



NETWORX Nr. 4

Silke Santer

Literatur im Internet

(1998)

online verfügbar seit: 1998

URL: <http://www.websprache.uni-hannover.de/networx/docs/networx-4.pdf>

Versionshinweise: keine



NETWORX – Online-Publikationen zum Thema Sprache und Kommunikation im Internet:
<http://www.websprache.uni-hannover.de/networx/>

1 Inhalt

| | |
|---|----|
| 1 INHALT..... | 2 |
| 2 2 EINLEITUNG..... | 3 |
| 3 LITERARISCHE FORMEN IM NETZ | 5 |
| 3.1 LITERATUR IM INTERNET ODER INTERNETLITERATUR?..... | 5 |
| 3.2 LITERATUR IM NETZ - BEISPIEL: DAS GUTENBERG-PROJEKT | 6 |
| 3.3 INTERNETLITERATUR | 6 |
| 3.3.1 Die <i>Lyrikmaschine</i> von Martin Auer | 6 |
| 3.3.2 Das <i>Storyweb</i> von Martin Auer | 7 |
| 3.3.3 Literaturwettbewerb der Zeit | 8 |
| 3.3.4 Internet-Roman (John UPDIKE) | 9 |
| 4 DAS BUCH - <u>DAS</u> MEDIUM DER LITERATUR? | 11 |
| 4.1 DER STELLENWERT „NEUER MEDIEN“ | 11 |
| 4.2 GEDRUCKTER UND „ELEKTRONISCHER“ TEXT IM VERGLEICH | 12 |
| 4.3 ADVENTURE-SPIELE ALS ROMANERSATZ | 14 |
| 5 DIE FRAGE NACH DEN URHEBERRECHTEN..... | 17 |
| 6 SCHLUBBEMERKUNG | 20 |
| 7 LITERATURVERZEICHNIS..... | 21 |

2

2 Einleitung

Das Internet bietet seinem Nutzer Zugang zu vielfältigen Angeboten: Es gibt im Netz Beiträge von Tageszeitungen, Zeitschriften und Nachrichtenagenturen. Dazu kommen Pinboards und Mailgroups zu allen erdenklichen Themen.

Die darstellerischen Möglichkeiten werden durch verbesserte Speicher und schnelleren Datenfluß immer besser: Es kann nicht mehr nur Text dargestellt werden - die Websites werden zunehmend multimedial durch die Verwendung von Graphik und Ton. Diese Kombination bietet ungeahnte Möglichkeiten in allen Lebensbereichen. Immer mehr Firmen verweisen beispielsweise auf ihren Plakaten auf ihre Internetadresse, wie z.B. Hennes und Mauritz - <http://www.hm.com> - oder wie die SPD Niedersachsen auf ihren Plakaten - <http://www.spdnds.de> . Andere geben zumindest ihre Emailadresse an.

In vielen Bereichen der Wissenschaft etabliert sich die Nutzung des Internets, z.B. im Hinblick auf die gemeinschaftliche Nutzung von Fachzeitschriften und Datenbanken. Doch welche Möglichkeiten bieten sich, um Literatur und Internet miteinander zu verbinden? In welchem Umfang wird im Netz Literarisches angeboten, und wie sehen diese Angebote aus?

Ich möchte mich mit dieser Frage im Rahmen meiner Hausarbeit beschäftigen. Darüber hinaus gehe ich auch noch auf literarische Formen ein, die zwar nicht über das Internet angeboten werden - zumindest bisher -, jedoch ebenfalls Adaptionen der traditionellen Literatur darstellen.

Hier greift ein noch viel grundlegenderes Problem: Was ist eigentlich Literatur? Im weitesten Sinn bezeichnet dieser Begriff die Gesamtheit schriftlicher Zeugnisse vom Brief bis zum Gedicht, von wissenschaftlichen Abhandlungen jeder Fachrichtung bis zur einfachen Zeitungsnotiz.

Bezeichnete das lateinische Wort „litteratura“ zunächst das weltliche Prosaschrifttum, so meint „Literatur“ seit dem 18. Jahrhundert auch die zeitgenössische Publizistik im allgemeinen, das literarische Leben. Dieses Verständnis fand zunächst Ausdruck in Lessings „Briefen, die neueste Literatur betreffend“ (1750-1765). Der von Goethe geprägte Begriff „Weltliteratur“ beschreibt die Literatur als lebendigen Prozeß, als geselligen Austausch der Stile und Ideen von Nationalliteraturen. Allerdings wird das hier auf das sogenannte schöngeistige Schrifttum eingeengt, das sich durch eine Gegenständlichkeit absetzt. Literatur wird somit zwar nicht gleichgesetzt mit Dichtung,

doch grundlegend für die heutige Betrachtung durch die Literaturwissenschaft ist das Messen der Schriftwerke an ästhetischen Kategorien.

Zur Betrachtung von Literatur im Internet muß man sich entscheiden, welchen Maßstab man anlegen möchte - ist die persönliche Vorstellung eines Mitarbeiters auf einer Firmenwebseite als Literatur anzusehen? Diese Frage ist leicht mit einem Nein zu beantworten, und doch ist es in vielen Fällen schwierig, eine Grenze zu ziehen. Da ist es z.B. wichtig, zwischen eigentlicher Web-Literatur und literarischen Werken, die „nur“ im Netz zur Verfügung gestellt werden, zu unterscheiden.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Frage nach dem Urheberrecht von Beiträgen, die jeder aus dem Netz abrufen kann.

3 Literarische Formen im Netz

3.1 *Literatur im Internet oder Internetliteratur?*

Internetliteratur sind Texte im weitesten Sinne, die speziell für die im Internet gegebenen Möglichkeiten produziert wurden. Das heißt, daß eine multimediale Struktur vorliegen kann: Das Netz bietet sich die Möglichkeit, Text mit Grafik, Musik, Soundeffekten oder ähnlichem zu verknüpfen. Eine weitere Verknüpfungsmöglichkeiten bieten Links: Durch sie wird ein Text mit einem anderen verbunden. Somit ist es möglich, dem Leser Wahlmöglichkeiten zu bieten, wie oder an welcher Stelle ein Text fortgeführt werden soll.

