

sches Lesen. In der dritten Phase erkunden und begutachten Lesende beider Texte die Ergebnisse ihrer technisch ausgeführten Entscheidungshandlungen (*Aaleskorte der Ölíg: Zusammenstellung der Szenen im Kurzfilm, Der Trost der Bilder: Kurzgeschichtengalerie nach Präferenz*) *linear* bis *selektierend*, um anschließend ggf. zu Phase zwei zurückzukehren und diese zu wiederholen.

Die Handlungsmacht oder *agency* der Lesenden ist in beiden Projekten ähnlich stark ausgeprägt. Während die Kurzgeschichtengalerie (*Trost der Bilder*) in Phase drei die individuelle Erkundung der verschiedenen Kurzgeschichten unterstützt, präsentiert die Szenenkomposition (*Aaleskorte*) ein fertiges Produkt, in dessen Reihenfolge Lesende an diesem Punkt nicht mehr eingreifen können. Die dritte Phase von *Trost der Bilder* überwiegt daher sowohl im Punkt der *agency* als auch in der spielerischen Immersion. Die Reihenfolge, in der sich Lesende durch die Bildergalerie klicken, bleibt ihnen überlassen. Die Lektürepfade der Kurzgeschichten sind dennoch vorstrukturiert und können lediglich in selbst gewählter Geschwindigkeit fortgesetzt, nicht aber individuell zusammengestellt werden. Die anfänglich überwiegende inhaltliche Involviertheit wird von der Notwendigkeit einer regelmäßigen Bedienung begleitet. Am Umfang des Textes gemessen, könnte dieser ebenso auf einer Seite abgebildet werden. Die bedienungstechnische Verflechtung und multimediale Einbettung und Portionierung sind hier Teil des literarischen Konzepts. Dieses fokussiert die spielerische Immersion und Erkundung der Infrastruktur des Textes.

### **3.3 Lesen oder Spielen? Abduktives und lineares Lesen und *agency* in analogen und digitalisierten Spielbüchern sowie digitaler Hyperfiktion: *Die Insel der 1000 Gefahren, Alice im Düsterland* und *Zeit für die Bombe***

Mit *Die Insel der 1000 Gefahren* (1987) von Edward Packard in gebundener Form, *Alice im Düsterland* als eBook (2018) von Jonathan Green und *Zeit für die Bombe* von Susanne Berkenheger in der Web- (1997) und App-Version (2013) wird veranschaulicht, wie sich die verstärkte Handlungsmacht (*agency*) der Lesenden in umfangreichen Narrativen, die über Kurzgeschichten und bilddramatische Kompositionen hinausgehen, auf die Lesepraktik auswirken. Das Prinzip der Handlungsmacht in Form von Lektürepfadentscheidungen findet sich bereits in analoger Literatur und wird durch die digitaltechnologische Möglichkeitserweiterung intensiviert.

Edward Packards 1976 veröffentlichtes *Die Insel der 1000 Gefahren* (*Sugarcane Island*) versetzt Lesende fiktional in die Lage eines schiffbrüchigen Protagonisten, dem es überlassen bleibt, sich ein Leben auf der Insel einzurichten, auf der er ge-

strandet ist, oder sich um seine Rettung zu bemühen.<sup>71</sup> Die materielle Disposition des gebundenen Buches ermöglicht Lesenden auf den ersten Blick die Übersicht über den ungefährten Seitenumfang sowie die Erfassung des Layouts, dessen paratextuelle Informationen sich *automatisch* oder *betrachtend* lesen lassen. Lesende können dem Anblick des Buches entnehmen, dass sie sich am Anfang eines schmalen, circa einhundert Seiten umfassenden Buches befinden, das sie aufschlagen müssen, um die Lektüre des narrativen Textes zu beginnen. Das Layout der vorliegenden Ausgabe von 1987 im Taschenbuchformat zeigt Text und Bildelemente vor schwarzem Hintergrund. Am oberen Rand des Frontcovers befindet sich eine als Stempel gestaltete Überschrift der inzwischen entstandenen Reihe *1000 Gefahren* mit dem Zusatz »Du entscheidest selbst!«<sup>72</sup> in Majuskelschrift. Damit wird das Prinzip der Spielbuch-Literatur zusammengefasst. Darunter steht in weißen, vermischten Groß- und Kleinbuchstaben der Titel des Buches *Die Insel der 1000 Gefahren*, dessen Zeilen nicht horizontal, sondern schräg gesetzt sind und gewollt unregelmäßig verlaufen. Die aktivierende Typographie befördert ein *betrachtendes* Lesen und soll die Attraktivität des Buches für Leseanfänger oder leseferne Klientel steigern. Unter dem Text befindet sich die Abbildung einer grünen Klapperschlange mit weit aufgerissenem Maul und erhobenem Schwanzende. Die Bildsymbolik entspricht dem aktivierenden typographischen Programm, Lesende hinsichtlich der Lektüre des Buches positiv affizieren zu wollen.

Das Aufschlagen des Buches erfordert mindestens eine Hand und anders als an technischen Geräten kommt es hier nicht zu Verzögerungen, wie sie durch Passworteingabe und Vorbereitungsprozesse entstehen. Vergleichbar ist lediglich das Überblättern einiger der Narration voranstehender Seiten. Die erste Doppelseite des Buches zeigt linkerhand eine linksbündige Auflistung, die die gesamte Seite füllt und in jeder Zeile mit einer fett hervorgehobenen Nummer beginnt. Wie die fett hervorgehobene Überschrift erläutert, ist dies die Liste der bisher in der Reihe erschienenen Titel verschiedener Autoren. Der geringe Zeilenabstand und die regelmäßige Verwendung von Markern befördern ein *konsultierendes* Lesen, sollten Lesende hier nach bestimmten Ausgaben suchen. Rechterhand sind der Name des Autors, der Name der Buchreihe sowie der vorliegende Buchtitel zentriert untereinander und anders als auf dem Buchcover durchgehend horizontal ausgerichtet. Eine zusätzliche Zeile verweist auf die Illustratorin und wird von der Zeichnung einer Statue begleitet. Durch die Wiederholung der Information wird die Aufmerksamkeit der Lesenden auf das Bild gelenkt, das erneut auf den abenteuerlichen Inhalt hinweist. Es folgt auf der nächsten Doppelseite links das Impressum, das in zentriertem Flattersatz in kleiner Schrift die gesamte Seite füllt sowie rechts

71 Vgl. Packard, *Sugarcane Island*.

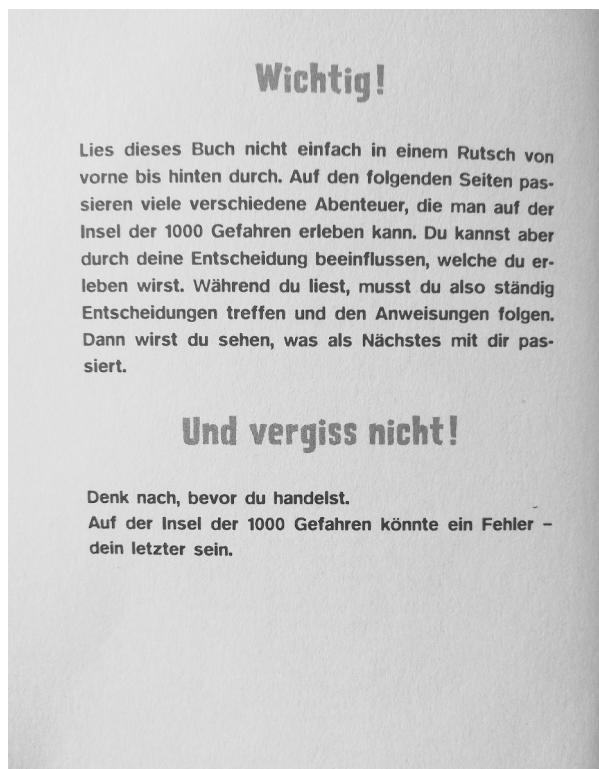
72 Packard, Edward, *Die Insel der 1000 Gefahren*, Ravensburg 2007, S. 7.

eine Seite, die komplett frei von Text, dafür vollständig mit einer Schwarzweiß-Darstellung einer Schlange und eines Totenkopfes vor dunklem Hintergrund gefüllt ist. Hier wird noch einmal auf die direkt vermittelnde Funktion von Bildlichkeit zurückgegriffen.

Die Nutzungsgewohnheiten und das Knowhow der Lesenden über den strukturellen Aufbau von Büchern führt dazu, dass die beschriebenen Seiten *selektierend*, *informierend*, *konsultierend* oder gar nicht gelesen werden. Die mediale Disposition digitaler Texte enthält hingegen die Option, diese Informationen für Lesende auszublenden, indem sie über Verlinkungen erreichbar sind. So müssen sich Lesende von Blogs und Hyperfiktionen nicht durch das Impressum klicken, um zum narrativen Text zu gelangen. Die Unterscheidung von digitalen und digitalisierten Texten zeigt sich auch hier; letztere behalten die im Druckerzeugnis festgelegte Anordnung des Paratextes meist bei und stellen diesen auch digital dar. Lesende scrollen oder klicken in diesem Fall über den Paratext hinweg, wenn kein *konsultierendes* Lesebedürfnis besteht. Diese verborgene Anordnung des Paratextes digitaler Texte stellt eine Vorauswahl des Textes dar, der Lesenden präsentiert wird. Digitaler Paratext muss aktiv aufgesucht und dann *konsultierend* oder *informierend* gelesen werden, während der stets präsente Paratext gedruckter Bücher und Zeitschriften von Lesenden gewohnheitsbegründet über- bzw. durchgeblättert wird.

Typographische Marker signalisieren den Lesenden von *Die Insel der 1000 Gefahren*, wann sie zu *linearem* Lesen übergehen sollten. Um den *selektierenden* Lesemodus zu unterbrechen und die volle Aufmerksamkeit der Lesenden zu sichern, beginnt die folgende Seite daher mit dem Wort »Wichtig!«, das als Überschrift zusätzlich durch eine vergrößerte Schrift hervorgehoben wird (Abb. 22). Es ist mit einem Ausrufezeichen versehen und in einer Schriftart formatiert, die sich vom folgenden Absatz unterscheidet. Dieser ist fett hervorgehoben und im Blocksatz formatiert. Mehrere Marker ziehen hier die Aufmerksamkeit der Lesenden auf sich. Bei den durch eine Leerzeile getrennten neun- und dreizeiligen Textabschnitten, die pro Zeile ca. acht Wörter umfassen, handelt es sich um einen der Geschichtevorangestellten Lektürehinweis. Eine weitere Zwischenüberschrift »Und vergiss nicht!«, in gleicher Formatierung, dient als Verstärkung der Überschrift »Wichtig!«. Lesende, denen der Hinweis zu lang erscheint, lesen *selektierend*, überspringen den ersten Absatz und werden von der zweiten Überschrift erneut angehalten, *linear* zu lesen, um zu erfahren, was es denn sei, das sie nicht vergessen sollen.

Der Lektürehinweis mahnt: »Lies dieses Buch nicht einfach in einem Rutsch von vorne bis hinten durch« (siehe Abb. 22). Die materialgebundene Linearität wird im Lektürehinweis als mögliche Lesart ausgeschlossen. In einer Narration, die keine Wahlmöglichkeiten bezüglich des Verlaufs der Handlung bietet, finden die Leserentscheidungen auf der aktstrukturellen Interpretationsebene statt. Im Spielbuch erweitert sich die Anzahl möglicher Interpretationskombinationen um die expliziten Leseentscheidungen auf textstruktureller Ebene. Die Gesamtheit der

Abb. 22 »Ansprache, *Die Insel der 1000 Gefahren*«

Quelle: eigenes Foto vom 16.11.2020, Packard, Edward, *Die Insel der 1000 Gefahren*, Ravensburg 2007, S. 6.

möglichen Interpretationen nach Eco bleiben bestehen, da auch der Text des Spielbuches der Auslegungen des Rezipienten unterliegt. Der Lektürehinweis expliziert die implizite Entscheidungspermanenz jedes Leseprozesses, wenn Lesende sich für Deutungen und Protentionen entscheiden. Er sichert das Funktionieren der typographischen Anordnung der folgenden Seiten ab. Statt Lesende das Angebot der Optionalität ihres Lektürepfades selbstständig entdecken zu lassen, wird die Versuchsanordnung erläutert und die Bedienung des neuen Formats vorgegeben. Dies lässt sich mit der bereits anhand *Der Trost der Bilder* besprochenen Unmöglichkeit begründen, am analogen Medium eine Pfadabhängigkeit zu programmieren, die verhindert, dass Lesende den Text »in einem Rutsch von vorne bis hinten« (s.o.) lesen.

Im zweiten Absatz findet der Übergang zur Ebene der fiktiven Narration statt. Im ersten Absatz wird die Handhabung des Buches erläutert, in dem verschiedene Entscheidungen getroffen werden müssen, die konkret in der Auswahl einer Seitenzahl und dem Blättern zu der Stelle, die sie im Buch bezeichnet, bestehen. Darauf wird angedeutet, es gäbe richtige und falsche Entscheidungen. Am Ende wird aus dem Hinweis der erzählerischen Stimme eine Warnung: Jeder Fehler könnte dein letzter sein. Von der anfänglichen metatextuellen Thematisierung des Buches geht die anweisende Instanz dazu über, die folgende Narration als realweltlich zu betrachten und Lesende vor möglichen Konsequenzen für ihr Überleben zu warnen bzw. für ihre Lektüre, deren Ende gleichbedeutend mit dem Tod der Lesenden ist. Hier wird mit einem schrittweisen Wechsel der beschreibenden Sprache der Eingang in die fiktionale Welt mitsamt der *willing suspension of disbelief* vollzogen.<sup>73</sup>

Die optionalen Lektürepfade bilden ein Instrument zur inhaltlichen und körperlichen Involvierierung der Lesenden. Obwohl Lesende den *linearen* Lesemodus unterbrechen und sich aus dem *kontemplativen* Lektüreprozess herausbewegen, um Seitenzahlen nachzuschlagen, erfahren sie zugleich eine stärkere Involviertheit in die Geschichte, indem ihre Entscheidungen mit denen des Protagonisten verschmelzen. Darin besteht die Besonderheit der Rezeptionswirkung dieser sogenannten Spielbücher.

