Meta-Narrative – also narrativ strukturierte Diskurse – ausmachen, die die Auswirkungen des Internets auf Politik, Gesellschaft und alltägliches Leben behandeln. Beispiele dafür wären etwa das Narrativ von der digitalen Basisdemokratie der Wissensgesellschaft, das Narrativ von der Sharing-Society, aber auch dystopische Narrative, etwa von der allgemeinen Überwachung durch Algorithmen, der zunehmenden Kommerzialisierung etc. Trotz Lyotards (2012) Befund vom „Ende der großen Geschichten“ scheint das Internet neue solche Meta-Geschichten zu erzeugen.
- Des Weiteren ist Narrativität im Kontext der Identitätskonstruktion und des „Identitätsmanagements“ im Internet unter medienethischen und rechtlichen Aspekten virulent. Vor dem Hintergrund einer narrativen Identitätstheorie, nach der Ich-Identität von Individuen vor allem durch die Geschichten, die ein Individuum über sich selbst erzählt, aber auch von den Geschichten, die von andern über es erzählt werden, bestimmt wird, werden Themen wie Daten-

schutz, Privatheit und Big Data für den einzelnen existenziell relevant. Im Zusammenhang damit steht auch die Frage, was es für die Entwicklung einer Medienkompetenz im Sinne eines „Identitätsmanagements“ bedeutet, wenn jede Bewegung im Netz zu auch unerwünschten Identitätsnarrativen führen kann.

- Und natürlich bringt das Internet auch selbst neue Formen des Geschichtenerzählens hervor, die mit dem Netz und der Digitalisierung entstanden sind und unter den Stichworten „Transmedialität“ oder „Crossmedialität“ diskutiert werden.

Geschichten über das Internet – populär zum Beispiel in Romanen wie „The Circle“ (2013) des amerikanischen Autors Dave Eggers – versuchen zumeist, die Entwicklungen und Sinnangebote einer zunehmenden Verlagerung immer weiterer Lebensbereiche in den digitalen Raum auszuloten.

Das Internet beeinflusst also nicht nur die individuelle Geschichte jedes einzelnen Nutzers, das Internet schreibt auch selbst Erzählungen über den Fortschritt, den Nutzen und die Gefahren, die mit der Digitalisierung für die Gesellschaft verbunden sind. Nicht selten haben diese Erzählungen utopischen oder dystopischen Charakter, wie z. B. die Narrative über Social Media und deren Funktion. Ob für wahr gehalten oder fiktional, Narrative des Internets erklären uns den „Sinn“ und „Wert“ der Digitalisierung und beeinflussen damit unsere Erwartungen oder Ängste, die wir mit diesem gesellschaftlichen Prozess verbinden.

Neben der Tatsache, dass das Internet zum Auslöser zahlreicher Geschichten geworden ist, ist es wie jedes Medium aber auch Plattform für das Erzählen von Geschichten. Häufig werden dem Internet dabei ganz eigene Qualitäten oder Dramaturgien des Geschichtenerzählens zugeschrieben. Begriffe wie „Digital Storytelling“, „cross- oder transmediales Erzählen“ versuchen, diese spezifischen Qualitäten zu beschreiben. Neue Erzählformen – vielleicht sogar der Beginn neuer Erzähltraditionen – haben aber auch eine Verbindung zu den großen utopischen und dystopischen Erzählungen über das Internet. Denn die Themen, und vielleicht sogar noch mehr die Art und Weise, wie erzählt wird, bestimmt sehr stark die kulturelle Identität einer Gesellschaft, einer Kultur mit. Eine Gesellschaft, die ihre wichtigsten, identitätsstiftenden Geschichten eher im Bild – im Film – erzählt, ist eine andere als die, die ihre wichtigen Geschichten eher in Textform – als Roman – erzählt. Und natürlich beeinflussen neue Erzählformen, die ein Medium entwickelt, auch das Erzählen in anderen Medien: Romane unserer Zeit sind etwa stark beeinflusst durch Montagetechniken des Films oder durch Multiperspektivität, wie sie vielleicht zuerst das Radiofeature entwickelt hat. So werden vermutlich auch neue Erzählformen, die im und für das Internet entwickelt werden, das Erzählen in anderen Medien, im Roman oder im Film, beeinflussen.