Wenn eine Bearbeitung eines Textes in diesem Sinne angeboten wird oder ein Text speziell auf diese Weise entstanden ist, so verdient er den Namen „Internetliteratur“. Er dürfte dann wohl ausschließlich über den Computer rezipierbar sein - würde man ihn Stück für Stück ausdrucken, verlöre er seine Besonderheit. Übrig bliebe das - meist triviale - Gerüst eines Textes.

Häufiger allerdings als auf solche Internetliteratur stößt man auf Literatur, die nur abrufbar gemacht wurde. Der Zweck, für den diese Texte ins Netz gestellt werden, ist, sie frei zugänglich zu machen oder einfach sie zu verbreiten.

So kann man sich z.B. den „Schimmelreiter“ Kapitel für Kapitel aus dem Netz abrufen und bei Bedarf ausdrucken - denn es ist ganz sicher unpraktisch, einen ganzen langen Roman am Bildschirm zu lesen. Es bleibt unklar, welchen Vorteil dieses Vorgehen haben soll, denn billiger, als sich z.B. die Reclam-Ausgabe zu kaufen, ist es sicher nicht: Man zahlt ja nicht nur das Papier, sondern auch die Telefonkosten, unter Umständen auch noch eine Gebühr. Weiterhin mußte man die erforderlichen Geräte einmal anschaffen.

Eine Einsatzmöglichkeit für solche „Onlinebücher“ ist die gezielte Recherche. Es ist möglich, vom Schreibtisch aus beispielsweise ein Gedicht von Mörike abzurufen. Dadurch spart man den Gang zur Bibliothek, kann sofort den Text formatieren und einfügen wie und wo man ihn haben möchte. Nur um wissenschaftlich damit arbeiten zu können, sollte man sich auf die Sicherheit seiner Quellen verlassen können. Ein Druckfehler, der sich beim einmaligen Übertragen in die Datenbank eingeschlichen hat, könnte sich so leicht fortsetzen.

3.2 Literatur im Netz - Beispiel: Das Gutenberg-Projekt

Das Gutenberg-Projekt <http://gutenberg.informatik.uni-hamburg.de> ist der Versuch, eine digitale Bibliothek aufzubauen. Es wird von AOL (America online) gefördert; die relativ aufwendige Korrektur und Formatierung der automatisch eingelesenen Texte wird ehrenamtlich geleistet, so können Unkosten vermieden werden. Der Organisator des Projekts ist Gunter Hille.

Zugriff auf die zur Verfügung stehenden Texte bekommt man über ein Rollup-Menü der Autorennamen. Während des Ausbaus der Bibliothek werden es stetig mehr. Auf die Sparten „Gedichte“ und „Märchen“ kann man separat zugreifen. Wieviele Werke im Moment gespeichert sind, läßt sich nur schwer schätzen.

Im Moment wird daran gearbeitet, eine vollständige Karl May Werkausgabe in das Netz zu stellen - hierfür werden auch noch Freiwillige gesucht, die die Korrekturarbeit für einzelne Bände übernehmen. Als Orientierungsangabe wird dafür von etwa 20 Stunden Arbeit pro Band ausgegangen.

Als besonderen Aufmacher gibt es auf der Webseite des Gutenberg-Projekts ein nicht allzu einfach zu lösendes Kreuzworträtsel. Um es zu lösen, muß man über verschiedene Links einige Bereiche der Online-Bibliothek kennenlernen. So wird man schnell und spielerisch mit der Benutzung vertraut gemacht.

3.3 Internetliteratur

3.3.1 Die Lyrikmaschine von Martin Auer

http://ourworld.compuserve.com/homepages/Poetry_Machine/_start.htm

Martin Auer ist ein österreichischer Schriftsteller. 1951 in Wien geboren, studierte er zunächst ein Jahr lang Germanistik und Geschichte. Darauf folgte, ebenfalls ein Jahr lang, ein Dolmetsch-Studium, später widmete er sich sieben Jahre lang dem Theaterspielen. Dann machte er Musik und Zauberei, schrieb ein Kinderbuch. Seit sein Buch 1986 veröffentlicht wurde, betrachtet er sich selbst als Schriftsteller. Inzwischen hat er ca. 20 weitere Bücher geschrieben. Obwohl er viele Preise gewonnen hat, wie etwa den österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreis 1994, betrachtet er sich selbst als Untergrundpoeten.

Seine Lyrikmaschine besteht aus 50 Texten, jeder Text enthält zwei bis drei Links zu anderen Texten. Laut Martin Auer ergibt das 1.125.899.906.843.000 verschiedene Möglichkeiten, den Text zu lesen, und somit ebenso viele verschiedene Werke.

Es handelt sich sozusagen um eine Sammlung miteinander vernetzter Strophen eines Gedichts. Auer ist der Ansicht, daß selbst in einem linearen Text so viele Werke angelegt seien, wie Menschen ihn lesen. Die Kunst entstehe dabei zwischen Sender und Empfänger. Durch den wählbaren Fortgang des Textes wird diese Funktion ausgebaut und stärker dem Rezipienten überlassen, der so auch aktiv mitwirken muß, um weiterlesen zu können.

Mögliche Wege durch die Welt der Lyrikmaschine zu beschreiben, ist wenig sinnvoll - denn man kann sie nur beim Blättern durch die Strophen durch das eigene Empfinden kennenlernen.