Gamebooks oder Spielbücher sind interaktive, nicht-digitale Bücher, die den Lesenden Entscheidungen überlassen, die für den Fortgang der Handlung relevant sind. Seit den 1980er Jahren gewann dieses Format an Popularität, da die gesteigerte, wahrgenommene *agency* dem Bedürfnis der Lesenden nach mehr Handlungsmacht entsprach. In Spielbüchern sind Lesende die Helden der Geschichte.<sup>74</sup> Greg Costikyan, Game-Designer, fasst die Handhabung von Gamebooks folgendermaßen zusammen:

In a gamebook, you begin by reading the first page or two; at the end of the page, you're faced with a decision. Depending on what you decide, you turn to one page or another – if you choose option A, you might go to page 16, while option B might send you to page 86. The idea is that you're taking the role of a character, and you're trying to solve his narrative problem, whatever that may be. Some paths through the gamebook lead to failure, others to success. Often, »failure« means »you die, start over.«<sup>75</sup>

73 Coleridge, Samuel Taylor, *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*, New York 1834, S. 161.

74 Im Französischen werden diese Bücher als *livres-jeux* oder *livres dont vous êtes le héros* bezeichnet. Vgl. Pierre, Bruno, »Jeux de rôles, jeux vidéo, livres interactifs. Enquête sur une nouvelle culture de masse«, in : *Loisir et Société* 17.1 (1994), S. 25-50.

75 Costikyan, Greg, »Where stories end and games begin«, in : *CumInCAD* vom 25.03.2003, [<http://papers.cumincad.org/data/works/att/b8bc.content.pdf>, letzter Zugriff : 08.11.2020].

Lesende übernehmen eine Rolle, wie es durch Identifikation und Empathie mit fiktiven Figuren auch in linear angelegter Literatur vorgesehen ist. Die Handhabung des Materials wird mit dem Seitenformat und dem Blättern thematisiert. Lesende beginnen das Buch von vorn und verbleiben zunächst in ihrer eingeübten Tätigkeit des Umblätterns, die dann jedoch in ihrer konsekutiven Abfolge abbricht und zu einem blätternden Aufsuchen im Buch wird. Sie gehen damit in ihrer konkreten Lesehandlung über die Bedeutungsaktualisierung und den Imaginationsakt hinaus.

Anders als in den vorangegangen digitalen Beispielen *Die Aaleskorte der Öligr* und *Der Trost der Bilder* werden Lesende im Laufe der Lektüre immer wieder vor inhaltliche und damit verbundene materielle Entscheidungen gestellt und müssen in regelmäßigen Intervallen aktiv den Verlauf der Geschichte – im Rahmen vorgegebener Optionen – bestimmen. Diese Form der Beteiligung entspricht der spielerischen Immersion, wie sie in hypertextuell angelegten Texten vorgesehen ist. Durch die Einforderung einer Stellungnahme Lesender zum Gelesenen kann auch von partizipativer Involviertheit gesprochen werden, wie sie im Zusammenhang mit Alltagserzählungen verwendet wird.<sup>76</sup> Diese aktive Beteiligung Lesender ist nur dann möglich, wenn die Infrastruktur des Textes eine nicht-lineare Lektüre unterstützt, wie es bei Adventures oder Adventurespielen<sup>77</sup> die Regel ist.

A game is non-linear. Games must provide at least the illusion of free will to the player; players must feel that they have freedom of action within the structure of the game. The structure constrains what they can do, to be sure, but they must feel they have options; if not, they are not actively engaged.<sup>78</sup>

In Adventurespielen ist eine starke Handlungsmacht zumindest illusorisch gegeben. Spielenden soll das Gefühl vermittelt werden, sich innerhalb der Struktur des Spiels selbstbestimmt bewegen zu können. Ähnlich verhält es sich mit der Handlungsmacht der Lesenden. Ihre Handlungsoptionen unterliegen der strukturellen Rahmung des Textes. Im Vergleich zu vollständig vorgegebenen linearen Texten kommt Lesenden in Spielbüchern dennoch eine erhöhte Handlungsmacht zu, die nicht rein illusorisch ist, sich aber im Rahmen einer bestimmten Anzahl von Möglichkeiten bewegt.

Costikyan vertritt mit der Annahme, Lesende hypertextueller Fiktion hätten außer dem Verstehen des Textes keine weitere Lektüremotivation, einen recht prag-

<sup>76</sup> Vgl. Boothe, Brigitte, »Erzähldynamik und Psychodynamik«, in: Neumann, Michael (Hg.), *Erzählte Identitäten. Ein interdisziplinäres Symposium*, München 2000, S. 59-76, hier: S. 68.

<sup>77</sup> Auch hier unterscheiden sich die Spiele in jene, die einen Pfad vorgeben, der von Spielenden gefunden werden muss und jene, deren Fortgang durch die Entscheidungen der Spiele beeinflusst wird.

<sup>78</sup> Costikyan, »Where stories end and games begin«.

matischen Lesebegriff, der sich etwa im *informierenden* Lesen wiederfindet. Die Wahlmöglichkeiten der Lesenden seien eine illusorische Erkundung, die anders als Spiele, gerade das Gegenteil von Immersion bewirke.

Moreover, hypertext fiction lacks one of the key ingredients that makes games compelling; there is no goal for the reader, other than getting to a point where he or she »gets« the story. [...] There is no reason, other than the desire to explore, to choose one path over another. Reading hypertext fiction, unlike playing a game, is purposeless exploration and does not produce the same sense of desire, of compulsion to »play.« In other words, hypertext fiction is an unhappy compromise between traditional story and game. [...] Works of hypertext fiction are lousy games.<sup>79</sup>

Wie zuvor erläutert, unterliegen die Wahlmöglichkeiten von Spielenden und Lesenden gleichermaßen der Gesamtstruktur des Spiels bzw. Textes. Hypertextuelle Fiktionen sind auch deshalb »lousy games«, weil sie gar nicht versuchen, Spiele zu sein. Ebenso gibt es Spiele, deren narrative Komponente die Erwartung des Spielers nicht erfüllen, ohne dass diese Spiele als schlechte Literatur bezeichnet werden.

Die Affordanzen der vorangegangenen Beispiele lagen in der Bedienung der weiterführenden Schaltflächen, der Auswahl von Antwortmöglichkeiten ohne direkten inhaltlichen Zusammenhang zu den präsentierten Texten sowie der drehbuchartigen Zusammenstellung des (Bild-)Textes. Die spielerische Immersion in Form von technischer Immersion stand hier im Vordergrund. Im Spielbuch sind die technischen Affordanzen stärker mit dem Inhalt verknüpft, sodass die materialbezogenen Handlungen, wie das Blättern und Nachschlagen von Seitenzahlen die Lektüre weniger unterbrechen als vom Inhalt unabhängige Such- und Bedienungsvorgänge.

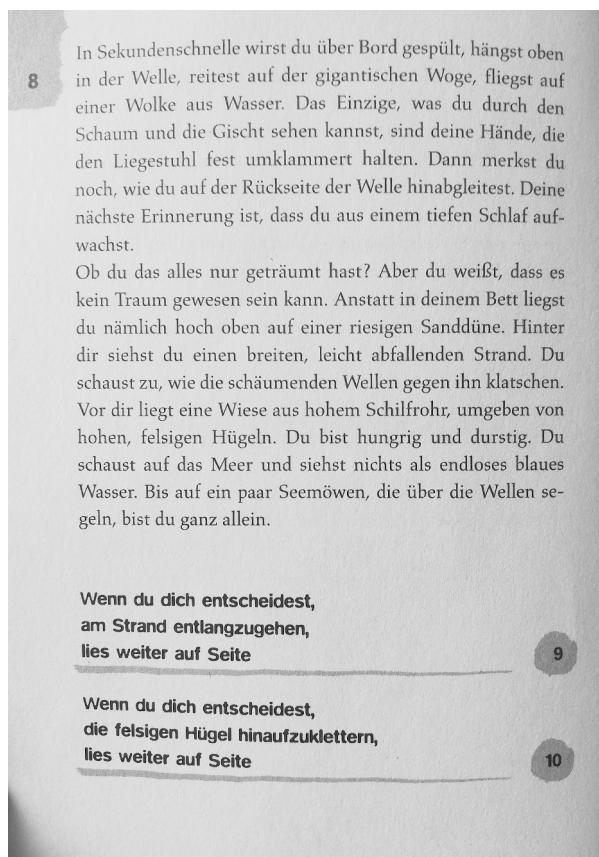
In Serifenschrift und Blocksatz beginnt der Haupt- bzw. Basistext von *Die Insel der 1000 Gefahren* mit den Sätzen:

Du stehst an Deck eines großen Schiffs, das von San Francisco in den Pazifik ausläuft, und schaust zurück auf die Golden-Gate-Brücke. Man hat dich eingeladen, Doktor Carleton Frisbee auf einer Expedition zu den Galapagos-Inseln zu begleiten. Dr. Frisbee macht für Zoos Forschungsarbeiten über Schildkröten. Er weiß so ziemlich alles über Schildkröten. Die Reise macht dir viel Spaß. [...].<sup>80</sup>

79 Ebd.

80 Packard, *Die Insel der 1000 Gefahren*, S. 7.

Abb. 23 »Entscheidung, Die Insel der 1000 Gefahren«



Quelle: eigenes Foto vom 16.11.2020, Packard, Edward, *Die Insel der 1000 Gefahren*, Ravensburg 2007, S. 8.

Der Text gestaltet sich in *second-person narration*, der Erzählung aus der Perspektive der zweiten Person Singular, die in der Gegenwartsform die hypnotische Illusion der Hier-und-Jetzt-Anwesenheit in der beschriebenen Szene verstärkt. »The technique is part of a general strategy of involving the reader in the story.«<sup>81</sup> Das Du erfüllt die »function of address to the 'real' reader who thus participates within

81 Fludernik, Monika, »Introduction: Second-Person Narrative and Related Issues«, in: Mosher, Harold F. (Hg.), *Second-person narrative*, Illinois 1994, S. 281-311, hier: S. 299.

the fictional action.«<sup>82</sup> Lesende werden direkt in der zweiten Person angesprochen und erhalten Angaben zu ihrem fiktionalen Standort, ihrem Motiv sowie zu ihrer eigenen Einstellung zum Geschehen. Unter dem Text befindet sich eine Bleistiftskizze, die die Umrisse Südamerikas zeigt, eine Querlinie mit der Bezeichnung Äquator, links des Kontinents kleine Punkte, neben denen die Worte »Galapagos Inseln« geschrieben stehen sowie die Beschriftungen »Pazifik« und »Atlantik« links und rechts des gezeichneten Kontinents. Wie zuvor von Costikyan beschrieben, wird Lesenden auf der ersten Seite noch keine Entscheidung abverlangt. Wie der in Filmen übliche *Establishing Shot* dient die Szene der Einführung in die Situation und bedient durch die bekannte Technik des Umblätterns die Nutzungsgewohnheit der Lesenden. Inhaltlich folgt ein Schiffbruch und der Text stellt den Leser vor die erste explizite Entscheidung (Abb. 23).<sup>83</sup>

Die optionalen Handlungsverläufe werden in der gleichen Schriftart dargestellt wie der eingangs erschienene Lektürehinweis und können daher leicht als zur Mettaebene zugehörig erkannt werden. Mit der serifenlosen Schrift verlässt die Gestaltung die klassische Typographie gedruckter Texte und erinnert Lesende an die anfängliche Aufforderung, den Text nicht *linear* zu lesen. Die Optionstexte sind überwiegend gleich aufgebaut. Bis auf wenige Ausnahmen beginnen sie formelhaft mit den Worten »Wenn du dich entscheidest«, die die erste Zeile bilden. In der zweiten Zeile finden Lesende den Gegenstand ihrer Entscheidung und in der dritten Zeile folgt wieder formelhaft die Aufforderung »lies weiter auf Seite«, gefolgt von der entsprechenden Seitenzahl. Die Seitenverweise sind grau unterlegt, ebenso wie die Seitenzahlen am oberen äußeren Rand der Seiten. So wird eine optische Verbindung hergestellt, die eine schnelle Orientierung ermöglicht. Nach dem oben dargestellten Prinzip werden Lesende kontinuierlich nach auffallend kurzen Textpassagen mit zweigliedrigen Entscheidungssituationen konfrontiert. So wird ein ausreichend schneller Wechsel von Phasen der inhaltlichen Involviertheit und der spielerischen Immersion gewährleistet, der Leseanfänger und ungeduldige Lesende motiviert.

Die Eingangspassage betont zunächst körperliche Aspekte, wie Hunger- und Durstempfinden. Auch in anderen Passagen nimmt die Beschreibung häufig Bezug auf die Körperlichkeit des Protagonisten. »Der Sand ist so weich und heiß unter deinen Füßen, dass du hinuntergehst ans Meer, dorthin, wo der Sand sich kühl und fest anfühlt. [...] Du bist hungrig und durstig und so müde, dass du kaum noch gehen kannst.«<sup>84</sup> »Der erste Bissen schmeckt scheußlich, aber du merkst dabei erst richtig, wie hungrig du bist.«<sup>85</sup> usw. Dabei werden Ereignisse eher aufgezählt als

82 Ebd., hier: S. 302.

83 Vgl. Packard, *Die Insel der 1000 Gefahren*, S. 8.

84 Ebd., S. 9.

85 Ebd., S. 11.

erzählt. Dieser Eindruck wird durch ein häufig wechselndes Erzähltempo sowie ein asynchrones Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit erzeugt.

Du fängst an, den steilen Hügel hinaufzuklettern. Es ist sehr anstrengend, und einmal verlierst du den Halt und fällst beinahe eine Felswand hinunter. Aber dann bist du endlich oben. Vor dir liegt ein wunderschönes Tal. Links von dir siehst du Rauch aufsteigen. Rechts von dir kannst du Trommeln hören. [...]<sup>86</sup>

Darauf folgt die Entscheidung, sich dem Rauch oder dem Geräusch der Trommeln zuzuwenden. Im Umfang von drei Sätzen wird das über mehrere Entscheidungspfade angekündigte Erklimmen einer Felswand abgehandelt, bei dem der Protagonist überdies beinahe verunglückt. An anderer Stelle thematisiert der Text das Tempo der Entscheidungsfindung.

