



EWA HENDRYK

Uniwersytet Szczeciński, Wydział Filologiczny

## ZUM EINFLUSS DES INTERNETS AUF DIE WIRKLICHKEITSDARSTELLUNG IN DER HEUTIGEN KINDER- UND JUGENDLITERATUR

### Abstract

Die Nutzung des Internets und seiner Dienste, u. a. der E-Mail, sozialer Medien, Kommunikationsplattformen und Online-Spiele, wurde zur expliziten Erscheinung der heutigen Welt. Die neuen Medien bieten nämlich den jungen Benutzern eine der attraktivsten Formen der Freizeitgestaltung, weswegen sie immer mehr als Thema und Motiv in der gegenwärtigen Kinder- und Jugendliteratur erscheinen. Diesem Phänomen ist der vorliegende Beitrag gewidmet, dessen Ziel es ist, an exemplarisch ausgewählten Texten den Einfluss des Internets auf die Problematik und Form, Wirklichkeitsdarstellung und Figurenzeichnung in der heutigen Kinder- und Jugendliteratur zu untersuchen. Besonders wichtig erscheint die Frage, wie sich das Wechselspiel zwischen realer und virtueller Realität auf die literarische Fiktion und Konstruktion der Werke auswirkt.

### Schlüsselwörter

neue Medien, Internet als literarisches Motiv, Kinder- und Jugendliteratur

## THE INFLUENCE OF THE INTERNET ON CREATION OF THE REALITY IN MODERN CHILDREN'S AND ADOLESCENT LITERATURE

### Abstract

Using the services provided by the Internet such as e-mail, social media, instant messengers or online games became unavoidable and irreversible phenomenon of the modern world. These media are one of the most attractive types of entertainment and spending free time. This is the main reason why media appears more often as the theme in the modern children's and adolescent literature. Main goal of this paper is to point out how the Internet impacts on issues, plot line and creation of the represented world and characters in the children's and adolescent literature. The very important question is – how the interpenetrate of the real and virtual world influences on literary fiction and composition.

### Keywords

new media, internet as a literary theme, children's and adolescent literature

## WPŁYW INTERNETU NA KREOWANIE RZECZYWISTOŚCI WE WSPÓŁCZESNEJ LITERATURZE DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

### Abstrakt

Korzystanie z Internetu i jego usług, takich jak np. poczta elektroniczna, media społecznościowe, komunikatory i gry online, stało się nieuniknionym i nieodwracalnym zjawiskiem współczesnego świata. Media te stanowią bowiem jedną z najatrakcyjniejszych form rozrywki oraz spędzania wolnego czasu przez ich młodych użytkowników, dlatego pojawiają się coraz częściej jako temat i motyw we współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży. Temu fenomenowi poświęcony jest niniejszy artykuł, którego celem jest wykazanie na podstawie wybranych utworów wpływu Internetu na problematykę, fabułę oraz na kreację świata przedstawionego i bohaterów w literaturze dla dzieci i młodzieży. Istotne wydaje się pytanie, w jaki sposób przenikanie się świata realnego i wirtualnego wpływa na fikcję literacką i konstrukcję utworów.