3.3.2 Das Storyweb von Martin Auer

http://ourworld.compuserve.com/homepages/Poetry_Machine/_start.htm

Das Storyweb ist eine Idee des selben Autors wie die „Lyrikmaschine“: Martin Auer. Doch das eigentliche Netz von Geschichten stammt in diesem Fall nur zu einem Teil aus seiner Feder: Hier werden nicht nur die Texte eines Autors in vernetzter Form angeboten, sondern nur ein Text als Anstoß für kreative Weiterarbeit. Jeder, der sich durch diesen angeregt fühlt, ist aufgerufen, einen eigenen Beitrag zu verfassen, zu dem dann von dem Ursprungstext ausgehend ein Link erstellt wird. So soll ein aufeinander aufbauendes mehrsprachiges Gemeinschaftswerk entstehen. Hier ist es auch möglich, andere Formen als nur Prosatexte einzubringen, etwa Bilder.

Martin Auer meint, daß der Computer für Literatur viele neue Möglichkeiten bringe, wie die Verbindung mit Bild und Ton. Doch als die bedeutendste Neuerung bezeichnet er die Möglichkeit, Geschichten nicht linear zu erzählen, sondern Verzweigungen einzubauen (ähnlich einem Rollenspiel). Auf Papier sei das nur sehr umständlich möglich.

Auer kritisiert selbst, daß die Freiheiten, die der Leser durch das neue Medium gewinnt, nur scheinbare Freiheiten sind: „Wenn man ein solches Werk erst einmal im ganzen erforscht und alle Wahlmöglichkeiten ausprobiert hat, dann merkt man natürlich die Grenzen.“¹

¹ Martin Auer in einer E-Mail an die Verfasserin.

Hier nun die bisher entstandenen Texte:

- „Milliarden Billiardkugeln“ von Martin Auer (deutsch und englisch)
- „Smaller Things“ von Michael McNeilly
- „And Yet“ von Cynthia Scher
- „juice“ von Mark Peters
- „Lighthouses and Billiard Balls“ von Jerry Dreesen
- „Wie man ein Leuchtturm ist“ von Martin Auer (deutsch u. englisch)
- „Power on“ von Dominik Tröger
- „Rekursiver Determinismus“ von Benedikt Wagner
- „Rambazamba“ von Guntram Balzer
- „The Man on the Moon“ von Evonne Fenn
- „momentum“ von Laura Smitt
- „Anstoß“ von Andreas Bäcker

- „Die Anderen“ von E. Bunkowski

Die verschiedenen Ebenen markieren die Abhängigkeit der Texte voneinander: So folgte z.B. auf den Ursprungstext „6 Milliarde Billardkugeln“ von Martin Auer gleichsam als Antwort unter anderem der Text „Lighthouses and Billiard Balls“ von Jerry Dreesen. Auf diesen wiederum reagierte wieder Martin Auer mit „Wie man ein Leuchtturm ist“.

Wie man sieht, ist das Projekt bis jetzt nicht besonders gut gelaufen. Obwohl es schon lange Zeit besteht, gibt es erst Beiträge bis auf die dritte Stufe, und auch davon erst drei. Leider mußte ich zudem feststellen, daß einige Beiträge nicht mehr unter der angegebenen Adresse zu finden sind.

3.3.3 Literaturwettbewerb der Zeit

<http://www.zeit.de> , <http://wettbewerb.ibm.zeit.de/teilnehmer>

Der Literaturwettbewerb fand im Jahr 1997 bereits zum zweiten mal statt. Die Veranstalter waren Die ZEIT und IBM Deutschland, dazu noch der Tagesspiegel Berlin, Radio Bremen und Softmoderne, ein Festival der Netzliteratur. Die Jury bestand aus drei ZEIT-Redakteuren: Iris Radisch (ZEIT-Literaturchefin), Elke Schmitter (ZEIT-

Autorin) und Dieter E. Zimmer(ZEIT-Reporter). Dazu kamen zwei Literaturwissenschaftler, Hermann Rotermund (Literaturwissenschaftler und Autor) und Erhard Schütz (Literaturwissenschaftler Humboldt-Universität), und, als Preisträger des Literaturwettbewerbs 1996, Sven Stillich.² Organisiert wurde der Wettbewerb von Michael Charlier.

Die Ausschreibung des Wettbewerbs wurde nach den Erfahrungen des Vorjahrs nicht sehr konkret formuliert: Es sollten in den Beiträgen die ästhetischen und technischen Mittel des Internets eingesetzt werden, um Sprache zu gestalten und neue Ausdrucksformen zu entwickeln. Es sollte sich jedoch auf jeden Fall, „wenn auch im weit gefaßten Sinn“ um Literatur handeln, hier definiert als „gestaltete Sprache“. Alle Themen und Formen sollten zugelassen sein, der Wettbewerbsbeitrag einen „Aufbruch oder einen Erkundungszug in die neue virtuelle Welt“ darstellen.

Die Preise waren einmal 10.000 DM für den Gewinner, dann zweimal je ein Notebook. Als Sonderpreis sollte der „Silberne Pegasus“ vergeben werden an Projekte, „die vorbildlich zur Förderung und Verbreitung von Literatur im Internet beitragen“.³

Die Gewinner des Wettbewerbs sind Susanne Berkenheger mit ihrem Beitrag „Zeit für die Bombe“ und Peter Berlich mit „Core“; sie teilten sich den ersten Preis. Die Jury bezeichnet die Arbeiten als „gelungene Verknüpfung von Idee, Text und Hyperlink-Technik“. Doch scheinen die Beiträge insgesamt kaum zur Zufriedenheit der Veranstalter ausgefallen sein: Die Preise sollen eine Ermutigung darstellen, da zwar „einzelne Aspekte denkbarer Internet-Literatur“, nämlich sensibel gestaltete Sprache, packende Stories, glänzendes Design, witzige Einfälle und durchdachte Interaktivität, in wegweisender Form vorhanden, jedoch selten mehrere dieser Elemente in einem Beitrag sichtbar seien.

3.3.4 Internet-Roman (John UPDIKE)

Bei diesem Projekt, das etwa vor eineinhalb Jahren durchgeführt wurde, ging es meines Wissens darum, daß jeder sich an einem Roman beteiligen konnte, indem er oder sie ihn über das Netz fortsetzte. Dabei war das erste Kapitel und einige wichtige Charaktere vorgegeben. Das ganze sollte so funktionieren, daß man mit den Charakteristiken arbeitete, das zweite Kapitel formulierte. Das ganze mußte man dann an den

² Vgl. <http://www.zeit.de/littwett/jury.html> .