[...] Du gehst über einen Pfad durch das Unterholz. Da siehst du plötzlich ein großes Tier, das aussieht wie ein Tiger ohne Streifen. Es hat riesige spitze Zähne. Blitzschnell überlegst du, was besser ist: auf einen der nahen Bäume zu klettern, oder reglos stehen zu bleiben und zu hoffen, dass es dich weder sieht noch riecht. [...]<sup>87</sup>

In der praktischen Umsetzung unterliegt die Entscheidung der Lesenden keiner zeitlichen Begrenzung. Zwar ist das Spiel mit der Zeit als literarisches Instrument in Form von Zeitraffung und -dehnung nicht unbekannt,<sup>88</sup> hier wird jedoch der Eindruck erzeugt, nicht die narrative Entwicklung, sondern die Aktion sei das Ziel der Lektüre. Die Lesehandlung strebt angesichts des geringen Umfangs der einzelnen Passagen, die nie mehr als eine halbe Seite umfassen, zum aktiven körperlichen Vorgang des Blätterns. Außer in der ersten Passage, dem *establishing shot* der Erzählung, wird nicht geblättert, ohne dass eine Entscheidung damit verbunden ist. Jeder Text, der in gebundener Form präsentiert wird, evoziert nach der Lektüre einer Seite das Umblättern. Hier aber wird die eingebügte Handlung, die üblicherweise der fortlaufenden Erschließung des Textes dient und sich durch die Architektur des Formates begründet (anders als im kontinuierlichen Lesen an Schriftrollen), zu einem Ereignis umgedeutet. In dem Moment, in dem die Stellungnahme der Lesenden eingefordert wird und sie die entsprechende Seitenzahl im Buch suchen, ist der Grad an spielerischer bzw. partizipativer Immersion am höchsten.

Im Laufe der Geschichte stoßen Lesende zudem auf Schleifen, die sie nach der Lektüre des narrativen Textabschnittes zu einer bestimmten Seite zurückführen, ohne dass ihnen alternative Handlungsoptionen geboten werden. Indem Lesende auf Seiten verwiesen werden, dessen narrativen Text sie bereits gelesen haben, wird der Fokus erneut auf die Entscheidungshandlung gelegt, da der Seitentext kein

86 Ebd., S. 13.

87 Ebd., S. 15.

88 Vgl. Vogt, *Aspekte erzählender Prosa*, S. 40-57.

zweites Mal gelesen und stattdessen unmittelbar die alternative Pfadentscheidung gewählt wird.

Entscheidungen können zudem zum Ende der Narration führen, bevor der gesamte Textkörper des Spielbuches erfasst wird. Die kürzeste Lektüre umfasst sieben Entscheidungen und ebenso viele Seiten. An diesen Enden angelangt, bleibt es den Lesenden überlassen, ob sie ihre Lektüre für vollzogen erklären, das Buch schließen und ihr – kurzes – Abenteuer als die von ihnen individuell aktivierte Version des Textes verstehen. Ist die Bedürfnisbefriedigung der Lesenden noch nicht erfolgt, können diese von vorn beginnen und sich in diesem zweiten Lektürevorgang bewusst anders entscheiden, um das Lektüreerlebnis zu verlängern oder ihren Vollständigkeitsanspruch aller Lektürepfade zu erfüllen.

Die Bücher, die in der Reihe *1000 Gefahren* erscheinen, sind bisher nicht als eBook erhältlich. Anders als bspw. in *Zeit für die Bombe* ist ein Durchklicken dieser Spielbücher nicht möglich. Läge das Buch als digitale Version vor, stünde anstelle des blätternden Suchvorgangs ein Klick. Das hieße für die kürzeste Lektüreversion von *Die Insel der 1000 Gefahren* eine Abfolge von sieben Klicks. Indem das Blättern in digitalen Spielbüchern durch Klicken ersetzt wird, fällt der Suchprozess fast vollständig weg. Einzig die Suche nach der weiterführenden Schaltfläche kann hier genannt werden. Lesende kämen in der eBook-Version nicht in die Situation, im Vorbeiblättern einen kurzen Blick auf Bilder zu erfassen und Wörter *automatisch* zu lesen. Sie gelangen über Verlinkungen direkt zu den weiterführenden Passagen. Die Besonderheit der weiter oben besprochenen Giraffen-Sequenz in *Der Trost der Bilder* gewinnt damit noch einmal an Bedeutung, da sie eben diesen Fakt subtil thematisiert.

Andere Versionen analoger und digitaler Spielbücher weisen Lesende auf die Notwendigkeit zusätzlicher Materialien hin. Die Formate erfordern optional die Nutzung eines Bleistiftes, Radiergummis sowie zweier Würfel oder einer sogenannten Zufallszahlentabelle, um die Lektüre nach den vorgegebenen Spielregeln zu vollziehen.<sup>89</sup> Durch Würfeln können Lesende den Ausprägungsgrad verschiedener Fertigkeiten und den Charakter des Protagonisten festlegen. Die Zuhilfenahme von Würfeln, die dem Spielsektor zugeordnet werden können, verstärkt den spielerischen Charakter der Texte. Zwar dient der Moment des Zufalls (durch Würfeln) genau genommen nicht der Steigerung der Handlungsmacht, der Individualitätsgrad der Lektüre nimmt jedoch angesichts der zahlreichen Möglichkeiten von Spiel- bzw. Handlungsverläufen zu. Während der *lineare* Lektürevorgang durch den zügigen Textwechsel durch Klicks in digitaler Spielliteratur weniger lange Unterbrechungen erfährt als in gedruckten Spielbüchern, stellen die fiktiven Kampf- und Aushandlungen, die durch Würfeln und das Nachschlagen in Zahlentabellen

89 Vgl. Sutherland, Jon, Farrell, Simon, *Spielbuch-Abenteuer Weltgeschichte. Bd. 1: Invasion der Normannen*, Frankfurt a.M. 2014, [e-pub].

entschieden werden, längere Unterbrechungen des Leseflusses dar als bloßes Blättern. Die Auswirkungen dessen werden nachstehend an digitalen Spielbüchern erläutert.

Ein digitales Spielbuch, das am eReader gelesen werden kann, ist Jonathan Greens *Alice im Düsterland* (2015). Um das Spielbuch am Amazon Kindle 4.1.4 (2011) zu lesen, muss das Gerät eingeschaltet und aufgeladen sein. Über verschiedene Tasten wird das Gerät eingeschaltet und bedient. Es verfügt nicht über einen Touchscreen. Wird der eReader zusammen mit einer Hülle verwendet, beginnt die Lektüre mit der Initiationsgeste der Buchlektüre, dem Aufklappen. Zusätzlich bietet die Hülle optional eine ausklappbare Lampe am oberen Rand des Bildschirms, sodass Lesende unabhängig von externen Lichtquellen lesen können. Der Bildschirm selbst strahlt kein Licht ab, womit den Darstellungseigenschaften von Papier möglichst nahegekommen werden soll.

Die Bedienung des Gerätes erfolgt über zwei verschiedene Gruppen von Tasten. Unter dem Bildschirm befindet sich eine Menütastengruppe, die eine zentrale Auswahltaste und vier Navigationspfeiltasten umfasst. Auf der mittleren Höhe beider Seiten des Gerätes platzierte Tasten dienen ausschließlich zum Blättern und können nicht äquivalent zu den Pfeiltasten der Menüauswahl verwendet werden. Das heißt, die Schaltflächen für die lesespezifischen Mediennutzungshandlungen, also das Umblättern von Seiten, sind von den Bedienungsoberflächen zur Auswahl getrennt. Der Körper der Lesenden bedient die seitlichen Tasten nur zum Blättern während der Lektüre des narrativen Textes. Er wird auf diese Weise nicht zu anderen möglichen Steuerungsoptionen aufgefordert. Anders als bei der Lektüre am Smartphone oder Computer, an denen die multioptionalen Bedienungselemente, Touchpad, Maus, Tastatur etc., für alle am Medium ausgeführten Praktiken gelten, gehen von diesen Schaltflächen keine weiteren Affordanzen aus.

Mit dem Start des Gerätes erscheint auf dem Bildschirm eine Kopfzeile, die den personalisierten Namen des Gerätes sowie seine Netz- und Energiekapazität anzeigt. Die Aufteilung entspricht dem Erscheinungsbild des Mobiltelefons und ist Lesenden folglich aus anderen Mediennutzungskontexten bekannt. Darunter steht eine Liste der auf dem Speicher vorhandenen Buchtitel, chronologisch nach dem letzten Zugriff sortiert. Die Anordnung entspricht der typographischen Gestaltung, die *konsultierendes* Lesen befördert, indem Schlagworte, in diesem Fall die Buchtitel, deutlich hervorgehoben und voneinander abgesetzt erscheinen. Das Angebot assistiert Lesenden, indem es ihre Nutzungsgewohnheiten speichert und erneut anbietet, wenn die Lesenden zur Lektüre zurückkehren. Zwar bietet ein Buch, das mit einem Lesezeichen versehen wird, den gleichen Komfort, den Überblick über die Reihenfolge der letzten einhundert gelesenen Bücher behalten Lesende jedoch wahrscheinlich nicht im Gedächtnis. Einerseits verschwinden die gelesenen Bücher im eReader statt im Bücherregal als Objekte präsent und sichtbar zu bleiben, andererseits bietet der eReader ein präziseres Lektüreprotokoll (mit exak-

ten Daten darüber, ob ein Buch vollständig gelesen wurde oder nicht) als die selten chronologisch geordneten Reihen von Buchrücken.

Um ein eBook auf den eReader zu laden, muss das Gerät zumindest temporär über eine Internetverbindung verfügen. Die Vertragsmodalitäten und das Vorhandensein eines Browsers hängen vom Modell ab. Einige Modelle verfügen ausschließlich über ein vorinstalliertes Kaufportal. An anderen ist eine Browsernutzung und somit der Besuch von Internetseiten möglich. Nach dem Kauf kann der Titel offline auf dem Gerät gelesen werden. Der Erwerb des eBooks erfolgt bspw. über das vorinstallierte Kaufportal, in dem Nutzende über die Navigationstasten ihre Auswahl treffen. Der Prozess des digitalen Kaufes beinhaltet die Möglichkeit eines versehentlich ausgeführten Klicks, die durch mehrfache Aufforderungen zur Bestätigung der Auswahl ausgeschlossen werden soll. Die wiederholte Nachfrage eines Buchhandelnden, ob man ein Buch tatsächlich kaufen wolle, scheint im Vergleich dazu ungewöhnlich. Automatismen und Fehler in der Bedienung des Gerätes werden folglich einkalkuliert und in der Programmierung der Anwendung berücksichtigt.

Durch eine fehlende Tastatur muss die Auswahl der Buchstaben zur Eingabe der gesuchten Buchtitel mithilfe der Navigationspfeile getroffen werden. Dieser Prozess gestaltet sich äußerst langwierig im Vergleich zur Eingabe über in den Bildschirm integrierte Tatstaturen an *tangible user interfaces*. Lesende klicken für jedes aktive Feld, wie etwa eine Buchstabentaste oder einen Link, einmal auf eine Navigationstaste. Die Auswahl erfordert viele einzelne Klicks pro Buchstabe und erinnert an die Eingabe von Kurznachrichten an Mobiltelefonen, auf denen die Zahlentasten zugleich mehrfach mit Buchstaben belegt waren. Die Eingabe eines Titels in das Suchfeld des Portals dauert demnach länger, als es bei der Nutzung einer Tatstatur oder der Eingabe über Touchpads anderer digitaler Lesemedien der Fall ist. Der Lektürebeginn wird an diesem Modell stark verzögert.

Das Aufklappen stellt hier nur dann den Beginn der Lektüre dar, wenn sich das eBook bereits auf dem eReader befindet. Die Verfügbarkeit des Lesegegenstands als Voraussetzung der Lektüre ist keine digitale Ausnahme. Auch das gedruckte Buch kann erst gelesen werden, wenn es den Lesenden an ihrem Aufenthaltsort zur Verfügung steht. Andernfalls muss es in einer Bibliothek, einer Buchhandlung, einem Archiv erworben werden, was den Lektürebeginn ebenfalls herauszögert. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass der Erwerbsprozess am digitalen Gerät in den Mediengebrauch integriert ist und letzterer daher nicht ausschließlich mit der Lesehandlung in Verbindung gebracht wird. Auch ist es möglich, den eReader als Objekt in Händen zu halten, ohne Zugriff auf einen Lesegegenstand zu haben, sei es aufgrund eines entladenen Akkus, gestörter Funktionalität oder fehlender Kaufkraft.

Ist der Kauf abgeschlossen, kehren Lesende über eine Taste mit dem Haus-Icon in ihr Hauptmenü bzw. die Anzeige der auf dem eReader vorhandenen Bücher zu-

rück. Die Bildsprache, die sich im Gebrauch digitaler Medien etabliert hat, wird auch hier aufgegriffen. Das Verständnis der Funktion des Haus-Icon ergibt sich aus dem vorhandenen Wissen der Lesenden über das Haus als Symbol für den Ort der Rückkehr und des Aufenthalts, den Sammelpunkt des eigenen Besitzes etc. Auch die Mediennutzungsgewöhnung, die Lesende an anderen digitalen Geräten, die das Haus als Icon verwenden, erfahren haben, wird hier relevant für die Nutzung des eReaders. Im Hauptmenü wird das zuletzt erworbene eBook nun an oberster Stelle angezeigt und unterscheidet sich von den anderen durch die Fortschrittsanzeige. Eine gepunktete Linie unter den Buchtiteln zeigt den Lektürefortschritt an, indem größere Punkte den gelesenen, und kleinere Punkte den ungelesenen Anteil des Textes repräsentieren. Ein ungelesenes eBook wird von einer Reihe kleiner Punkte unterstrichen. Lesende können auf diese Weise eine Selbstkontrolle ihres Lektüeverhaltens und eine Art Bestandsaufnahme durchführen. Der Punkt als Zeichen der Schriftkultur erhält hier eine weitere Bedeutung, indem er für die Fortschrittsanzeige verwendet wird.