### Słowa kluczowe

nowe media, Internet jako motyw literacki, literatura dla dzieci i młodzieży

Die Bezugnahme der zeitgenössischen Literatur auf die neuen Medien, u. a. auf das Internet und seine Dienste, ist infolge der sich heutzutage rasch vollziehenden technologischen Veränderungen ein offensichtlicher Tatbestand. Schon in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts, in denen diese Wechselbeziehung einsetzte, bildete das Internet einen spannenden Versuchsboden und ein Feld innovativer, technikgestützter literarischer und künstlerischer Ausdrucksmöglichkeiten. Die Suche nach einem neuen, internetgenuinen Genre brachte eine Flut von Experimenten, in denen man neben dem Einsatz von Multimediaelementen die Möglichkeiten vernetzter Kommunikation unter literaturästhetischen Vorzeichen ausnutzte. Der Aufschwung verschiedenster netzbasierter Schreibformen sowie die zunehmende Remediation<sup>1</sup> entfachten zahlreiche Diskussionen über die Chancen, aber auch über diverse Gefahren und Probleme, die sich aus dem unumgänglichen Eintauchen der jetzigen „Netz-Generation“<sup>2</sup> in die virtuelle Wirklichkeit ergeben. Während in den Anfangsjahren der Enthusiasmus, aber auch Prognosen der elektronischen Zukunftswelt – die u. a. eine Konkurrenz für das Buch, das Verschwinden der Autoren und den Verlust der Sprachkultur prophezeiten<sup>3</sup>, – den literaturwissenschaftlichen Diskurs prägten, verlagert sich der Schwerpunkt der heutigen Diskussion auf die immer weiter fortschreitende Grenzaufhebung zwischen den alten und den neuen Medien. Hinterfragt wird nicht nur der Nutzen des Internets für die Literaturverbreitung, sondern auch die Integration seiner besonderen Eigenschaften in die literarischen Konzeptionen.<sup>4</sup>

Diese Erscheinungen, die ein unabwendbarer Teil der heutigen Eventkultur sind, betreffen freilich im größten Maße die Kinder- und Jugendliteratur, weil ihre Empfänger den Umgang mit digitalen Medien von klein auf erlernen und die Welt größtenteils durch das Prisma eben dieser Medien betrachten. Seit der Verbreitung von Smartphones spricht man von der

<sup>1</sup> Der Prozess der Remediation beruht – laut der Definition von Jay David Bolter und Richard Grusin (*Remediation. Understanding New Media*, 1999) – auf der Repräsentation eines Mediums in einem anderen. In Bezug auf die Literatur bedeutet das, dass ein Medium, das in bestimmtem Zeitraum als dominantes Mittel der Literaturverbreitung gilt, durch ein anderes, neueres ersetzt wird.

<sup>2</sup> Die Bezeichnung „Netzgeneration“ (anders „Generation-N“<sup>6</sup>) wird aus dem Englischen (*Net Generation*) übernommen und bezieht sich auf alle nach 1970 Geborenen, d. h. auf die Altersgruppe, die im Alltag mit digitalen Medien aufwuchs.

<sup>3</sup> Siehe hierzu Barry Sanders, *Der Verlust der Sprachkultur* (Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag, 1998).

<sup>4</sup> Viele Beispiele für die zunehmende Thematisierung des Computers und Internets kann man in der Literatur für Erwachsene finden, u. a. in Rainald Goetz' *Abfall für alle* (1999), Josef Haslingers *Das Vaterspiel* (2000), Thomas Meineckes *Hellblau* (2001) und *Lookalikes* (2011), Günter Grass' *Im Krebsgang* (2002), Daniel Glattauers *Gut gegen Nordwind* (2006) und *Alle sieben Wellen* (2009) und Felix Philipp Ingolds *Noch ein Leben für John Potocki* (2013). Das gilt auch für polnische Literatur, z. B. Janusz L. Wiśniewskis *Samotność w sieci* (2006, Bestseller), *Na fejsie z moim synem. Historia surrealistyczna* (2012, zusammen mit Irena Wiśniewska) und *Los powtórzone* (2013).

sog. „Generation schneller Daumen“<sup>5</sup>, die ununterbrochen klickt, online ist und nach dem zeitgemäßen Motto „ich bin erreichbar, also bin ich“<sup>6</sup> lebt. Die Neigung dieser Generation zu den Druckmedien lässt dementsprechend nach<sup>7</sup>, denn sie bevorzugt fragmentarisches, sprunghaftes, nichtlineares Lesen, blitzschnelle Bilder und Interaktivität.<sup>8</sup> Die zunehmende Mediatisierung der kindlichen Umwelt sowie die neue Einstellung zu Spaß und Unterhaltung führten zu einem Formen- und Funktionswandel der Kinder- und Jugendliteratur.<sup>9</sup> Nach Hans-Heino Ewers ist sie „offen für die Übernahme prinzipiell aller alltagsästhetischen Schemata“<sup>10</sup>. Sie wird also häufig im Medienzusammenhang entwickelt und rezipiert, z. B. in Verbindung mit den Inhalten aus TV-Serien, Computerspielen und sozialen Netzwerken gesetzt. Der Tendenz, dass sich das Lesen immer mehr im digitalen Umfeld abspielt, folgen viele Online-Leseportale, die durch eine Kombination von neuen Medien und hochwertiger Literatur die Lesemotivation der Kinder- und Jugendlichen entfachen.<sup>11</sup>