Projektleiter schicken, der einen der vielen eingesendeten Beiträge auswählte. So sollte dann nach und nach eine vollständige Story entstehen.

Leider weiß ich nichts genaueres darüber und kenne auch das auf diese Weise entstandene Produkt nicht. Es ist keine Internetadresse mehr verfügbar. Die Adresse sollte eigentlich <http://www.amazon.com> sein, doch dort ist nur ein virtueller amerikanischer Buchladen zu finden.

³ vgl. <http://www.zeit.de/littwett/ausschr.html> .

4 Das Buch - das Medium der Literatur?

4.1 Der Stellenwert Neuer Medien

In einer 1989 erschienen Studie der Bertelsmann Stiftung „Kommunikationsverhalten und Medien“⁴, die sich mit dem Lesen in der modernen Gesellschaft beschäftigt, wird der Stellenwert der sogenannten „Neuen Medien“ im Freizeitverhalten der Probanden untersucht.

Das Buch wird hierbei als das Grundmedium angenommen, das Lesen (vor allem eines Buches) als „«alte» Kulturtechnik“⁵ gewürdigt. Unter den „alten Medien“ werden die lange etablierten Bild- und Hörmedien verstanden, also in erster Linie das Fernsehen, dazu das Radio und die übrigen Hörmedien, etwa Audiokassetten. Unter den „Neuen Medien“ rangieren Bildschirmtext (=BTX), Videotext und der PC. Diese werden als literale Medien bezeichnet, verknüpfen das Lesen mit neuer Elektronik bzw. mit dem Bildschirm.

Laut der Studie führt die Etablierung der neuen Medien zu einer Veränderung im Medienverbund: Neue Medien übernahmen dabei Funktionsbereiche alter Medien, ohne sie jedoch zu verdrängen. Die Frage, ob mit der Zeit die elektronischen Speichermedien das Buch als Wissensträger ersetzen, konnte zum Zeitpunkt der Studie nicht beantwortet werden - besonders da die Ergebnisse der zugrunde liegenden Umfrage bereits aus der Mitte der achtziger Jahre stammen müssen.

Die literalen Bildschirmmedien waren nur zu einem geringen Prozentsatz in den befragten Haushalten vorhanden, ein PC z.B. nur zu 7%. Junge Menschen zeigten sich den neuen Medien eher aufgeschlossen als Alte. Außerdem ist eine stärkere Verbreitung in den höheren Bildungsschichten auffällig. Das erklärt sich aber auch aus der Nebenaussage der Studie, daß das Einkommen eine wichtige Rolle für die Anschaffung der teuren Geräte spiele. Interessant ist, daß der Bekanntheitsgrad der neuen Medien bei 90% gelegen haben soll, nur 10% (Ältere, „Arme“) gaben ihre Unkenntnis offen zu.

Zu der Diskussion über die Verdrängung der Lesemedien durch neue Medien wird angemerkt, daß auch durch die alten neuen Medien dieser Fall nicht eingetreten ist. Zu

⁴ U. Saxer / W. Langenbacher / A. Fritz: Kommunikationsverhalten und Medien. Lesen in der modernen Gesellschaft. Eine Studie der Bertelsmann Stiftung, Gütersloh 1989.

den in Konkurrenz mit den Lesemedien bestehenden Bild- und Hörmedien seien einfach noch literale und teilliterale Medien hinzugekommen. Die Konkurrenz liege dabei in der für das einzelne Medium aufgewandten Zeit. Es sei Medienkomplementarität entstanden, anstatt daß alte Medien verdrängt worden seien.

4.2 Gedruckter und elektronischer Text im Vergleich

Der gewöhnliche gedruckte Text läßt sich zweifellos auch auf dem Computerbildschirm darstellen. Dabei schneidet diese „einfache Übertragung“ auf ein neues Medium allerdings häufig deutlich schlecht ab.

Die Nachteile dabei sind vielfältig: Man benötigt zum Lesen nicht mehr nur das Buch; vielmehr braucht man einen Computer mit Bildschirm, elektrische Stromversorgung und Zugang zu dem Speichermedium, das den Text enthält, also Festplatte, Diskette, CD-ROM oder ähnliches. Eine andere Zugangsmöglichkeit bietet der Zugang zum Internet, der über Modem und Telefon ermöglicht werden kann. Der Leser muß eine gewisse Kompetenz im Umgang mit den eingesetzten Geräten mitbringen und zur Verbesserung des Verständnisses auch noch wenigstens mittelmäßige Kenntnisse der englischen Sprache. Es kommt noch nachteilig hinzu, daß das Lesen der elektronisch dargestellten Schrift meist anstrengender für die Augen ist, was hauptsächlich am Flimmern durch zu geringe Bildwiederholfrequenz schlechter Bildschirme bzw. Displays liegt. Aus diesen und vielerlei anderen Gründen, wie z.B. der Unsicherheit des ungeübten Anwenders bei der Bedienung des Computers, ist es bedeutend einfacher, ein Buch zu verwenden:

„Lektüre [ist] praktisch zu jeder Zeit und an jedem beliebigen Ort möglich, sofern der betreffende Text zur Hand und das nötige Licht zur Verfügung sind. Da gibt es keinerlei Probleme mit Antennen, Sendebereichen, Kabeln, Anschlüssen und dergleichen. Ob auf der Liegewiese am Strand, ob in der Straßenbahn, ob im Wartezimmer: es gibt tausendundeinen Ort, wo Lektüre möglich ist. Und wo immer sich jemand in ein Buch vertieft (oder in eine Zeitung, natürlich), da kann er es in der beruhigenden Gewißheit tun, daß er niemanden damit stören wird. Von welchem anderen Medium läßt sich das sonst behaupten?“⁶

Die Verbesserung des Mediums Computer wird wahrscheinlich so weit gehen, daß ein

⁵ Ebd., S. 112.