2 DIE BEITRÄGE

Der erste Abschnitt des Buches befasst sich mit dem *kollaborativen Erzählen* im Internet, das auf eine neue Erzählkultur verweist. So führt Karl N. Renner in seinem Beitrag „Wildwüchsiges kollaboratives Erzählen“ dezidiert aus, wie das Dispositiv

des Internets ein gemeinsames Erzählen in unterschiedlichen Narrativen ermöglicht und dabei dessen Rhizomstruktur abbildet. Erzähltheoretisch untersucht er anhand eines sich an der Universität Mainz ereigneten Vorfalls, der durch Studierende in den sozialen Medien zu einem Webphänomen avancierte, wie sich ein Bündel von Erzählungen im Dispositiv des Internets entwickeln konnte und diese einfachen Narrative insbesondere kommunikative Funktionen erfüllten. Durch die Rückbindung an die jeweiligen Konzepte der Erzähltheorie bietet der Autor dem Leser eine systematische Einordnung möglicher Erzählformen im Internet aus einer narratologischen Perspektive an. Einen anderen Schwerpunkt setzt Ramón Reichert in seinem Aufsatz „Kollaboratives Erzählen im Internet“. Er befasst sich mit den performativen Prozessen der Peer-to-Peer-Kommunikation von Onlineplattformen und Social-Media-Formaten. Am Beispiel von YouTube, Mashups und Webcomics analysiert er unterschiedliche Performativitätsstrategien und unterscheidet kollaboratives Storytelling von transmedialem und medienreflexivem Storytelling. Eine zentrale These seines Beitrags lautet, „dass performative Praktiken im Netz neue Perspektiven auf oppositionelle Lesarten entwickelt haben“, was er am Beispiel der *Sims*-Machinimas weiter ausführt. Seine medientheoretische Analyse zeigt eindrücklich, dass kollaborative Erzählungen der digitalen Populärkultur Medienreflexion und in letzter Konsequenz „politische Veränderbarkeit“ ermöglichen.

Im Kapitel *Erzählte und erzählende Identitäten* geht es einerseits um Identitätsnarrative im Netz und andererseits um narrative Identitäten, die im fiktiven Raum des Digitalen konstruiert werden. So geht Michael Müller in seinem Aufsatz „Die narrative Konstruktion von Identitäten im digitalen Raum“ der zentralen Frage nach, „inwieweit Selbst- und Fremdbild eines Individuums durch die Daten, die über es im Netz verfügbar sind [...], beeinflusst oder gar bestimmt wird, und wenn ja, in welcher Weise“. Hierfür zeigt er in einem ersten Schritt auf, dass das Konzept von Identität „weitgehend eine narrative Konstruktion“ ist und sich an den Schnittpunkten von Geschichten (Selbst- und Fremdnarrationen, kontextuellen Narrationen, Familiengeschichten etc.) immer wieder neu bildet. In einem zweiten Schritt führt er aus, inwieweit Daten, Information und narratives Wissen sowie der Faktor Zeit die Identitätskonstruktion beeinflussen, um dann in einem dritten Schritt darzulegen, welche potenziellen Auswirkungen Social Media und Big Data auf die Identitätsnarrative haben. Wie fiktive Identitäten im Kontext literarischer digitaler Spielwelten konstruiert werden, untersucht Dennis Gräf auf der Grundlage einer literatursemiotischen Analyse in seinem Beitrag „Die Welt des Digitalen in Game-thrillern der Jugendliteratur“. Darin widmet er sich erstens der Frage, welche Spezifika des Narrativen für Jugendliteratur, Computerspiel und das Genre des Game-thrillers signifikant sind, und untersucht des Weiteren deren anthropologische und ideologische Aussagen sowie metanarrativen Wertesysteme. Seine Analyse der digitalen Welten in den beiden jugendliterarischen Werken „Erebos“ (Ursula Poznanski 2010) und „One“ (Thomas Elsässer 2013) führt u. a. zu dem aufschlussreichen Ergebnis, dass „Digitalisierung [...] in beiden Texten, jenseits der Gefahr für Leib und Leben, eine intellektuelle Gefahr“ bedeute. Verständlicherweise stellt er deshalb die Frage nach der Sinnhaftigkeit einer solchen pädagogisch-didaktischen Jugendliteratur. Im dritten Beitrag „Leserkommunikation bei Internet-Romanen in