Um in den Text eines eBooks zu gelangen, wählen Lesende den entsprechenden Titel über das Navigationskreuz aus und klicken auf die Auswahltaste in der Mitte des Navigationsfeldes. Ein Balken am unteren Rand des Bildschirms zeigt den Fortschritt im Text in Prozent an. Dies ermöglicht Lesenden einerseits die Orientierung bezüglich der zu erwartenden Erzähl- bzw. Lesezeit, lässt jedoch andererseits die Metaperspektive der Lesehandlung als zu erfüllende Aufgabe in die inhaltliche Involviertheit einbrechen. Die Erkundung der Narration ist so immer mit der Erungenschaft des Fortschritts verbunden und stärkt den kompetitiven Aspekt der Praktik.

Der Einstieg in die Lektüre von *Alice im Dämmerland* über die Leseliste des eReaders führt Lesende nicht zur ersten möglichen Seite der Buchdatei. Diese wäre eigentlich die schwarz-weiße Abbildung des Covers, das auch in der Printversion verwendet wurde oder die erste Seite innerhalb des Buches. Sie werden ohne ein Zutun der Lesenden übersprungen, ebenso wie die Danksagung, das Impressum, der Innentitel, das Verlagslogo, eine Illustration, ein den Leser ansprechendes Vorwort, eine weitere Illustration und das Inhaltsverzeichnis, die jeweils eine bis zwei Seiten umfassen. Die Voreinstellung des eReaders enthält Lesenden nicht nur paratextuelle Angaben vor, sondern auch eine einführende Leseradressierung, die explizit auf Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* verweist, den Hypotext des vorliegenden Buches. Auch der Menüpunkt, der Lesende während der Lektüre zum Anfang des Textes leitet, führt auf diese Seite, die nicht die eigentliche Startseite ist (Abb. 24). Auf der vom Gerät angezeigten Startseite ist eine detailreiche schwarz-weiß Zeichnung abgebildet, wie sie mehrfach in *Alice im Dämmerland* sowohl in der eBook-Version als auch im gedruckten Text zu finden sind. Die Illustrationen begleiten den Text durchgehend, wiederholen sich und evozieren punktuell ein einfaches *multimediales* Lesen der Text-Bild-Kombinationen.

Um das Cover zu sehen und den Paratext zu lesen, müssen Lesende diese Seiten gezielt aufsuchen und die zurückführenden Pfeiltasten zum Blättern bedienen. Sie sind dann gezwungen, die Seiten in rückläufiger Reihenfolge zu erfassen oder zu klicken, bis das Cover erscheint. Wie auch bei anderen digitalen Texten wird der Paratext in diesem digitalisierten Text ausgeklammert. Ein separater Auswahlpunkt, der über das Menü erreicht wird, lautet Titelseite und führt Lesende zum Cover, muss jedoch auch explizit ausgewählt werden. Die Lektüre des Paratextes wird durch die Programmierung des Gerätes nicht befördert und nimmt die *selektierende* Lesart vorweg.

Mit der Betätigung der weiterführenden Pfeiltaste gelangt man zu einer dreifach unterteilten Überschrift in Großbuchstaben, die Lesende willkommen heißt. Die deutliche Hervorhebung dient als Marker für den Start der Lektüre und ist als zusätzliche Überschrift nach dem Innentitel unüblich für den Beginn eines literarischen Textes. Im darauffolgenden Text werden Lesende direkt angesprochen und in einer Lektüreanleitung auf die komplexen Spielregeln verwiesen. Wie bei *Die Insel der 1000 Gefahren* werden die zu erlebenden Abenteuer den Lesenden persönlich in Aussicht gestellt, »Zwischen den Seiten wirst du in den Kaninchenbau rutschen und auf ein fesselndes Abenteuer aufbrechen.«<sup>90</sup> Anschließend wird die Geschichte jedoch in der dritten Person auf Alice blickend erzählt. Der starke Identifikationsmoment, der durch die eingangs verwendete *second-person-narration* verstärkt wird, bleibt aus.

Die Handlungsmacht der Lesenden liegt am eReader vor allem in der Darstellungsmodalität. Der Text wird in der Textgröße und Kontraststärke angezeigt, die Lesende im Einstellungs-Menü des Gerätes gewählt haben und die für alle angezeigten eBooks gilt. Das hat zur Folge, dass die Aufteilung der Seiten nicht mehr den Sinnseinheiten entspricht und Absätze am Seitenanfang oder Neuanfänge mit Zwischenüberschriften am Seitenende angezeigt werden. Nur in der Darstellung des Textes in der kleinsten am Gerät einstellbaren Schriftgröße bleiben diese Umbrüche aus und es werden Weißräume am Ende der Seiten sichtbar, wie sie bei Kapitelabschlüssen gedruckter Versionen üblich sind. Der Gebrauch der Handlungsmacht seitens der Lesenden in Form einer Vergrößerung der Schrift hat folglich direkte Auswirkungen auf die Strukturierung des Textes. Der Verlust der übersichtlichen Anordnung wird zugunsten der verbesserten Lesbarkeit der Schriftzeichen in Kauf genommen.

Auf den Seiten des eBooks werden keine Seitenzahlen angezeigt. Stattdessen werden die Sinnseinheiten in sogenannten Positionen<sup>91</sup> wiedergegeben. Die Sinnseinheit, die eine Position umfasst, variiert je nach Schriftgröße. Auch die Anord-

90 Green, Jonathan, *Alice im Düsterland – Ein Fantasy-Spielbuch*, Frankfurt a.M. 2015.

91 D.h. gesetzte Lesezeichen enthalten den Link »Gehe zu Position xy.« anstelle der Nennung einer Seitenzahl.

nung auf den Seiten innerhalb einer Anzeigengröße variiert an einigen Stellen, wenn Lesende vor und zurückblättern. Dieser variable Textzustand wird durch Funktionen wie das Setzen von Lesezeichen ausgeglichen, da eine Orientierung im Text sonst erschwert wäre.

Über mehrere Seiten hinweg werden zunächst die Spielregeln und Voraussetzungen des Spielbuches erläutert. Dazu gehören das Ermitteln von Figureneigenschaften, Kampfszenarien, das Sammeln von Ausrüstung etc. Von drei möglichen Spiel- bzw. Lesarten erfordern zwei die Verwendung von weiteren Materialien neben dem eReader. Entweder nutzen die Lesenden zwei sechsseitige Würfel oder ein 52-er Spielkarten-Set. Die dritte Variante schlägt vor, alle Spielregeln zu ignorieren und die Geschichte durchzulesen, während man sogenannte Kämpfe und Mutproben nach eigenem Ermessen für sich entscheidet. Um nach den Spielregeln zu spielen, müssen Lesende die Attribute der Protagonistin Alice festlegen, wie z.B. Gewandtheit, Logik oder Wahnsinn. Diese sind zum Teil vorgegeben, andere werden per Würfel bzw. Karten bestimmt und in einen vorgefertigten Bogen eingetragen, der während der Lektüre ergänzt und bearbeitet wird. Betont wird hier die freie Entscheidung der Lesenden, selbst zu wählen, wie sie eine frei verfügbare Punktzahl auf Alices Fähigkeiten aufteilen. Die spielerische Immersion wird hier sowohl über die integrierten Materialien als auch über die *agency* erzeugt.

Im anleitenden Text werden Nummerierungen, kursive Setzung, Rahmungen und zahlreiche Zwischenüberschriften zur Strukturierung verwendet. Außerdem folgt auf jeden Absatz eine Leerzeile. Die typographische Gestaltung erleichtert ein *informierendes* und *selektierendes* Lesen, bei dem Lesende sich an den kursiven Schlagworten orientieren. Sie können aufgrund der übersichtlichen Anordnung leicht an beliebigen Stellen in den Text einsteigen. Die deutlich strukturierte Textgestaltung ist so angelegt, dass Lesende während der Lektüre zurückkehren können, um einen bestimmten Regelsatz *konsultierend* erneut zu lesen (Abb. 25).

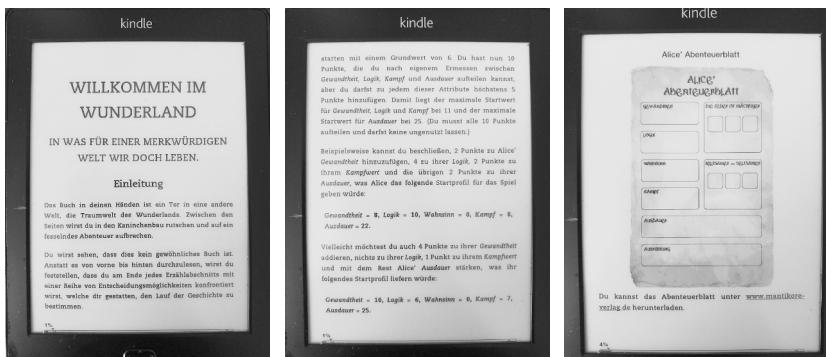
Es folgen Hinweise auf ein sogenanntes Abenteuerblatt sowie einen Begegnungsbogen, die Lesende auf der Website des Verlages herunterladen können (Abb. 26). Die Seite bietet einen integrierten Link zur Verlagshomepage. Lesende können diesem Link folgen und das Material drucken. In der gedruckten Version des Spielbuches finden sich mehrere dieser Abenteuerblätter oder -bögen am Ende des gebundenen Buches. Lesende können dann direkt ins Buch schreiben, sind jedoch gezwungen, zwischen den Spielhilfen und dem Handlungsverlauf hin- und her zu blättern. Da in der gedruckten Version kein Link angegeben wird, bleibt dort, anders als in der digitalen Version, auch die Aufforderung zum Medienwechsel aus.

Dieser ausgiebigen Hinleitung folgt das Bild eines Drachen, das den Übergang von der Lektüreanleitung zum Erzähltext markiert. Auf der darauffolgenden Seite beginnt die Narration. Diese erscheint wie der gesamte Text zuvor im Blocksatz und auch hier sind alle Absätze durch Leerzeichen getrennt (Abb. 27). Die Absätze

Abb. 24 »Einleitung, Alice im Düsterland (eBook)«;

Abb. 25 »Anleitung, Alice im Düsterland (eBook)«;

Abb. 26 »Abenteuerblatt, Alice im Düsterland (eBook)«



Quelle: eigene Fotos vom 16.11.2020, Green, Jonathan, *Alice im Düsterland – Ein Fantasy-Spielbuch*, Frankfurt a.M. 2015.

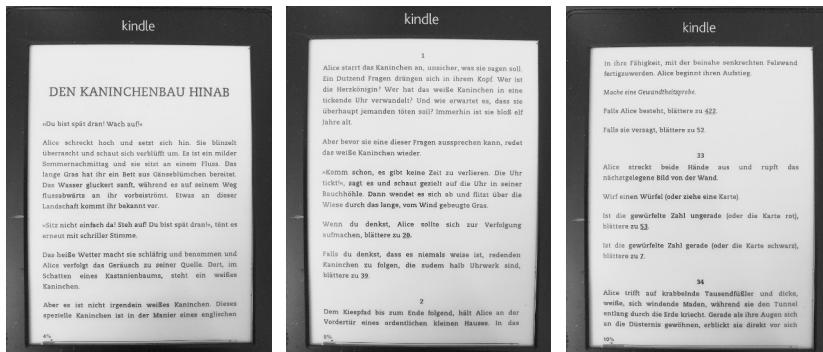
selbst umfassen eine bis sieben Zeilen. Die Bildschirmgröße lässt bei der kleinsten Schriftgröße eine Zeilenlänge von neun Wörtern zu. Die geringe Textdichte und die hohe Anzahl der Absätze – auf der ersten Seite sind es fünf – erleichtern die Orientierung im Text. Die Weißräume der Leerzeilen führen jedoch zu einem unruhigen Textbild und ziehen die Aufmerksamkeit des Auges auf sich, sodass die *lineare* Lektüre immer wieder unterbrochen wird (Abb. 28).

Muss sich die Protagonistin Alice fiktiven Kämpfen stellen, werden die Namen der Gegner samt ihren Fähigkeiten in vergrößerter Schrift und Großbuchstaben vom restlichen Text deutlich abgesetzt. Diese Hervorhebungen ziehen die Aufmerksamkeit des Auges zusätzlich auf sich, sodass Lesende mit dem Aufrufen einer Seite zunächst potenziell diese Textstellen *automatisch* lesen, bevor sie am Anfang der Seite bzw. an angegebener Position die *lineare* Lektüre fortsetzen. Die Kürze der Absätze und ständige Interaktion mit anderen Materialien führt zu kurzen *linearen* Lesephassen, die sich mit Phasen spielerischer Immersion abwechseln, in denen nicht oder nur auf den Spielbögen gelesen wird. Jede Passage ist zudem mit einer Zahl überschrieben. Aufgrund der Kürze einer Mehrheit der Passagen kommt es mehrfach zu einer Häufung von bis zu drei nummerierten Passagen pro Seite (Abb. 29). Lesende müssen eine hohe Aufmerksamkeitskontrolle aufwenden, um die anderen Varianten nicht zu lesen, auch wenn diese ohne Kontext eventuell nicht verständlich sind. Die ständige Präsenz anderer Plotstufen befördert die Neugierde der Lesenden, die sich in diesem Szenario stärker auf die möglichen

Abb. 27 »Kaninchenbau, Alice im Düsterland (eBook)«;

Abb. 28 »Optionen 1 &amp; 2, Alice im Düsterland (eBook)«;

Abb. 29 »Optionen 33 &amp; 34, Alice im Düsterland (eBook)«



Quelle: eigene Fotos vom 16.11.2020, Green, Jonathan, *Alice im Düsterland – Ein Fantasy-Spielbuch*, Frankfurt a.M. 2015.

Wege und eine vollständige Erkundung konzentrieren als auf die inhaltliche Involviertheit in den von ihnen gewählten aktuellen Pfad.

