

**Ansgar Nünning, Jan Rupp, Rebecca Hagelmoser, Jonas Ivo Meyer (Hg.): Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen**

Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2012 (WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, Bd. 7), 373 S., ISBN 978-3-86821-397-3, € 38,50

Unter den Bedingungen des Internets hat sich die Vorstellung davon, was „Narrativität“ ausmacht, aufgeweicht. *Storytelling*, das Erzählen von Geschichten bzw. die erzählerische Darstellung von Ereignissen, ist online nicht unbedingt mit einer linearen Wiedergabe (verbal oder audiovisuell) verbunden. Stattdessen treten häufig collage-, mosaik- oder schlaglichtartige Techniken in den Vordergrund, so wie etwa in sozialen Netzwerken, bei Twitter oder in Diensten wie Storify. Gleichzeitig überführen

Blogs und zunehmend populäre journalistische Langformen (*long reads*) das klassische romanhafte Erzählen in die Gegenwart.

Diesem Themenkomplex widmet sich der vorliegende Sammelband aus zahlreichen Perspektiven. Gleich im besonders lesenswerten Einleitungskapitel erörtern die Mitherausgeber Ansgar Nünning und Jan Rupp umfassend und systematisch die Grundlagen. Sie lassen die neuere Forschungsdebatte über Narrativität im Internet, insbeson-

dere mit Blick auf Blogs, Revue passieren und liefern hilfreiche Modelle für die Kategorisierung der verschiedenen relevanten Gattungen, Genres und Funktionen. Die Autoren positionieren so verschiedene Phänomene wie wissenschaftliche Blogs, Marketing-Maßnahmen, Selbsthilfegruppen, soziale Netzwerke und journalistische Angebote innerhalb einer Matrix (S.31). Deren vier Dimensionen reichen auf der vertikalen Achse von einem Fokus auf Sachthemen bis zu Subjektiv-Persönlichem und auf der horizontalen Achse von individuellen, eher der Selbstdarstellung dienenden Ansätzen bis zu solchen, die vorrangig der Pflege sozialer Beziehungen dienen.

Die restlichen Beiträge des Bandes beleuchten das Thema anhand von Fallstudien und spezifischen Funktionen von Online-Narration. So untersucht Lore Knapp den Blog des verstorbenen Künstlers Christoph Schlingensief, in dem dieser die letzte Phase seines Lebens verarbeitet, während Alina Bothe und Kirstin Schmidt sich in zwei Aufsätzen mit der Reflektion der Shoah durch erzählerische Techniken des Webs befassen. In weiteren Beiträgen geht es unter anderem um Unternehmens-Blogs und den „medizinischen Internetdiskurs“ (S.261) betroffener Patienten.

Andere Untersuchungen nehmen die großen Plattformen Facebook und Twitter unter die Lupe. So begreift Gerhard Jens Lüdeker Facebook als Werkzeug, um die eigene Biographie durch Remediation erzählerisch zu formen und in einen sozialen Kontext zu stellen; das Netzwerk gestatte „beliebige und flexible Selbstentwürfe“ (S.148) und eigne

sich „sogar als sozialer Übungsraum, in dem man ausprobieren kann, wie und unter welchen Bedingungen eine Identitätskonstruktion auf Anerkennung stößt“ (ebd.).

Ein weiterer Schwerpunkt gilt Computerspielen. Axel Kuhn beleuchtet das Online-Spiel *World of Warcraft* als komplexen narrativen Zusammenhang, der sich aus der unmittelbaren Spielumgebung heraus in verschiedene andere Mediengattungen erstreckt, darunter Romane, Filme und soziale Medien. Erst alle gemeinsam machen die eigentliche Welt – die Subkultur – des Spiels aus. Sebastian Domsch widmet sein Kapitel dem Verhältnis von Narration und Interaktivität in Computerspielen, indem er die verschiedenen gängigen Varianten von Spieler-Agency herausarbeitet, d.h. inwieweit Spieler die Entwicklung der Handlung und der Spielwelt im Ganzen wirklich individuell und subjektiv beeinflussen können. Das Computerspiel ist in seinen Worten „ein technisch bedingter medialer Ermöglichungsraum“ (S.199) und erscheint als das derzeit vielleicht spannendste Experimentierfeld für erzählerische Innovationen, dem eigentlich nur wirtschaftliche Erwägungen der Spiele-Hersteller eine Grenze setzen.

Ungeachtet der durchaus gemischten Qualität der einzelnen Beiträge, deren Bandbreite von systematischer Theoriebildung bis hin zu Einzelfallbetrachtungen mit teils eher magerer empirischer Basis reicht, gelingt diesem Sammelband der Schritt von einer literaturwissenschaftlich und ethnologisch geprägten hin zur einer multimodalen

Erzählforschung. Er macht auf die Vielfalt neuer und abgewandelter narrativer Erscheinungen aufmerksam und leistet in den theorieorientierten Aufsätzen (vor allem dem von Nünning und Rupp) zugleich wertvolle wissenschaftliche Grundlagenarbeit.

Eric Karstens (Krefeld)

### Hinweise auf künftige Rezensionen

- Suzana Alpsancar: Das Ding namens Computer. Eine kritische Neulektüre von Vilém Flusser und Mark Weiser  
Bielefeld: transcript 2012 (Edition Moderne Postmoderne), 322 S., ISBN 978-3-8376-1951-5
- Ramón Reichert: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung  
Bielefeld: transcript (Reihe Kultur- und Medientheorie), 200 S., ISBN 978-3-8376-2127-3
- Alice E. Marwick: Status Update. Celebrity, Publicity, and Branding in the Social Media Age  
New Haven: Yale University Press 2013, 320 S., ISBN 978-0300-17672-8
- Dennis Eick: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien  
Konstanz: UVK 2013 (Praxis Film, Bd. 81), 230 S., ISBN 978-3-86746-400-6
- Gugerli, Hagner, Hirschi, Kilcher, Purtschert, Sarasin, Tanner (Hg.): Nach Feierabend 2013. Digital Humanities  
Zürich, Berlin: Diaphanes 2013 (Züricher Jahrbuch für Wissensgeschichte, Bd. 9), 224 S., ISBN 978-3-03734-421-7
- Alexander Galloway: The Interface Effect  
Polity 2012, 200 S., ISBN 978-0745-66253-4