⁶ Otfried Preußler: Inseln der Medienflut. Auch im Zeitalter der elektronischen Massenmedien sind Bücher unersetzliche Hilfsmittel für den Einzelnen und seine individuelle Entwicklung, in: Horst Schaller (Hg.): Buch und Bildschirm. Eine Herausforderung, Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V. Bd. 8, Würzburg 1986, S.77.

Laptop von Größe und Gewicht dem gewöhnlichen Buch ähnlich, einem Buch gleich überall verwendet werden kann. Sind die Displays im Moment auch noch ziemlich empfindlich, so ist es nur eine Frage der Zeit, bis das verbessert wird. Mit einem Handy und einem Modemanschluß kann man bereits von überall her eine Verbindung ins Internet herstellen.

Es bleibt offen, ob man mit diesen - wenn auch noch so unauffälligen - Arbeitsmitteln tatsächlich niemanden stört. Die von den geradezu winzigen elektronischen Geräten ausgehende Strahlung ist beispielsweise für Personen mit Herzschrittmacher möglicherweise lebensgefährlich. In einigen Bereichen, wie Restaurants, Flugzeugen und insbesondere Krankenhäusern sind deshalb gerade Handys (die man ja für die Herstellung der Internetverbindung braucht) bereits verboten.

Weiterhin sollte man den Aspekt des enormen Energieverbrauchs bedenken. Auch die Herstellung von Papier erfordert Holz, Wasser und Strom. Sind die Aufwendungen – auch die Kosten – für die Herstellung einer CD-ROM oder eines Textes, der im Internet steht, auch wesentlich geringer, so bleibt doch die Unmenge an Energie, die für den Bau der elektronischen Geräte notwendig ist und für den Betrieb der Akkus von Laptop und Handy oder des PCs.⁷

Die heranwachsende Generation lernt von kleinauf mit den neuen Medien umzugehen. Von daher sinkt die Hemmschwelle kontinuierlich, auch „große Literatur“ auf die nächstliegende Weise nutzbar zu machen. Die Verbesserung des PCs geht unaufröhrlich weiter, die Bedienung wird zunehmend vereinfacht, die Prozessoren werden immer leistungsfähiger. Die Speicherkapazität, die heute jeder neue Home-PC hat, war „früher“ etwa das Maß für einen kommerziellen Netzworlbetreiber. Noch vor etwa fünf Jahren war es nahezu unvorstellbar, was man mit der Festplattenkapazität von einem Gigabyte überhaupt hätte anfangen können.

Besonders elektronischen Nachschlagewerken kommt diese Entwicklung zugute. Hier bietet der Computer den besonderen Vorteil der automatischen Suchfunktion: Jedes beliebige Wort kann in kurzer Zeit nachgeschlagen werden. Darüber hinaus können von vornherein Querverweise - Links - eingefügt werden, die von einem Schlagwort zum nächsten führen, indem man sie ganz simpel anklickt. Hierin liegt das System des

⁷ vgl.: Dieter E. Zimmer: Bauarbeiten an einem Luftschloß. Die digitale Bibliothek (I) - Eine Artikelserie für Nutzer und Verächter der Computernetze, <http://www.zeit.de/digbib/digbib1.html> .

mehrbändigen Nachschlagewerks verborgen. Vielfach wird der Versuch gemacht, das auf Lyrik oder auch auf Prosatexte zu übertragen. Ein gutes Beispiel dafür bieten die bereits oben beschriebenen Projekte Martin Auers, die „Lyrikmaschine“ und sein „Storyweb“. Es fällt gleich ins Auge, wo hier die Grenzen der Literatur liegen: Es ist kaum möglich, die eigene Phantasie einzusetzen, sondern man ist sogar noch stärker als beim normalen Lesen eines fortlaufenden Textes an den vorgeplanten Irrweg der vom Autor angelegten Links gefesselt.

Mir ist kein Beispiel bekannt, bei dem der Leser wirklich Entscheidungsmöglichkeiten angeboten bekommt - etwa, ob die Story ein Happy End haben, offen, glücklich oder traurig enden soll. Vielmehr ist das ganze aufgebaut, als lese man einen gewöhnlichen Groschenroman und könnte wählen, welche Zeilen welcher Seite man zuerst und zuletzt lesen möchte, ohne einen Einblick in den Gesamtaufbau zu haben.

Das wird sehr deutlich in „Die Bombe“ von Susanne Berkenheger⁸, einem der Gewinnerbeiträge des ZEIT Literaturwettbewerbs.

4.3 Adventure-Spiele als Romanersatz

Eine Form des Romans, aber dennoch kaum ein elektronisches Buch stellt das Adventure-Spiel dar. Ein Beispiel dafür ist die Monkey Island - Trilogie von LucasArts™. Zur besseren Übersicht wird hier kurz der Inhalt der drei Teile dargestellt:

- Im ersten Teil des Spiels, „Das Geheimnis von Monkey Island“, sucht der Held des Spiels, Guybrush Threepwood, nach Informationen, wie man sich als Pirat zu verhalten hat. Er erfährt, daß er als „Einstellungstest“ einen Schwertkampf gewinnen, einen Schatz finden und einen Diebstahl begehen muß. Nachdem er diese Abenteuer überstanden hat, trifft er auf die Gouverneurin Elaine Marley und verliebt sich in sie. Elaine wird jedoch von LeChuck, dem untoten Piraten, entführt. Doch schlußendlich gelingt es Guybrush mit Hilfe seiner Freunde, LeChuck zu besiegen und seine Asche in die karibischen Winde zu zerstreuen.⁹
- Im zweiten Teil, „LeChucks Rache“, begibt sich der Held auf die Suche nach dem legendären Schatz Big Whoop. Während der Schatzsuche verliert er beinahe Elaines Liebe. Wieder sind es Guybrushs Freunde, die ihm aus der Patsche helfen, als ihm

⁸ siehe <http://wettbewerb.ibm.zeit.de> .