Die Pfadentscheidungen werden in *Alice im Düsterland* nach einem ähnlichen Prinzip getroffen, wie in *Die Insel der 1000 Gefahren*. Stehen Lesende vor einfachen Kreuzungspunkten, an denen sich die Lesepfade ohne zusätzliche Spielhandlungen verzweigen, wählen sie zwischen zwei bis drei Möglichkeiten, die mit den jeweils folgenden Passagen verlinkt sind. Im eBook führt die Betätigung des Links direkt zur angegebenen Passage, während Lesende der gebundenen Buchversion Blättern müssen, bis sie die gesuchte Stelle erreichen. Dabei sind sie gezwungen, den suchenden Blick in den Text bzw. auf die Zahlen zwischen den kurzen Texten zu richten. Andere Spielbücher verweisen auf die Seitenzahl, die für den Drucksatz üblich, am äußeren Rand einer Seite steht. Weil die Nummern der Passagen mitten im Text und unregelmäßig platziert sind, steigt hier die Wahrscheinlichkeit, Bruchstücke des Textes während der Suche nach der betreffenden Passage *automatisch* zu lesen und so Begegnungen und Ereignisse vorwegzunehmen. Vor allem die deutlich hervorgehobenen Namen der Gegner fiktiver Kämpfe werden so entgegen der Pfadreihenfolge offenbart und stören die inhaltliche Involviertheit.

Isers wandernder Blickpunkt gewinnt eine weitere Bedeutungsebene, wenn Lesende sich nicht nur innerhalb der Narration fortbewegen, sondern auch materiell im Lesemedium unterwegs sind. Während das in jedem Buch, in dem geblättert wird, der Fall ist, wandern Lesende in Spielbüchern wie *Alice im Düsterland* durch die Handlung und werfen zusätzlich Blicke in die verschiedenen Korridore, durch

die sie wohlmöglich an späterer Stelle gelangen. Der Lesevorgang des gesamten Spielbuches entspricht in seiner Ausrichtung auf eine unvollständige Lektüre, die in ihrer Reihenfolge flexibel ist, dem *selektierenden* Lesen – keine Pfadversion beinhaltet das Lesen aller Passagen. Allein die Variante, in der Lesende die Spielregeln nicht beachten und fiktive Auseinandersetzungen individuell lösen, führt zu längeren Phasen des *linearen* Lesens. Andererseits kommt es hier zu *selektierendem* Lesen, wenn nähere Informationen zu den Kampfhandlungen ausgelassen werden, um direkt zum weiterleitenden Absatz zu gelangen.

In allen drei Lektürevarianten handelt es sich um *abduktives* Lesen, das mithilfe integrierter Verlinkungen den Spuren des Narrativs folgt und angelegte Pfade im Text individuell erkundet. Im eBook laufen zwei *abduktive* Lesehandlungen parallel. Einerseits folgen Lesende den Links innerhalb des Textes, die sie mit den Navigationspfeilen am unteren Rand des Gerätes auswählen und anklicken, andererseits klicken sie für jede neue Seite, die sie aufrufen, wenn ein Absatz sich über den Seitenumbroch erstreckt. Das Weiterblättern erfolgt über die Pfeiltasten an den Seiten des Gerätes, die für keine andere Interaktion mit dem Gerät verwendet werden. An jeder Seite des Gerätes sind sowohl eine weiter- als auch eine zurückführende Pfeiltaste untereinander angebracht. Die weiterführende Taste ist doppelt so lang wie die zurückführende. Die größere Fläche erlaubt einen Bewegungsspielraum des Körpers, genauer des Fingers. Lesende können die Tasten haptisch voneinander unterscheiden, ohne ihren Blick vom Bildschirm abwenden zu müssen. Die größere Fläche erhöht zudem die Wahrscheinlichkeit, auch nach eventuellem Positionswechsel, der unbewusst während der vertieften Lektüre eintreten mag, die richtige Taste zu bedienen und reduziert die Wahrscheinlichkeit eines versehentlichen Zurückblätterns. Anders als Verlinkungen, die das Fortsetzen der Lektüre ermöglichen, ändern diese Pfeiltasten ihre Position nicht. Lesende müssen diese Marker nicht bei jedem Umblättern suchen, sondern gewöhnen sich an die Nutzung. Der Lesevorgang wird durch sie nicht unterbrochen. Das so erlangte körperliche Wissen (Knowhow) geht in die Lesepraktik ein und stärkt die Routine der Lesenden in der Nutzung des Gerätes. Inhaltliche Involviertheit wird somit befördert. Die Hervorhebung der medialen Bedienungsebene erfolgt sowohl während der Phasen spielerischer Immersion als auch in der Umständlichkeit der Eingabe der Buchtitel am Anfang der Lektüre.

*Alice im Düsterland* ist durch den Wechsel von Lektürephasen geprägt. Zum einen befördern anleitende Hinweise sowie Thematisierungen des Blätterns und Steuerns das Überspringen von Textpassagen, sobald Lesende den Mechanismus verstanden haben und die Hinweise nicht mehr benötigen. Die Hinweise sind im Text sehr präsent und führen durch häufig wiederholte Formeln zu *informierendem* bzw. *selektierendem* Lesen. Zum anderen lassen sich die Schilderungen, die den Plot vorantreiben, *linear* lesen. Sie bestehen vorrangig in bewegungs- und tätigkeitsspezifischen Beschreibungen der Figuren und überwiegen gegenüber

den Dialogen. Eine ähnliche Tendenz konnte bei den Texten in *Die Insel der 1000 Gefahren* beobachtet werden, die sich vermehrt auf Bewegung und Sinneswahrnehmung konzentrierten. Reflexive Passagen, beispielsweise im Stil des *stream of consciousness*, kommen im Text nicht vor. Selektierende, informierende und lineare Lesephasen wechseln sich in der Lektüre des eBooks *Alice im Düsterland* ab und sind als Einzelschritte Teil eines *abduktiven* Lesens am digitalen Spielbuch.

Ein weiteres Beispiel für *abduktives* Lesen bietet der ausschließlich digital verfügbare Hypertext *Zeit für die Bombe* von Susanne Berkenheger aus dem Jahr 1997 die dazugehörige App-Version aus dem Jahr 2013. Als rein digitales Format setzt das Pionierprojekt *Zeit für die Bombe* die Lektüre am Bildschirm voraus. Lesende benötigen einen Zugang zu einem internetfähigen Lesegerät, wie einem Laptop, Tablet oder einem Smartphone für die App-Version. Während digitalisierte Texte auf dem eBook die Textgestaltung und -anordnung des gebundenen Buches weitgehend imitieren, wird in diesem Hypertext bereits durch die Farbgebung eine klare Abgrenzung zu Printmedien deutlich. Den Hintergrund der Startseite des Projekts bildet ein schwarzes Fenster mit dunkelrotem, fast schwarzem Rahmen.<sup>92</sup> Die mittig platzierten Worte »Zeit für die Bombe« sind in roter Schriftfarbe und vergrößerter Schriftgröße fett gesetzt und werden von drei darunterliegenden, ebenfalls roten und unterstrichenen Rechtspfeilen begleitet. Darunter befindet sich in etwa gleicher Größe der Link zum Playstore, bestehend aus einem weiß umrandeten Fenster mit weißer Schrift und dem zugehörigen Emblem in Form eines bunten Dreiecks, dem Symbol für »Play« an Musik- und Videoabspielgeräten. Am unteren rechten Rand des Displays erscheint Susanne Berkenhegers Name ebenfalls rot, jedoch kleiner und kursiv. Bewegen Lesende den Cursor über den Bildschirm, verändert sich das Cursorsymbol sowohl im Bereich des weißgerahmten Fensters als auch auf den drei Pfeilen, wodurch eine Verlinkung angezeigt wird. Auf der Startseite wird demnach die Rezeption über eine Anwendung aus dem App-Store eines mobilen Lesemediums angeboten, in diesem Fall die Android App in Google Play. Lesende werden über diesen Link in das geräteeigene Anwendungsportal geführt, über das sie den dort ausgewiesenen Hypertext kostenfrei installieren können. Ist die App installiert, folgen Lesende dem Verlauf des Hypertextes bis auf vereinzelte Abweichungen des Layouts auf textstruktureller Ebene am Smartphone ebenso wie die Nutzenden der Webbrowser-Version. Wie sich die Lektüren unterscheiden, wird im Folgenden betrachtet.

Die alleinige Präsentation des Titels auf der Startseite reproduziert die gängige Anordnung des gebundenen Buches, in dem bibliographische Angaben, Titel, Autor etc. auf separaten Seiten dem Basistext der Narration vorangestellt werden. Die Präsentationsumgebung setzt sich aufgrund der Rahmung des Webbrowsers

92 Zu den folgenden Passagen vgl. Berkenheger, Susanne, *Zeit für die Bombe* (1997), [<http://www.berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>, letzter Zugriff: 12.10.2020].

jedoch deutlich vom monolithischen Format ab. Die mehrdimensionale Navigationsarchitektur des Hypertextes distanziert ihn noch weiter vom monolithischen Format. Der Text präsentiert sich Lesenden zunächst Seite für Seite – der angezeigte Text geht dabei nicht über das jeweilige Sichtfenster hinaus, wird folglich diskret dargestellt und macht kein Scrollen notwendig. Die Verzweigung, die sich in der Narration über die Verlinkung optionaler Handlungsverläufe ergibt, positioniert den Text jedoch im selbstständigen Gestaltungsspektrum digitaler Literatur.

Dem Anfang des Hypertexts *Zeit für die Bombe* liegt eine textstrukturelle Choreografie zugrunde, die mit dem Anklicken der ersten Verlinkung auf der Startseite für mehrere Sequenzen in Gang gesetzt wird. Mit dem Klick auf die drei verlinkten Pfeile verändert sich die Seitengestaltung mehrfach und schrittweise. Der dunkelrote Rahmen bleibt erhalten und das bis dahin schwarz unterlegte Fenster wird hell und erscheint nun cremefarben. Die beibehaltene Serifenschrift verkleinert sich von ca. 24 pt. des eingangs angezeigten Titels auf 20 pt. Dem verringerten farblichen Kontrast wird eine für das lesende Auge angenehmere Lesbarkeit zugeschrieben.<sup>93</sup> In der Gestaltung dieses digitalen Textes wird somit der Lesekomfort am Bildschirm gerade bei längeren Betrachtungs- oder Lektürephasen berücksichtigt. In hellgrauer Schrift erscheint das erste Satzfragment der Geschichte im oberen Drittel des hellen Fensters. Dabei wird die erste Hälfte des Satzfragments linksbündig, die zweite Hälfte nach einem Zeilenumbruch rechtsbündig dargestellt (Abb. 30). Die Dynamisierung des Textes durch Fragmentierung setzt sich fort und wird zusätzlich verstärkt, indem die folgenden Seiten selbstständig ablaufen. Nach vier Sekunden wechselt ohne Zutun der Lesenden der angezeigte Text und erscheint in dunklerem Grau weiter unten im Fenster. Eine Erzählinstanz adressiert hier zum ersten Mal die Leserschaft, die in der Mehrzahl angesprochen wird (Abb. 31). Auch dieser Text wird nach vier Sekunden Betrachtungszeit ersetzt bzw. fortgesetzt. Die Schrift erscheint erneut eine Stufe dunkler und noch etwas weiter unten im Bild (Abb. 32). Nach weiteren vier Sekunden steht ein weiterer Text zu lesen, der nun größer und schwarz ist (Abb. 33). Nachdem dieser vier Sekunden zur Lektüre angezeigt wird, erfolgt erneut ein Wechsel und in ebenso großen, roten Buchstaben erscheint ein kurzer Satz (Abb. 34). Weitere vier Sekunden später verändert sich das Fenster noch einmal und es zeigt sich auf grauem Hintergrund ein cremefarbener Text von elf Zeilen (Abb. 35). Angetrieben vom Rhythmus der vorhergehenden Wechsel sind Lesende darauf vorbereitet, auch diesen Text innerhalb kurzer Zeit zu erfassen. Die Passage bleibt jedoch stehen und Lesende erhalten die Entscheidungsgewalt über die Fortsetzung und Geschwindigkeit ihrer Lektüre zurück.

Nach der Lektüre dieser automatischen Abfolge von sechs Bildschirmen sind Lesende bereits mit der Ausgangssituation der Handlung vertraut. Sie durchlaufen

93 Vgl. Thesmann, Stephan, *Einführung in das Design multimedialer Webanwendungen*, Wiesbaden 2010, S. 312.

eine Serie von Kurztexten, die zwischen sechs und elf Wörtern umfassen, die *linear* bis *automatisch* gelesen werden. Während die Lesenden gedruckter Texte ihr Lesetempo selbst bestimmen können, wird es ihnen hier vorgegeben, da der Text verschwindet und durch einen anderen ersetzt wird. Der viersekündige Rhythmus konditioniert die Lesenden zu aufmerksamem schnellem Lesen – zumindest auf den ersten sechs Bildschirmseiten.

Die im wörtlichen Sinne abwechslungsreiche Darstellung korreliert mit dem wiedergegebenen Inhalt und verstärkt diesen zusätzlich. Mit »Wartet auf mich« beginnt die Geschichte und die Worte werden zum Leitmotiv der ersten »ungebremsten« Bildschirmwechsel, die die Lesenden unerwartet antreiben. Mit dem Bild wehender Zöpfe und den technischen Vergleichen mit Raketen und Antriebsdüsen wird die Dynamik der Erzählweise inhaltlich gespiegelt und zugleich der technologische Aspekt digitalen Erzählens auf der Metaebene thematisiert. Der szenenhafte Wechsel, in dem die Zöpfe und Nase der Protagonistin wie Sekundenaufnahmen in Satzfragmenten beschrieben werden, wird abgelöst von einer vermeintlich längeren Szene, die in der Manier des *stream of consciousness* von Moskau erzählt. Ebenso wie die Protagonistin Veronika die Stadt erreicht, kommen auch Lesende auf dieser Seite an und dürfen verweilen, bis sie selbst beschließen, fortzufahren.

Die typographische Gestaltung wird vom Text vorgegeben und kann den individuellen Vorlieben der Lesenden nicht angepasst werden. Auffällig wird dies vor allem, wenn die typographischen Merkmale des Textes sich mit dem Aufrufen neuer Seiten verändern. Ebenso ist die Modularisierung, d.h. die Einteilung in Sinneinheiten im Text festgelegt. Die Anordnung und sequenzielle Abfolge der Textpassagen sind bedeutungstragend. Bei der Darstellung des Textes als zusammenhängendem Absatz würde das Leitmotiv der Getriebenheit kaum zum Ausdruck kommen. Selbst wenn Lesende sich dazu entscheiden, die Texte aus ihrem Kontext heraus zu kopieren, würden sie aufgrund des zügigen Ablaufs Textstellen verpassen und müssten die Lektüre immer wieder neu beginnen. Der Grad der Modularisierung gewinnt an Flexibilität, sobald Lesende optionale Handlungsverläufe angeboten bekommen, wodurch sie die Kombination der aufeinanderfolgenden Seiten innerhalb des im Hypertext angelegten Systems bestimmen können.