Tansania (Ostafrika)“ analysiert Uta Reuster-Jahn die Interaktion der Leser mit dem Autor Eric James Shigongo, der als Pionier des Internetromans in Tansania gilt. Ihre Untersuchung, die die Zeiträume 2007 bis 2009 und 2010 bis 2015 umfasst, verdeutlicht, dass parasoziale Beziehungsmuster bei digitalen Fortsetzungsromanen insbesondere dann entstehen, wenn diese in der Tradition der oralen Erzählkultur stehen und den Rezipienten die Interaktion mit dem Autor durch persönliche Kommentierung der Geschichten ermöglichen. Das Kommentierungsverhalten ist nicht nur von der Gestaltung der Webseite abhängig, sondern auch von dem digitalen Erzählraum, der von den Mitgliedern der Lesercommunity gebildet wird. Als Fazit stellt Reuster-Jahn fest, „dass die Erzählkultur außerhalb des Internets das Erzählen in Internet entscheidend mitbestimmt“.

Das dritte Kapitel *Storytelling im digitalen Journalismus* widmet sich den Tools und Praktiken des Online-Journalismus. Hektor Haarkötter beschreibt in seinem Beitrag „Multimedia-Storytelling: Evaluation und Systematisierung von aktuellen journalistischen Storytelling-Tools im Internet“ die signifikanten Kennzeichen des digitalen Storytelling unter Bezugnahme auf gesellschaftliche, technische und medientheoretische Sichtweisen. Eine Analyse von 100 Software-Tools, für die eigens ein Leistungskatalog erstellt wurde, zeigt, dass eine Kategorisierung in lineare und non-lineare Erzählformen im digitalen Raum nicht mehr greift und anstelle davon zwischen synchronem und diachrotem Storytelling zu differenzieren ist. Synchroner Erzählformen, die z. B. im „data driven journalism“ zu finden sind, werden nach Haarkötter durch eine simultane Präsentation der Erzählelemente charakterisiert, diachrone durch „die Sukzessionsordnung des Zeitstrahls“. Als wesentliche Charakteristikum der Tools beschreibt er „die Integration visueller Information in textuelle Information“, die einen „visual turn“ auch im Storytelling erkennen lassen. Im Beitrag „Real-Time Reporting. The Philosophy behind it“ diskutieren Marie Elisabeth Müller, Annegrete Skovbjerg und Kristian Strøbech aus medienphilosophischer Perspektive, wodurch sich der digitale Erzählraum auszeichnet. Bezeichnend für diesen sei ein neues Zeit-Konzept, das Ende chronologischer Strukturen, die Präsenz ‚flüssiger‘ Erzählformen („liquid stories“), ein neues Verhältnis von Subjekt und Objekt sowie die Konnektivität der Nutzer und Storyteller. Für den digitalen Echtzeit-Journalismus identifizieren sie drei zentrale Charakteristika: „first, the real-time effect, second, the work on a liquid timeline, and, third, the restructuring of news and stories“. Die neuen journalistischen Möglichkeiten, die die Live- bzw. Echtzeit-Berichterstattung in Social Media und mobilen Medien bieten, stellen aus Sicht der Autoren eine Chance für einen reflektierten Journalismus dar, der mit neuen Erzählformen experimentieren kann.