LeChuck, von seinem ersten Maat Largo LaGrande wiedererweckt, in der Gestalt eines Zombies das Leben schwer macht. Am Ende jedoch wird Guybrush von LeChuck verzaubert, so daß er glaubt, wieder ein kleiner Junge und Gefangener auf dem „Jahrmarkt der Verdammten“ zu sein.¹⁰

- Der dritte Teil beginnt damit, daß Elaine und Guybrush sich wiederfinden. Doch leider ist der Verlobungsring, den Guybrush seiner Geliebten an den Finger steckt, verflucht, so daß sie in eine goldene Statue verwandelt wird. Während Guybrush Hilfe sucht, wird sie leider auch noch von Piraten gestohlen. Schließlich gelingt es Guybrush, sie wiederzufinden und alles für die Rückverwandlung Notwendige zu beschaffen. Doch im entscheidenden Moment taucht erneut LeChuck auf und verbannt Guybrush in den Jahrmarkt. Diesmal allerdings ist es Guybrush möglich, bis in die „Achterbahn des Todes“ vorzudringen und hier mit allerlei Listen den bösen Piraten endgültig zu besiegen.¹¹

Der Aufbau ähnelt sehr stark einem Abenteuerroman. Das besondere dabei ist, daß der Spieler die Wege des Helden selbst bestimmen kann: Er kann in einem gewissen Rahmen gehen, wohin er will. Die „Orte“ müssen auf eigene Faust erforscht, nützliche Gegenstände für einen möglichen späteren Gebrauch eingesammelt werden. Trifft der Spieler auf eine Person, so stehen im Dialog verschiedene Möglichkeiten der Gesprächsführung offen.

Bei einem so gut gemachten Spiel wie „Monkey Island“ hat der Benutzer das Gefühl, selbständig zu handeln, obwohl er auf die vorgefaßten Wege der Handlung angewiesen ist. Die Macher des Spiels werben mit einer Mindestspieldauer von 30 Stunden und mehr, auch für geübte Spieler. Die Grafik ist hervorragend, wenn sie auch in Anlehnung an Comic-Zeichnungen wie ein Zeichentrickfilm gehalten ist. Animationen, Sprachausgabe, Effekte und Musik in Filmqualität ermöglichen es dem Spieler, sich völlig in die Welt der Piraten zu versenken. Dennoch hat man nicht das Gefühl, in seiner Phantasie stark eingeschränkt zu sein.

Der Vergleich einer Geschichte, die man einmal über das Medium Buch und einmal über das Medium Fernsehen rezipiert, fällt häufig zu Gunsten des Buches aus, weil die

⁹ Heiko Höpfner: The Curse of Monkey Island. Monkey Island 3. Piratentagebuch, o.O. 1997, S.16.

¹⁰ ebd., S. 17.

¹¹ The Curse of Monkey Island. Monkey Island 3. Das einzige Piraten-Adventure, das Dich vor die Frage stellt: Was ist schärfer? Dein Schwert oder Dein Verstand?. Komplett Deutsch. Ein Grafik-

eigene Vorstellung des Geschehens stets sympatischer bleibt als die des Regisseurs. Das liegt wohl zum großen Teil daran, daß eben jeder Mensch seine eigene Vorstellung davon hat, was z.B. die Formulierung „ein alter Mann“ oder „eine grüne Wiese“ beinhaltet. Sieht man dagegen die Figur oder die Landschaft in einem Film, so muß man im Gegenteil das Gesehene als das erkennen, was es darstellen soll.

Das beschriebene Computerspiel stellt eine Mischform zwischen Buch und Film dar: Der Spieler sieht die Dinge wie im Film, jedoch haben sie in vielen Fällen eine Benennung, die erscheint, wenn man mit der Maus darauf zeigt, ähnlich wie in einem erzählten Text. Die Dauer des Spiels ist nicht wie ein Film auf zwei bis drei Stunden angelegt, sondern auf dreißig bis vierzig Stunden – das ist wohl in etwa die Zeit, die man auch für das Lesen eines dicken Buches benötigen würde. So wie man das Buch jederzeit aus der Hand legen kann, kann man auch jederzeit den Spielstand abspeichern und das Spiel beenden. Zudem läuft das Geschehen nicht einfach vor einem ab, sondern die Geschichte macht nur Fortschritte durch die Handlungen des Spielers.

„Jede Backstory [eines Computerspiels / „Echtzeitabenteuers“] ist eine Erzählung oder ein Roman in nuce, wobei die Leistung des Autors darin besteht, höchst unterschiedliche Aufgaben des Textes miteinander zu verbinden. Er stellt ja nicht nur die Inhaltsangabe eines einst erschienenen oder nie geschriebenen Buches dar, sondern fungiert auch als eine Art Zeitmaschine: durch den merkwürdigen Zeitrafferstil sollen die Spieler geradezu in eine fiktive Welt katapultiert werden.“¹²

Was hat nun das Computerspiel mit Literatur im Internet zu tun? Zum einen verweist der Hersteller des Spiels auf die offiziellen Webseiten zu dem Produkt: <http://www.lucasarts.com> und <http://www.funsoft-online.com>. Zum anderen kann ich mir gut vorstellen, daß in ähnlichen Spielen, die man nicht mehr als CD-ROM kaufen muß, sondern direkt von einem Netzserver aus nutzen kann, eine Zukunft des Romans liegt. So wie ein literarisches Werk verfilmt werden kann, kann es auch über das Netz als „Echtzeitabenteurer“ dargestellt werden.

Heute allerdings ist so etwas nur begrenzt möglich, da mit der momentan möglichen Übertragungsrate die multimediale Qualität von „Monkey Island“ nicht erreicht werden kann.

Adventure von Jonathan Ackley & Larry Ahern, o.O. 1997.