Die durch die Lesenden realisierte Version bleibt jedoch immer innerhalb der vorhergesehenen Struktur.

Die Intensivierung, die sich in der Textfarbe, von Hellgrau über Dunkelgrau zu Schwarz, und schließlich Rot zeigt, dient dem Aufbau von Spannung, der durch die typographische Gestaltung implizit transportiert wird. Der Wechsel von Schriftgrößen und -farben zeichnet die aktivierende Typographie aus, die Lesende zur Lektüre animiert. Der bleibende Text am Ende des sechseitigen Ablaufs unterscheidet sich in seiner Gestaltung stark von den vorhergehenden Texten. Während die Rezeptionssituation bisher aktiv vom Lesemedium gestaltet wurde, findet die

Abb. 30 »Wartet, Zeit für die Bombe (Webbrowser)«;  
 Abb. 31 »Sequenz Zöpfe, Zeit für die Bombe (Webbrowser)«;  
 Abb. 32 »Sequenz Nase, Zeit für die Bombe (Webbrowser)«;  
 Abb. 33 »Sequenz Gepäck, Zeit für die Bombe (Webbrowser)«;  
 Abb. 34 »Sequenz Jung, Zeit für die Bombe (Webbrowser)«;  
 Abb. 35 »Bleibender Text Veronika, Zeit für die Bombe (Webbrowser)«  
 (von links oben nach rechts unten)



Quelle: Screenshots [<http://www.berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>, letzter Zugriff: 13.05.2022].

dynamische Darstellung nun ein abruptes Ende. Ein linksbündiger Absatz von elf Zeilen in der bis dahin kleinsten verwendeten Schriftgröße präsentiert sich Lesenden auf hellgrauem Hintergrund. Die Länge des Textes, der gering strukturiert ist und keine Hervorhebungen aufweist, evoziert *lineares* Lesen. Das Ausbleiben von Seitenwechseln und die Erweiterung des Textumfangs markieren einen Appell an Lesende, sich nun aktiv inhaltlich in die Bedeutungsproduktion zu involvieren, indem sie eine zusammenhängende Leseleistung erbringen.

Am Ende des Absatzes befindet sich eine Markierung, die aus drei Pfeilen besteht und der Verlinkung auf der Startseite des Projekts entspricht. Darunter befindet sich ein Zweizeiler, der farblich ebenso gestaltet ist, wie der längere Absatz. Die um mehrere Grade kleinere Schrift und die Platzierung unterhalb des Links könnten Lesende dazu veranlassen, *selektierend* über den Text hinwegzugehen, der sich als metafiktionaler Kommentar erweist. Die geschilderten Ansichten der Protagonistin über Moskau werden in diesem separat stehenden Zweizeiler relativiert sowie die Relevanz und Glaubwürdigkeit der Schilderung infrage gestellt. »Nicht alle sehen Moskau so. Vor allem diejenigen, die schon mal dort gewesen sind, erzählen oft anderes. Aber wen interessiert das hier schon?« (siehe Abb. 35) Hier wird die starke Erzählinstanz sichtbar, die im Erzählstil des Skaz – passend zum Moskau-Motiv – in ihrer ständigen Ansprache an die Leserschaft konzeptuell zur inhaltlichen Involvierung eingesetzt wird.<sup>94</sup>

Um die Lektüre des Textes fortzusetzen, müssen Lesende auf die verlinkten Pfeile klicken. Ähnlich wie beim Umblättern in einem Buch ist den Lesenden hier kurzzeitig die Entscheidungsgewalt über die Fortsetzung der Lektüre zurückgegeben. Doch auch das nächste Fenster, erneut cremeifarben mit hellgrauer Schrift, folgt seiner eigenen Präsentzeit und wechselt eigenständig nach vier Sekunden. Die Anzeigzeiten korrelieren mit der Erzählzeit der präsentierten Texte und sehen somit vor, dass diese Texte von den Lesenden gelesen werden können. Auch die farbliche Gestaltung hängt mit der Anzeigedauer zusammen. So werden cremefarbene Fenster nur kurz, graue Fenster bleibend angezeigt. Dies erleichtert die Orientierung der Lesenden, sobald sie das Muster erkennen. Anders als bei *Der Trost der Bilder*, in dem eine sehr kurz dargestellte Sequenz die (mehrmalige) Wiederholung der körperlichen Bedienungstechnik erfordert, und infolgedessen die technische Involviertheit und spielerische Immersion erhöht, bewirkt der selbstständige Ablauf des Textes in *Zeit für die Bombe* ein Aussetzen der Bedienungstechniken, die vollständige Lektüre dieser einzeln dargestellten Wortgruppen und somit eine Steigerung der Aufmerksamkeit und inhaltlichen Involviertheit.

Mit dem Angebot zweier Pfadoptionen beginnt auf der achten Seite des Hyperertextes der Aufbruch der konsequent linearen Struktur monohierarchischer Texte.

94 Vgl. Eichenbaum, Boris, »Die Illusion des ›skaz‹«, in: Striedter, Jurij (Hg.), *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*, München 1988, S. 161-167.

Lesende können verlinkten Pfeilen folgen, die am Ende eines neunzeiligen Textes stehen, der konsequent im typographischen Stil der vorhergehenden bleibenden Passage gestaltet ist. Oder aber sie können im übertragenen Sinne Veronika, der Protagonistin, hinterherrennen, indem sie auf das letzte Wort (»weggerannt«) des Absatzes klicken. Beide Verlinkungen sind rot und unterstrichen hervorgehoben und ziehen die Aufmerksamkeit des lesenden Auges in der Gesamtbetrachtung der Seite auf sich. Vor dem *linearen* Lesen findet daher potenziell eine Bestandsaufnahme der Handlungsoptionen durch *informierendes* Lesen statt.

Von nun an bietet der Text immer wieder ein bis drei Pfadoptionen, denen die Rezipierenden in der Handlung durch das Anklicken von Verlinkungen folgen können. Dabei ist es möglich, dass die Figuren aufgrund der Leseentscheidungen zusammenfinden, sterben oder sich verpassen. Damit verbunden sind Schleifen in der Lektüre. Lesende finden sich dann in einer Textpassage wieder, die sie bereits kennen. In diesem Fall zeigt ein Farbwechsel der bereits gewählten Verlinkung an, welchen Weg die Lesenden bereits genommen haben. Die farbliche Veränderung ist quasi der Ariadnefaden des Hypertextes, der sich jedoch wieder verliert, wenn nach mehrmaligem Durchlauf der Schleifen alle Verlinkungen ihre Farbe gewechselt haben. Bei der wiederholten Lektüre steht den Lesenden frei, sich für dieselben Optionen wie beim ersten Lektüredurchlauf zu entscheiden oder aber anderen Verlinkungen zu folgen. Einige exemplarische Beispielrouten durch die Handlung sollen die Rezeptionswirkung illustrieren.

Folgen Lesende im obenstehenden Text der Protagonistin Veronika, gelangen sie über eine erneute Frage (»Nicht einmal die Zeit rast so schnell durchs Jahrhundert wie Veronika durch ihr Leben. Warum macht sie das nur?«<sup>95</sup>), die für wenige Sekunden sichtbar ist, zur nächsten längeren Passage, die ihnen zwei Optionen eröffnet.

Sie hatte sich eben alles ganz anders vorgestellt! Der Bahnhof – ein zwitschernsdes Gewölbe mit lachenden Kiosken, flatternden Zeitungen und Tauben, die sich aufregten – so hätte es sein sollen. Doch nichts davon hatte sie angetroffen. [...] Ihr könnt Euch vielleicht vorstellen, wie sie nach Luft schnappte, ganz erschüttert vom heftigen Laufen und mit stechenden Schmerzen in der Seite. »Taxi!«, »Taxi!« wedelte ihr Stimmchen vor dem falschen Bahnhof mit dem falschen Mann drin. [...] Erst als sie Iwan auf sich zustürzen sah, hatte sie gedacht: Um Himmels willen, nichts wie zurück, und war gestolpert – ausgerechnet in Iwans Arme.<sup>96</sup>

Wählen Lesende das Taxi, führt sie die Lektüre an folgende Stelle:

95 Ebd.

96 Ebd. Unterstrichene Textstellen stehen hier und in allen weiteren Passagen des Hypertextes für Verlinkungen.

Ach, Taxis ... am schönsten sind sie doch, wenn sie quietschend um die Ecke biegen. Dann nichts wie rein und weg.

Wer transusig hier immer noch dem Taxi nachschaut, soll sich mal den Schneematsch von der Hose klopfen. Ihr seht vielleicht aus! So kommt Ihr bestimmt in kein Lokal rein.<sup>97</sup>

Mit einem Klick rufen die Lesenden das Taxi förmlich herbei. Entscheiden sie sich nun gegen den Besuch des Lokals und für die Taxifahrt, erfahren sie die Erzählung auch weiterhin aus der Perspektive der Figur Veronika. Diese sieht aus dem Taxifenster heraus die Wohnung ihres Geliebten namens Vladimir. Hinter dem Link zu »Vladimirs Zimmer« verbirgt sich eine weitere Abfolge zweier Satzfragmente (»Nur mal angenommen, es wäre so...« und auf der nächsten Seite »...gewesen.«), gefolgt von einer Textpassage, die das zunehmend labyrinthische Gefühl der Textstruktur verstärkt.

Dann lehnte dort jetzt ein blondes Mädchen unter Vladimirs Blick und an der Wand. Drüber flog ein Kuckuck mit einer falschen Zeit im Schnabel lauthals auf, das spitze Häuschen an der Wand zitterte und wie immer rieselten einige weiße Brösel – Kalk oder Mörtel – herab. »Es schneit in deiner Küche«, schippten volle Lippen Vladimir gerade noch vor die Füße, bevor sie schrien [sic!] – ganz plötzlich- und eine salzige Tränenflut die Stimmung wie nichts zerrinnen ließ. Ein Brösel war dem Mädchen unter die Kontaktlinse geraten und kratzte das blaue Auge aus. Vladimir sprang über einen krächzenden Stuhl und ein dunkelgrün schnaufendes Sofa sofort hinweg und hinzu. Es war beileibe nicht seine erste Linse, die er aus dem traurig schauenden Ozean weiblicher Augen rettete. Der Fang war schnell gemacht und in einem Glas voll Wodka versenkt. »Das tut der Linse nur gut«, behauptete Vladimir. Das blonde Mädchen lachte darauf wie ein Kuckuck, das ganze Zimmer strahlte ohne Grund. »Vladimir, komm kämpf dich doch durchs heiße Gestöber zu mir.« Klar. Er fragte nicht nach Uhrzeit, nicht nach komplizierten Knopftechniken, nicht nach Unglück oder Glück.<sup>98</sup>

Die poetische Sprache der Passage und ausladende Umschreibungen, wie »flog ein Kuckuck mit einer falschen Zeit im Schnabel lauthals auf, das spitze Häuschen an der Wand zitterte« für eine Kuckucksuhr, die vor- oder nachgeht; »salzige Tränenflut«, »traurig schauenden Ozean weiblicher Augen« usw., münden in der Gegenüberstellung der verlinkten Optionen Glück und Unglück. Der Text ist als linksbündiger Flattersatz an den oberen rechten Rand des Textfensters gerückt, sodass links neben und unter ihm ein breiter Weiß- bzw. Grauraum entsteht. Die Dichte, der hohe Umfang und die geringe Strukturierung des Textes evozieren *lineares* Lesen.

97 Ebd.

98 Ebd.

Die Gestaltung steht erneut im starken Kontrast zu den kurzen Sätzen und Wortgruppen, die Lesende während der Lektüre immer wieder präsentiert bekommen. Der Text bietet Lesenden die Möglichkeit einer längeren Phase der inhaltlichen Involviertheit. Die Handlungsoptionen am Ende des Absatzes führen bei nachlassender Lesemotivation jedoch eventuell zu *selektierendem* Lesen. In diesem Szenario überspringen Lesende den vergleichsweise langen Text, um mit der Durchführung der Bedienungshandlung das Angebot spielerischer Immersion, das durch die verzweigte Pfadstruktur erzeugt wird, bevorzugt zu nutzen.

An fortgeschrittenen Stelle im Hypertext wird die Wirkung der rot unterlegten Verlinkungen sowie die körperliche Handlung der Lesenden explizit thematisiert:

Iwans Finger zuckten. »Nur einmal kurz den kleinen roten Schalter drücken«, dachte er mit weit ausgestreckten Augen. [...] vvv<sup>99</sup>

Der ansatzweise synästhetische Ausdruck »ausgestreckten Augen« betont die zentrale Funktion des Sehsinns beim Lesen des digitalen Textes, der sich nicht greifen lässt. Die zuckenden Finger beschreiben die Bewegung des Lesekörpers beim Klicken. Die Affordanz im Zusammenhang mit technischer bzw. spielerischer Immersion wird auf der darauffolgenden Seite noch einmal explizit thematisiert:

Also ich verstehe Iwan:

Wollen wir nicht alle immer etwas drücken oder drehen, irgendwo draufklicken und ganz ohne Anstrengung etwas in Bewegung setzen? Das ist doch das Schönste. Iwan, tu's doch einfach, drück den kleinen Schalter!<sup>100</sup>

Über die Verlinkung gelangen Lesenden an ein retardierendes Moment des Hypertextes. Auf den Klick folgend, werden für eine Sekunde die Worte »Iwan drückte« angezeigt. Dann steht in Rot auf schwarzem Hintergrund »und die Bombe tickte« für ca. acht Sekunden auf dem Bildschirm, während das Wort »Bombe« in schnelllem Rhythmus aufblinkt. Lesende warten, in potenziell unbewegter Haltung, auf die gewohnte Änderung des angezeigten Textes, die jedoch ausbleibt. Im gebundenen Buch wäre das Äquivalent für einen solchen Stillstand der Lektüre eventuell das Einfügen mehrerer Leerseiten, sodass Lesende blättern müssten, um den Fortgang der Geschichte zu erfahren. Lesekörper wären in diesem Fall in Bewegung, während die inhaltliche Involviertheit zurückginge und die technische Immersion durch die Handhabung des Materials im Blättern anstiege. In der digitalen Entsprechung bleibt für Lesende jedoch nichts zu tun, als auf den Bildschirm zu blicken und auf den nächsten Schritt im Hypertextverlauf zu warten. Dieser besteht darin, dass die Figur Iwan den Koffer wieder schließt und die antizipierte Explo-

99 Ebd.

100 Ebd.

sion ausbleibt. Die Protention der Lesenden, die eine Explosion erwartet haben, wird hier durch die Retention des Ausbleibens korrigiert.