Die Beiträge dieses Buchs verdeutlichen, dass die Entwicklung spezifischer Erzählformen im Internet im Moment noch in einer Art Experimentierphase ist; im Journalismus sind crossmediale Formen des Storytelling inzwischen zwar schon fast Standard, im fiktionalen Erzählen haben sich noch keine klaren Formen zum Beispiel des transmedialen Erzählens durchgesetzt – aber was in diesem Bereich geschieht, ist spannend, und es ist zu vermuten, dass wir in den nächsten Jahren viele neuartige und überraschende Formen entdecken werden.

BIBLIOGRAFIE

Eggers, Dave (2013): *The Circle*. London: Hamilton.

Lyotard, Jean-Francois (2012): *Das postmoderne Wissen*. Wien: Passagen.

WILDWÜCHSIGES KOLLABORATIVES ERZÄHLEN DAS WEBPHÄNOMEN #TECHNIKERISTINFORMIERT

Karl N. Renner

1 EINE DEFEKTE TÜR MACHT SCHLAGZEILEN

Im Dezember 2014 war an einer der automatischen Türen, die am Gebäude der Philosophischen Fakultät der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz für Behinderte eingerichtet sind, die Bedienungstechnik ausgefallen. Daraufhin hatte die Hausverwaltung diese Tür abgesperrt und ein Schild mit dem Hinweis „Defekt. Techniker ist informiert“ angebracht. Als Mitte Januar 2015 die Tür immer noch nicht repariert war, klebte eine Studierende der Theaterwissenschaft, Leona Aleksandrović, einen Zettel mit der Bemerkung „Techniker auch defekt“ darunter.¹

Andere Studierende eiferten ihr nach und begannen die Türe und bald auch die Wände mit ausgedruckten Internet-Memen zu bekleben, in denen sie sich über das Ausbleiben des Technikers lustig machten. Schnell wurde die Meme-Tür zu einer Sehenswürdigkeit, vor der sich zwischen den Vorlesungen Scharen von Studierenden versammelten. Zugleich wurde der Hashtag *#technikeristinformatiert* eingerichtet; und am 29. Januar 2015 meldete Robert Vettel, ein Germanistikstudent, für *Die virale Philo-Tür* eine eigene Facebook-Seite an. Diese Webadressen fanden eine enorme Resonanz, so hatte die Facebook-Seite bereits nach 24 Stunden mehr als 3.000 Likes.² Die defekte Tür war binnen kürzester Zeit zu einem Webphänomen geworden, das Blogger und Journalisten, neue und alte Medien gleichermaßen beschäftigte. Zusätzlichen Auftrieb erhielt alles nochmals dadurch, dass die Meme am Vormittag des 2. Februars von der Hausverwaltung entfernt wurden. Angeblich aus Brandschutzgründen, was aber niemand glaubte und nur für weitere Meme sorgte.

In den Morgenstunden des 4. Februar 2015 wurde die Tür endlich repariert und am Nachmittag des gleichen Tages vom Dekan der Philosophischen Fakultät, Prof. Dr. Stephan Jolie, unter großer Anteilnahme aller Studierenden feierlich eröffnet. Abends brachten sogar die Hauptnachrichten von SAT.1 einen kurzen Filmbericht über die Ereignisse in Mainz. Die defekte Türe war endgültig in den bundesdeutschen Schlagzeilen angekommen.

So schnell sich der Hype entwickelt hatte, so rasch flaute er wieder ab. Die Meme wurden danach entfernt und archiviert, die Nachrichtenflemer in den Media-

1 Quelle: <http://www.heute.de/defekte-tuer-an-mainzer-uni-wird-zum-viralen-hit-37022246.html> (08.03.2015, inzwischen de-publiziert).

2 Quelle: http://www.allgemeine-zeitung.de/lokales/mainz/nachrichten-mainz/technikeristinformatiert-der-zauber-der-defekten-tuer-an-der-universitaet-mainz-ist-schon-wieder-vorbei_14980712.htm (08.03.2015).