¹² Joachim Metzner: Echtzeitabenteurer in Parallelwelten. Die Verarbeitung literarischer Stoffe im Computerspiel, in: Horst Schaller (Hg.): Buch und Bildschirm. Eine Herausforderung, Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V. Bd. 8, Würzburg 1986, S.

5 Die Frage nach den Urheberrechten

Das Ziel des deutschen Urheberrechts ist es, die Herrschaft des Urhebers über sein Werk „als natürliche Folge seines geistigen Eigentums“ zu sichern.¹³ Geschützt werden literarische, wissenschaftliche und künstlerische Werke, wobei dieser Werkbegriff sehr weit auslegbar und bis auf Anwaltsschriftsätze oder Allgemeine Geschäftsbedingungen ausdehnbar ist.

Wie wirken nun die Rechtslage und die allgemeine Praxis im Umgang mit dem sich auch auf so geschützte Werke ausdehnenden Datentransfer zusammen? Ist es erlaubt, sich z.B. aus der Bibliothek des Gutenberg-Projekts einen Roman auszudrucken? Oder muß man den Datentransfer möglicherweise wie einen Roman in Buchform aus dem Buchhandel bezahlen?

Unglücklicherweise liegen die Unsicherheiten im Zusammenhang mit diesen und ähnlichen Fragen nicht nur beim Nutzer und beim Anbieter. Die rechtliche Seite des Problems ist noch nicht ausreichend geklärt, vor allem, wenn internationales Recht berührt wird. Das ist in vielen Fällen der Fall.

Bei der Behandlung derartiger Fragen im Zusammenhang mit digitalisierten Sprachwerken tauchen Schwierigkeiten auf, da lediglich bereits bestehende Probleme behandelt werden, nicht aber welche, für die noch kein Streitfall vorliegt. Zudem ist diese juristische Behandlung langwierig, so daß kaum Aktualität gegeben ist. Die Folgen der Digitalisierung von Sprachwerken werden sich in Zukunft wahrscheinlich wesentlich stärker und möglicherweise auf eine völlig neuartige Weise - wie ich oben in dem Beispiel des Romans angeführt habe - auswirken; leider beschränken sich juristische Ausführungen zu meinem Thema auf „das, was längst Realität ist“¹⁴: Gedruckte Vorlagen können durch Scannen rasch und billig vervielfältigt und gespeichert werden, so daß sie bequem zugänglich sind.

In seinem Aufsatz „Die digitale Verwertung von Sprachwerken“¹⁵ schildert Ferdinand Melichar drei aktuelle Beispiele zu dem bestehenden Rechtsproblem.

- Zunächst geht er auf die „Virtuelle Bibliothek“ der Universität Illinois ein: Der

64.

¹³ Thomas Peter Schmidt: Urheberrechtliche Probleme moderner Kunst und Computerkunst in rechtsvergleichender Darstellung, München 1995, S. 11.

¹⁴ Ferdinand Melichar: Die digitale Verwertung von Sprachwerken, in: Jürgen Becker / Thomas Dreyer (Hg.): Urheberrecht und digitale Technologie, UFITA Schriftenreihe Bd. 121, Baden-Baden 1994, S. 85.

Professor für elektronische Textverarbeitung an der Universität Illinois, Michael S. Hart, sei dabei, bis zum Jahr 2001 eine elektronische Bücherei mit 10.000 Werken aufzubauen. Der besondere Vorteil daran wird in der Minimierung der Kosten für ein Werk gesehen: Die Bücher der Virtuellen Bibliothek sollen den Benutzer weniger als einen Cent kosten. Für „den Preis einer Briefmarke“ soll über das Internet ein dickes Buch erhältlich sein. Die Kosten für die Datenübertragung und das Speichermedium kämen jedoch noch hinzu.

- Das zweite Beispiel ist die elektronische Datenbank des Beilstein-Instituts. Dabei handelt es sich um ein Pilotprojekt, das von der EG-Kommission in Auftrag gegeben wurde: Gemeinsam mit den Universitäten in Patras und Barcelona arbeite das Beilstein-Institut „als die wohl wichtigste Einrichtung für organische Chemie auf der Welt“¹⁶ daran, sämtliche Beiträge aus den wichtigsten, weltweit erscheinenden Chemiefachzeitschriften in die elektronische Datenbank „Beilstein Online“ im Volltext einzuscannen. Interessenten haben Zugriff darauf in Form einer Papierkopie der Originalliteratur, als Papiausdruck aus der Volltextdatenbank, auf elektronischen Datenträgern oder per DFÜ (Datenfernübertragung).
- Das letzte Beispiel stellen die sogenannten Pressespiegel dar, die von Unternehmen, Parteien Verbänden etc. bisher in Papierform hergestellt worden seien: Interessante Artikel seien fotokopiert, gebündelt und in der benötigten Zahl an die Mitarbeiter bzw. Mitglieder verteilt worden. Es sei zu beobachten, daß dazu übergegangen werde, die Artikel zentral einzuscannen und auf dem PC-Terminal zum Abruf zur Verfügung zu stellen. Gegebenenfalls könne ein Mitarbeiter dann eine benötigte Kopie ausdrucken.

Die rechtliche Seite dieser Vorgänge ist laut Melichar „mit heutigem juristischen Instrumentarium“ leicht in den Griff zu bekommen.¹⁷ Das Scannen und Einspeichern eines urheberrechtlich geschützten Textes sei nämlich nur nach Einholen des Vervielfältigungsrechts nach § 16 UrhG rechtens. Mit dem „zur Verfügung stellen“ der Datenbank an Dritte werde auch in das Verbreitungsrecht gemäß § 17UrhG eingegriffen. Was die herkömmlichen, kopierten Pressespiegel betrifft, so sind sie durch einen besonderen Paragraphen geschützt: § 49 UrhG regelt, daß sie ohne Genehmigung zuläs-

¹⁵ Ebd., S. 85f.