Lesende können darauf zwischen Iwans Erwägungen, erneut Veronika zu kontaktieren, seinen Standort zu verlassen oder die Polizei zu rufen, wählen. Entscheiden Lesende sich für Letzteres, tritt die Erzählinstanz des Textes erneut hervor und spricht Lesende direkt an. »Ihr würdet wirklich die Polizei holen? Schämt Euch!« Die Entscheidung der Lesenden wird nicht nur thematisiert, sondern auch bewertet. Obwohl diese Option im Hypertext angelegt ist, und Lesende damit die Lektürreregeln befolgen, wird die Entscheidung von Seiten der Erzählinstanz als schlechte Entscheidung dargestellt.

Tja, dann muß Euch leider sagen: Der Wirt schnappte Euch. Spüldienst. Tut mir leid. Während draußen die Geschichte in immer größeren Brocken voranrollt, dümpelt Ihr in Sergejewes Pub und seid bald Stammgast Nummer vier. Habt Ihr denn keine Angst, daß Ihr was verpaßt? Nein? Na dann, auf ein neues...<sup>101</sup>

[automatischer Seitenwechsel]

Hallo, willkommen in Sergejewes Pub! – Immer wiederkehrender Mittelpunkt feuchter Träume, magnetisch seine Anziehungskraft, grauenvoll die Déjàvus. Sucht Euch selbst aus, wo Ihr sitzen wollt. [...]

VVV<sup>102</sup>

Die unterschiedliche Wertung der Pfade verleiht dem Hypertext zusätzlich spielerischen Charakter, weil der Eindruck erweckt wird, es gäbe eine richtige oder zumindest von der Erzählinstanz akzeptierte Version der Lektüre, die Lesende anstreben sollten. Der indirekte Verweis auf eine »richtige« Variante kreiert ein Ziel, das ein Merkmal von *narrative games*, nicht aber von *playable stories* ist:

The combination of narrativity and interactivity oscillates between two forms: the narrative game, in which narrative meaning is subordinated to the player's actions, and the playable story, in which the players actions are subordinated to narrative meaning.<sup>103</sup>

Während Spiele mit dem Erreichen eines konkreten Ziels gewonnen werden können, erhalten Lesende ihren Gewinn in Form von Handlungsbögen. Mit zunehmendem Spielcharakter verschiebt sich die Aufmerksamkeit der Lesenden von der inhaltlichen Ebene auf die Bedienung der Navigationselemente.

Der »immer wiederkehrende Mittelpunkt« (siehe oben) und die Thematisierung von Déjàvus greifen auf inhaltlicher Ebene die Situation der Lesenden auf, die ab

<sup>101</sup> Ebd.

<sup>102</sup> Ebd.

<sup>103</sup> Ryan, Marie-Laure, »From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative«, in: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1 (2009), S. 43-59, hier: S. 45.

einem Punkt der Erzählung über verschiedene Verlinkungen immer wieder in Sergejewes Pub bzw. auf diese Seite der Hyperfiktion zurückkehren. Mit steigender Anzahl der Wiederholung bereits besuchter Seiten steigt auch die Tendenz zu *selektierendem Lesen*. Lesende orientieren sich nun mehr an den Markierungen der Verlinkungen. Da die bereits besuchten Links in anderer Farbe als die ungenutzten Links erscheinen, wird der Zugang zu unbekannten Seiten erleichtert. Erst nachdem Lesende die Schleifen mehrmals durchlaufen haben und jedem Link, dessen Farbe noch unverändert ist, gefolgt sind, können sie in der Erzählung voranschreiten.

Die Erzählung thematisiert fortlaufend Bewegungen und Zeit, seien es rennende Figuren, Verkehrsmittel oder schnelle Anzeigeabfolgen. So wie Lesende den Verlinkungen folgen und mit zeitweise schnellen Wechseln der Bildschirmanzeigen Schritt halten müssen, befinden sich auch die Figuren in einer steten Verfolgungssituation. *Zeit für die Bombe* erfüllt Kriterien eines Roadmovies, indem nahezu jede Sequenz einen Ortswechsel beinhaltet und sich die Handlung stets auf dem Weg befindet.

Schon auf der dritten Stufe abwärts rannten die Tränen so schnell wie die Beine. Nichts wie weg hier, hinaus aus dem schroffen Haus, sofort eine Bombe auf jene Erinnerungen werfen, hinein in ein weiteres Taxi [sic!] – Transportmittel zwischen Glück und Unglück. >>><sup>104</sup>

So fällt es umso deutlicher auf, wenn die dynamische Erzählweise pausiert und auf einen möglichen Endpunkt der Geschichte verweist.

Das war das letzte Taxi dieser Geschichte. Veronika spürte es ganz deutlich. Der Bahnhof, die Abfahrt, das Ende – alles war gleich da. >>><sup>105</sup>

Mit nur einer Option für die Lesenden, den Text fortzusetzen, setzt das labyrinthische Lektüreerlebnis vorübergehend aus. Die Affordanz, die von den verzweigenden Verlinkungen ausgeht, und der Anspruch der vollständigen Entdeckung aller Seiten des Hypertextes weichen kurzzeitig der *linearen* Lektüre des angezeigten Textes. Die Lesemotivation steigt zudem, wenn Lesende auf neue Pfade treffen, nachdem sie auf den bereits bekannten Seiten des Hypertextes umhergeirrt bzw. -geklickt sind. Nach der anhaltenden Wiederholungserfahrung der mehrfach wiederkehrenden Schleife ist der Fortschritt, der darauf im Text erzielt wird, für die Lesenden mit einem Erfolgserlebnis verknüpft.

Die variierende typographische Gestaltung in *Zeit für die Bombe* dient der Aufmerksamkeitssteigerung. Durch wechselnde Schriftfarben, -größen und Textaufteilung innerhalb eines Fensters, blinkende Elemente oder unvorhersehbare Län-

104 Ebd.

105 Ebd.

gen der selbstständigen Abfolge wird der Gewöhnungseffekt an das Layout des Hypertextes kontinuierlich unterbrochen. Lesende müssen sich mit jedem Seitenwechsel neu orientieren und ihre Aufmerksamkeit gezielt auf die Angebote des Textes lenken. Die spielerische Immersion bei der Erkundung des Hypertextes ist in der Konzeption des Lektüreprozesses angelegt. Die Suche nach noch nicht gesehnen Textpassagen wird jedoch zur Prämisse, wenn die Lesenden den Verlinkungen folgen, die sie noch nicht erkundet haben, um aus einer Handlungsschleife heraus zu finden. Wie in der folgenden Sequenz dargestellt wird, erreichen Lesende dieselben Seiten zudem über verschiedene Pfade, wodurch der Eindruck, Textstücke zu verpassen und folglich bei einer unvollständigen Lektüre zu verbleiben, hervorgerufen wird.<sup>106</sup>

Veronikas Zugabteil dünstete traurig vor sich hin. [...] Hüpfte dort nicht Iwans Kopf über ein Meer von Fellmützen? [...] Sie rief >>>

[Zweisekündler:] »Iwan«

Der Fahrtwind wehte ihr den Namen von den Lippen, und augenblicklich stand die Bahnhofshalle in Flammen. Oh nein! >>>

[Folge »Bahnhofshalle«:] Der glückliche Iwan wurde vor Veronikas Augen in tausend Schmerzen zerrissen. [...] Das Ende? >>>

[Folge »Ende? >>>«:]

**Die Zeit zerspringt in tausend Splitter Rette sich, wer kann!**

[Folge »Oh nein! >>>«:] Ihr könnt das nicht glauben? [...] Bitte schön!

[Zweisekündler:] »Iwan« rief Veronika

Der blinzelte gleich Blümchen der wiedergefundenen Geliebten zu, [...]. >>>

Veronika lächelte wie eine ganze Landschaft, [...]. Da passierte es auch schon ... >>>

**Die Zeit zerspringt in tausend Splitter Rette sich, wer kann!<sup>107</sup>**

Die *branching*-Struktur der Pfade führt über verschiedene Wege zu dieser Stelle des Textes und wieder ergibt sich eine Art retardierendes Moment für die Lesenden. Sie müssen hier den blinkenden Link (»wer«) betätigen, der in seiner Funktion als Schaltfläche nur weiterführt, wenn er sichtbar ist. Der Cursor wechselt auf der Schaltfläche des Links sein Symbol und zeigt somit an, dass hier eine Verlinkung besteht, wie es auch auf den anderen Verlinkungen beobachtet werden konnte. Aufgrund des Blinkens wechselt das Cursorsymbol hier jedoch zurück in den passiven Modus. Der Cursor muss erst wieder bewegt werden, bevor die Lesenden

<sup>106</sup> Ebd.; *Folge* steht für den Pfad, der sich öffnet, wenn Lesende dem jeweils nachstehenden Link folgen. Sequenzen, die ohne den Verweis *Folge* angegeben sind, werden durch eine einzige Option erreicht (>>>) oder unterliegen dem selbstständigen Ablaufprinzip.

<sup>107</sup> Das Wort »*wer*« blinkt und ist mit einer Verlinkung versehen. Die Hervorhebung in fett dient der Verdeutlichung der Dopplung.

erneut versuchen können, dem Link zu folgen. Dieser Versuch resultiert in schnellem Klicken und Bewegen des Fingers auf dem Touchpad oder der Maus auf dem Mousepad. So rücken die Bedienungstätigkeit und der Computer als Medium in den Vordergrund.

Die körperliche Anspannung kombiniert mit dem Blinken des Links ist angelehnt an die hektische Atmosphäre, die angesichts einer tickenden Bombe aufkommt. Indem Lesende zur Fortsetzung ihrer Lektüre zu einer bestimmten Bewegung gezwungen werden, sind sie vollständig in den Leseprozess involviert und erleben zugleich die im Text beschriebene Situation auf körperlicher Ebene. Hier werden Körper und Material miteinbezogen und wirken direkt auf die Lesapraktik. Inhaltliche und spielerische Immersion gehen an dieser Stelle zu gleichen Teilen in den Lektüreprozess ein.

Die Bemühungen resultieren schließlich scheinbar in einer weiteren Erzählschleife. Iwan wird erneut von der Bombe zerrissen. Der nun beigefügte Link ist jedoch keinem Farbwechsel unterzogen, d.h. er wurde nicht bereits angeklickt. Tatsächlich gelangen Lesende zu einer anderen Textpassage, als es unter dem Link einer identisch gestalteten Sequenz der Fall war. Textschleifen werden demnach auch simuliert. Folgen Lesende nun den Verlinkungen, gelangen sie zu Textpassagen mit zwei bis drei weiteren Verlinkungen, von denen jeweils eine als noch nicht besucht markiert ist. Im Bestreben, noch unbekannte Textteile zu entdecken, um ihre Kenntnis des Narratifs zu erweitern, wählen Lesende hier potenziell die nicht besuchten Links, die sich farblich von den anderen unterscheiden. Haben sie bisher aufmerksam gelesen, werden Lesende die Texte nun überspringen und direkt zur Betätigung des Links übergehen. So besteht durch die Markierungen das Potenzial zu selektierendem Lesen.

Das Verfolgen der Pfade entspricht dem *abduktiven* Lesen. Dessen detektivische Bedeutung, wie sie Wirth beschreibt, wird zusätzlich hervorgehoben, wenn Lesende an einer Stelle des Textes nach dem Ausgang in Form der Schaltfläche suchen müssen. Begleitet von den Worten »Wo geht's hier raus« muss der Cursor solange über den Bildschirm bewegt werden, bis sich sein Anzeigemodus verändert und die versteckte Verlinkung bedient werden kann. Die spielerische Immersion erreicht hier ein gesteigertes Maß, wenn Lesende nicht nur den sichtbaren Affordanzen folgen, sondern tatsächlich nach verborgenen Schaltflächen suchen müssen. So wie sich Lesende im analogen Bereich an die material- und medienspezifischen Möglichkeiten von Druckerzeugnissen gewöhnen, erlernen sie gleichfalls die Möglichkeiten digitaler Medien während des Gebrauchs. Wenn ein unsichtbarer Ausgang existiert, den Lesende finden müssen, um im Text fortzufahren, eröffnet diese Option die Erwartungshaltung Lesender, auch an anderer Stelle im Hypertext versteckte Verlinkungen zu finden. Obgleich diese am Ende nicht existieren, trägt die Aussicht darauf zur spielerischen Immersion der Lesenden bei.

Auf die starke spielerische Immersion ihrer Lesenden reagiert Berkenheger sechzehn Jahre nach der Veröffentlichung der Web-Version des Hypertextes. Die Auswertung der Hypertextnutzung hatte ergeben, dass Lesende, getrieben von der Suche nach neuen Pfaden und dem Ziel, den Text vollständig zu erkunden, in einer Geschwindigkeit durch den Text klickten, die eine Lektüre weitgehend ausschloss.<sup>108</sup> Die App-Version von *Zeit für die Bombe* erscheint 2013 als modifizierte Version und sieht, angesichts des dokumentierten Verhaltens ihrer Lesenden, drei Kernveränderungen im Vergleich zur ursprünglichen Web-Version vor. Die typographische Gestaltung des Textes am kleinen Bildschirm des Smartphones unterscheidet sich zunächst in Aufteilung und Farbgebung von der Web-Version des Textes. In großen Serifenlettern wird der Titel mit Zeilenumbruch dargestellt, obwohl dieser nur aus vier Wörtern besteht. Die drei Rechtspfeile, die auch hier den weiterführenden Link darstellen, stehen oberhalb des Titels, wobei unklar ist, ob die Anordnung aus hierarchischen oder ästhetischen Gründen erfolgt. Unterhalb des Titels findet sich zudem ein Hinweis auf Bedienungsmöglichkeiten, die die neue mediale Disposition des mobilen Gerätes berücksichtigen: Um die Anwendung zu beenden, stehen Lesenden »wildes Schütteln oder sanftes Berühren der Back-Taste«<sup>109</sup> als Handlungsoptionen zur Verfügung. Das Schütteln des Gerätes ist nur möglich, weil Lesende es anheben, in der Hand halten und schnell bewegen können. Eine ähnliche Aufforderung am stationären Computer wäre nicht effektiv. Das sanfte Berühren verweist auf die *tangible user interfaces* und die körperliche Geste, die der Finger ausführt, wenn er das Touchpad, das keinen Druck erfordert, bedient. Hier wird Berkenhegers reflektierter Medienumgang deutlich, der sich bereits in der gesamten Konzeption der Web-Version von *Zeit für die Bombe* zeigt.

Auf der Startseite und während der gesamten Lektüre wird Lesenden am oberen Rand des Bildschirms nun der prozentuale Fortschritt ihrer Lektüre als Zahl angezeigt. Auch die drei Linkspfeile, die die eingangs erwähnte Zurück- oder Back-Taste darstellen, befindet sich in dieser oberen Zeile. Lesende starten die Hypertextfunktion, indem sie einer überdimensionalen Verlinkung oberhalb des Titels folgen (Abb. 36). Die bereits beschriebene sequenzielle Abfolge selbstständiger Seiten bleibt bestehen. Die wechselnden Anordnungen der Kurztexte werden dabei nicht beibehalten, stattdessen erscheinen auf durchgängig rotem Hintergrund gleichmäßig gestaltete Schriftzüge, die einen Großteil des Bildschirms ausfüllen (Abb. 37). Die markierten Verlinkungen bestehen aus weißer Schrift, die in abgerundeter Rahmung rot unterlegt ist, und sind um ein Vielfaches größer als in der Web-

<sup>108</sup> Für eine archivierte Beschreibung der App, in der Berkenheger erklärt, dass die meisten ihrer Lesenden den Text nicht lasen, sondern durchklickten, vgl. Berkenheger, Susanne, »Zeit für die Bombe Android App (description)«, [<https://elmcip.net/node/522>, letzter Zugriff: 28.04.2022].

<sup>109</sup> Berkenheger, Susanne, *Zeit für die Bombe* (2013), [[https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_mujizapedzki.BOMBE](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mujizapedzki.BOMBE), letzter Zugriff: 10.11.2020, Android App-Version].

Version. Die Präsenz dieser nun als Linkfelder gestalteten Hervorhebungen zieht die Aufmerksamkeit verstärkt auf sich (Abb. 38).

Aufgrund der begrenzten Anzeigekapazität werden, anders als am großformatigen Bildschirm, nicht alle Pfadoptionen gleichzeitig angezeigt. Die App-Version verfügt aufgrund der eingeschränkten Anzeigekapazität des Smartphones über eine mehrdimensionale Navigationsarchitektur. Lesende müssen Scrollen, um im Text fortzufahren. Das *lineare* Lesen wird durch das Nacheinander der angezeigten Angebote unterstützt. Die zusätzliche Bedienungsaffordanz der Navigation intensiviert hingegen die spielerische Immersion.

Eine weitere Neuerung ist die Vibration des Telefons, wenn die Bombe zu explodieren droht. So genügt ein Klick auf den blinkenden Text (»Retter sich, wer kann!«), der in seiner fortführenden Funktion jedoch nicht eingeschränkt ist. Während der Impuls vormals vom Körper der Lesenden ausging, die zu kontinuierlichem, schnellem Klicken aufgefordert waren, wird der vibrierende Impuls nun durch das Gerät selbst hervorgerufen. Dabei liegt die Geschwindigkeit der Bewegung außerhalb der menschlichen Möglichkeiten und betont auf die Weise erneut das Lesemedium und den Computer als Werkzeug. Auch die Vibration als Ereignis des Mediengebrauchs, etwa als Signal beim Empfang einer Nachricht, wird hier durch die Verbindung mit der Explosion einer Bombe besonders hervorgehoben.

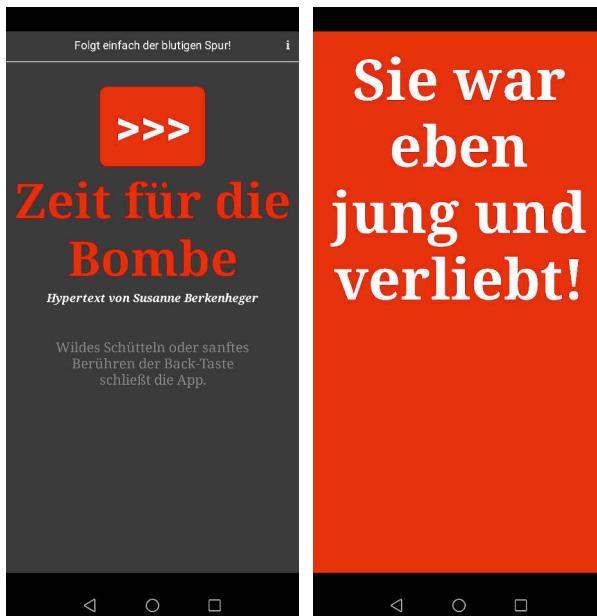
Treffen Lesende ein zweites Mal auf eine Seite, wird der Text nun grau statt schwarz angezeigt. Bereits angeklickte Links sind schwarz statt rot. Die aktualisierte App-Version bietet mehr Orientierungshilfen sowie eine Lesezeichenfunktion, die den Wiedereinstieg in den Text ermöglicht (Abb. 39). Sobald die Prozentzahl in der Fortschrittsanzeige stagniert, nimmt die Affordanz der roten Linkfelder zu. Zusätzlich wird Lesende ein sogenannter Notausgang geboten. Dieser Link führt sie zu einer Strukturübersicht des Textes, der sich entnehmen lässt, welche Pfadabzweigungen noch ausstehen. Erreichen Lesende die 100 Prozent ihres Lektürefortschritts, ergibt sich daraus keine Konsequenz für den Text. Sie können weiterhin im Text umherklicken; mit dem Farbwechsel der Linkfelder verlieren diese jedoch einen Teil ihrer anziehenden Wirkung.

Ein Teil der Lesemotivation ist angesichts des angezeigten Fortschritts auf die Komplettierung ausgerichtet. Ist diese erreicht, bildet die Option, das Gerät zu schütteln, die ereignisreichere Bedienungshandlung als die »sanfte Berührung der Back-Taste«, da sie von der gewohnten Mediennutzung abweicht. Kommen Lesende dem nach, gelangen sie erneut zu einem Linkfeld, dessen Text lautet: »Diese App jetzt in die Ecke pfeffern!« Die nahegelegte Handlung und die tatsächliche körperliche Tätigkeit gehen hier auseinander, denn Lesende werden ihr Lesegerät tendenziell nicht in besagte Ecke werfen, sondern die Anwendung im Gegenteil mit einer »sanften Berührung« beenden.

Die Markierungen im Text stellen sowohl in der App- als auch in der Webbrowser-Version von Anfang an eine Aufmerksamkeitsstörung da, wie sie

Abb. 36 »Startseite, Zeit für die Bombe (App-Version)«;

Abb. 37 »Sequenz Jung, Zeit für die Bombe (App-Version)«



Quelle: Screenshots [[https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_mujizapedzki.BOMBE](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mujizapedzki.BOMBE), letzter Zugriff: 13.05.2022].

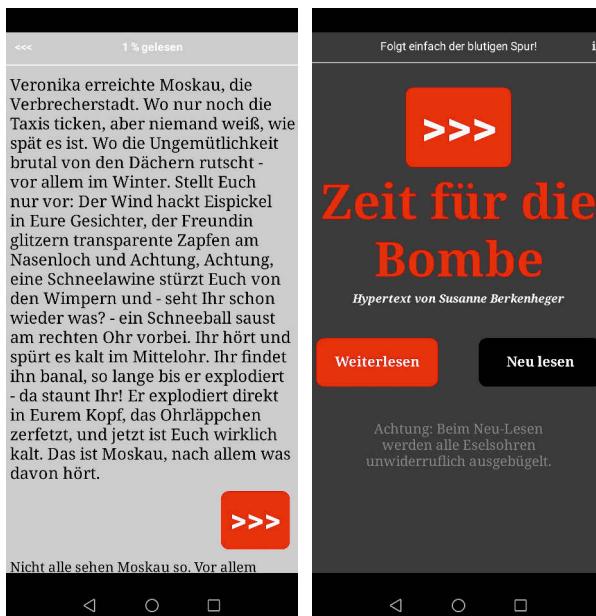
Kuhn auch für das Lesen unter dem Einfluss primärer Austauschkommunikation beschreibt.<sup>110</sup> Auswertende und vergleichende Anschlusshandlungen verdrängen dabei oftmals die eigentliche Lektüre. Das Lesen des Hypertextes *Zeit für die Bombe* stellt kein *Social Reading* dar, welches das gemeinschaftliche Lesen sowie den Austausch über das Gelesene während oder nach der Lektüre bezeichnet. Die von Kuhn umrissenen Auswirkungen lassen sich jedoch unschwer auf den Hypertext übertragen:

Zunächst entsprechen Markierungen und Annotationen einer Aufmerksamkeitsstörung des Lesers auf den Text, da er zwischen Text und Meta-Text wechseln muss. Für das Verstehen komplexer Langtexte sind kognitive Aufmerksamkeit und Konzentration für ein tiefer gehendes Verstehen jedoch notwendig. Eine Fragmentierung des Lesens durch Unterbrechungen führt beispielsweise zu einem

<sup>110</sup> Vgl. Kuhn, Axel, »Lesen in digitalen Netzwerken«, in: Rautenberg/Schneider (Hg.), *Lesen*, S. 427-444, hier: S. 433-435.

Abb. 38 »Bleibender Text Veronika, Zeit für die Bombe (App-Version)«;

Abb. 39 »Neustart/Pause, Zeit für die Bombe (App-Version)«



Quelle: Screenshots [[https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_mujizapedzki.BOMBE](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mujizapedzki.BOMBE), letzter Zugriff: 13.05.2022].

Verlust an Orientierung im Text, welche nur durch erneutes Lesen und erhöhten kognitiven Aufwand wieder ausgeglichen werden kann. Die digital vernetzte primäre Anschlusskommunikation erfordert neue Strategien für diskontinuierliches Lesen und macht neue Lesekompetenzen notwendig.<sup>111</sup>

Als Markierungen lassen sich auch die unterlegten Verlinkungen wahrnehmen, die verstärkt Aufmerksamkeit auf sich ziehen, wenn sie überdies als unbesucht angezeigt werden oder blinken. Die Einteilung des gesamten Textes in unterschiedlich lange Sequenzen, die stellenweise selbstständigen Wechseln unterliegen, führt ebenfalls zu einer Fragmentierung des Lesens. Lesende durchlaufen während der Lektüre Schleifen, die ihnen einerseits Orientierung vermitteln und andererseits zu einem veränderten Lesemodus der wiederholten Passagen führen. So wissen Lesende beispielsweise spätestens nach dem dritten Durchlaufen einer Schleife,

<sup>111</sup> Kuhn, »Lesen in digitalen Netzwerken«, hier: S. 434.

wohin sie die Links »Taxi« oder »Lokal« führen werden. In dem Moment, da das Narrativ Lesende in die oben beschriebene simulierte Textschleife führt, wird der gewonnene Orientierungseindruck wieder neutralisiert.

Erhöhter kognitiver Aufwand ist erforderlich, um die Angebote der Verlinkungen nicht vor Vollendung der Lektüre einer Sequenz anzunehmen. Zwar bleiben Lesende, anders als im Zuge der Austauschkommunikation, mit ihrer Aufmerksamkeit im Text, der Hypertext *Zeit für die Bombe* macht die Lektüre jedoch nicht zur Voraussetzung, um den Verlinkungen folgen zu können. Anders als im Spielbuch *Die Insel der 1000 Gefahren* und im Spiel-eBook *Alice im Düsterland*, in denen Lesende lesen müssen, um den Verknüpfungen folgen zu können, ist im digitalen Hypertext ein kontinuierliches Klicken zur Bedürfnisbefriedigung der Lesenden möglich. Zwar könnten Lesende der Spielbücher ebenso wahllos den Seitenangaben der ihnen gegebenen Optionen folgen, ohne den Inhalt zu erfassen, und von einer Option zur nächsten blättern, die Befriedigung bliebe jedoch höchstwahrscheinlich aus. Der Vorteil digitaler Medien liegt in dieser Hinsicht in der verzögerungsfreien Präsentation von potenziell spielerischen oder multimedialen, mindestens aber neuen ungesehenen Inhalten. Dementsprechend spricht Andreas Reckwitz auch nicht vom Blätter- sondern vom Klickfetischismus.<sup>112</sup>

Die Tendenz experimenteller literarischer Apps, den Lesekörper und die Bedienungshandlungen bedeutungsstiftend in die Lektüre zu integrieren, nimmt zu. Weitere Beispiele sind die Apps *Tavs* von Camila Hübbe, Rasmus Meisler und Stefan Pasborg (2013) und *Pry* von Danny Cannizzaro und Samantha Gorman (2014), die Ayoé Quist Henkel vorstellt. Darin werden Lesende z.B. angehalten, digitale Augenlider zu öffnen, indem sie mit zwei Fingern über den Bildschirm streichen oder greifen nach Sätzen, die am Boden liegen, um diese zu lesen.<sup>113</sup> Lesende werden hier interaktiv eingebunden, indem sie Inhalte, Erzählperspektive oder den Text selbst durch ihre Bedienung rekonstruieren und beeinflussen.

<sup>112</sup> Click fetishism bezeichnet die »Einübung in eine Konstellation [...], in der eine Überfülle von Möglichkeiten wahrgenommen wird und darin eine schnelle Entscheidung, die immer auch eine Abwahl anderer Möglichkeiten einschließt, [erfordert].«; Reckwitz, Andreas, *Unscharfe Grenzen: Perspektiven der Kulturosoziologie*, Bielefeld 2008, S. 174.

<sup>113</sup> Vgl. Henkel, Ayoé Quist, »Reading the Literary App and its Interface«, in: Pyrhönen, Heta, Kantola, Janna (Hg.), *Reading today*, London 2018, S. 89-105, hier: S. 89f.