¹⁶ Ebd. S. 86.

sig sind. Allerdings muß eine angemessene Vergütung dafür bezahlt werden und die Vervielfältigung muß in Zeitungen oder anderen lediglich Tagesinformationen dienenden Informationsblättern erfolgen. Diese letzte Bedingung schließt elektronische Pressespiegel von der Wirkung des § 49 aus. Das bedeutet, daß das Scannen unter das genehmigungspflichtige Vervielfältigungsrecht nach § 16 UrhG fällt.

Was die oben beschriebenen Beispiele betrifft, so löst die University of Illinois das Problem, indem sie sich auf nicht urheberrechtlich geschützte Werke beschränkt - „von der Bibel bis zu Alice in Wonderland“ -. Das Beilstein-Institut dagegen versucht, die Genehmigung zur Vervielfältigung bei den Verlagen einzuholen. Jedoch habe bisher nur ein Drittel der ca. 50 Verlage einer Vereinbarung zugestimmt.¹⁸

Für die elektronischen Pressespiegel gibt es keine Rechtsgrundlage - von daher sind sie nicht erlaubt bzw. entbehren zumindest einer rechtlichen Grundlage. Denn die Verlage der Zeitungen, in denen die Artikel erscheinen, werden wohl kaum Klage erheben gegen eine gängige Praxis des Umgangs mit ihrem Produkt.

¹⁷ Ebd. .

¹⁸ Ebd. S. 88.

6 Schlußbemerkung

Die in der Einleitung gestellte Frage nach den sich bietenden Möglichkeiten, Literatur mit dem Internet zu verbinden, wurde durch die in dieser Arbeit angeführten Beispiele hinreichend beantwortet: Es ist einerseits möglich, daß traditionelle literarische Formen Eingang in das Internet finden. Etwa durch das beschriebene Gutenberg-Projekt sind sie bereits durchaus präsent. Nur ob die Nutzer dieses Angebot wahrnehmen werden, wird sich in naher Zukunft zeigen.

Andererseits bietet sich gerade im Moment eine Symbiose von Internet und Literatur an: Viele Autoren versuchen, völlig neue Wege zu gehen und so die wahre Internetliteratur als etwas völlig neues zu erschaffen.

Die im Internet zu dem Bereich der Literatur angebotenen Seiten sind im Moment zwar etwas dünn gesät, doch meiner Meinung nach hat auch diese Sparte hier eine Zukunft. Allerdings ist kaum anzunehmen, daß bisherige Formen, so das Buch oder die Zeitung, vom Markt genommen werden. Es handelt sich nicht um einen Überlebenskampf: Der Markt ist, was Formen angeht nicht gesättigt.

Lediglich einige Fachzeitschriften sind dazu übergegangen, sich vollständig als E-Zine zu präsentieren. Das verkürzt die Zeit der Verlegung auf ein Mindestmaß. Allerdings ist man hier bereits im zweiten Jahr dazu übergegangen, eine Volltextausgabe am Jahresende in Papierform herauszugeben, um die veröffentlichten Texte zitierbar zu machen.

Die Zitierbarkeit ist das größte Problem bei der Arbeit mit dem Internet. Jede Seite kann zu jeder Zeit die Adresse wechseln, so daß sie bereits am folgenden Tag nicht wieder auffindbar ist. Und im Gegensatz zum Buch kann sie auch nicht in Bibliotheken noch viele Jahre lang zur Einsicht vorrätig gehalten werden, selbst nicht in virtuellen. Denn was verschwindet, muß den neuen Datenmengen Platz machen, die täglich neu produziert werden.

Neben dem Problem, wie man Informationen aus dem Netz zitieren kann, ist es auch eine Schwierigkeit, überhaupt Informationen in Buchform über Netzliteratur zu bekommen. Denn dieses schnellebige Genre kann eben nur sehr schwer gefaßt werden, weil es nur unter Verlusten in Papierform gebracht werden kann, die ihm kaum gerecht werden kann.

7 Literaturverzeichnis

- Höpfner, Heiko:** The Curse of Monkey Island. Monkey Island 3. Piratentagebuch, o.O. 1997.
- Melichar, Ferdinand:** Die digitale Verwertung von Sprachwerken, in: Jürgen Becker / Thomas Dreyer (Hg.): Urheberrecht und digitale Technologie, UFITA Schriftenreihe Bd. 121, Baden-Baden 1994.
- Metzner, Joachim:** Echtzeitabenteuer in Parallelwelten. Die Verarbeitung literarischer Stoffe im Computerspiel, in: Horst Schaller (Hg.): Buch und Bildschirm. Eine Herausforderung, Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V. Bd. 8, Würzburg 1986.
- Preußler, Otfried:** Inseln in der Medienflut. Auch im Zeitalter der elektronischen Massenmedien sind Bücher unersetzliche Hilfsmittel für den Einzelnen und seine individuelle Entwicklung, in: Horst Schaller (Hg.): Buch und Bildschirm. Eine Herausforderung, Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V. Bd. 8, Würzburg 1986.
- Saxer, Ulrich / Langenbacher, Wolfgang / Fritz, Angela:** Kommunikationsverhalten und Medien. Lesen in der modernen Gesellschaft. Eine Studie der Bertelsmann Stiftung, Gütersloh 1989.
- Schmid, Thomas Peter:** Urheberrechtliche Probleme moderner Kunst und Computerkunst in rechtsvergleichender Darstellung, Rechtswissenschaftliche Forschung und Entwicklung Bd. 471, München 1995.
- Zimmer, Dieter E.:** Bauarbeiten an einem Luftschloß. Die digitale Bibliothek (I). Eine Artikelserie für Nutzer und Verächter der Computernetze, Die Zeit: die digitale Bibliothek (1) – <http://www.zeit.de/littwett/digbib/digbib1.html> .
- Zimmer, Dieter E.:** Die langsame Lösung vom Papier. Wissenschaftliche Publikationen jetzt und in Zukunft. Die digitale Bibliothek (IV). Eine Artikelserie für Nutzer und Verächter der Computernetze, Die Zeit: die digitale Bibliothek (4) – <http://www.zeit.de/littwett/digbib/digbib4.html>.