Hauptziel des vorliegenden Beitrags ist aber der umgekehrte Prozess, nämlich das Thema Internet, das heutzutage immer mehr in die Kinder- und Jugendliteratur Eingang findet. Nachzuforschen ist seinen Auswirkungen auf die Stoff- und Formentwicklung sowie auf die Wirklichkeitsgestaltung in dieser Literatur. Die Thematisierung des Internets stellt einen neuen, komplexen literaturwissenschaftlichen Forschungsgegenstand dar, weswegen dieser Artikel keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Wegen der Tendenz der untersuchten

<sup>5</sup> Milena Rachid Chehab, „Twitteratura“, *Gazeta Wyborcza*, 29.07.2014: 10.

<sup>6</sup> Zit. nach „Vernetzte Menschheit: Kommunikation von Hirn zu Hirn“, 10.05.2009, Zugriff 10.02.2017, <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/vernetzte-menschheit-kommunikation-von-hirn-zu-hirn-a-614991.html>.

<sup>7</sup> Vgl. Jens Jessen, „Lesekultur: Hurra, wir lesen noch!“, *Zeit online*, 22.07.2010, Zugriff 15.02.2017, <http://www.zeit.de/2010/30/Schriftkultur-Lesen-Essay>.

<sup>8</sup> Vgl. Beat Suter, „Fluchtlinie. Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions“, 1999, Zugriff 09.02.2017, <http://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>.

<sup>9</sup> Vgl. Alicja Wajs, „Deutsche Kinder- und Jugendliteratur und Neue Medien – Entwicklungstendenzen und Formwandlungen in den deutschsprachigen Medien“, in: *Kinder, Literatur, Neue Medien*, hrsg. v. Karin Richter, Sabine Riemann (Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2000), 229.

<sup>10</sup> Hans-Heino Ewers, *Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur* (Weinheim, München: Juventa, 2002), 97.

<sup>11</sup> Bekannte Online-Leseportale im deutschsprachigen Raum sind: *Antolin* ([www.antolin.de](http://www.antolin.de)), *Onilo.de* (<https://www.onilo.de>), *Leselilli* ([www.primolo.de/leselilli](http://www.primolo.de/leselilli)), *Lepion* ([www.lepion.de](http://www.lepion.de)), *Buchschwestern* (<http://www.moms-blog.de/leseportal-maedchen/>). Ein anderes Beispiel dafür, wie man die Literaturklassiker den Erwartungen der jungen Leser anpasst, ist Erich Kästners Roman *Emil und die Detektive*, der zu einem Medienverbund wurde. Auf der mit vielen Bildern versehenen Internetseite (<http://www.zeitreisen.de/kaestner/>) kann man Emils Geschichte in Form eines Hypertextes lesen. Viele Textausschnitte wurden unter Verzicht auf Dialoge visualisiert, entsprechend verlinkt und mit den Szenenfotos aus der Verfilmung und den Archivfotos des alten Berlin, vor allem der Orte, an die Emil gelangte, ergänzt. Dem an das tradierte Buch gewöhnten Leser mag eine solche medienübergreifende, hybride Präsentation absonderlich erscheinen, die Jugendlichen kann ihre hypertextuelle Struktur doch verlocken. Die Literaturpädagogin betrachtet es als eine Art Leseförderung.

Texte zur thematischen und formellen Grenzüberschreitung wird auch keine Gattungssystematisierung unternommen.<sup>12</sup> An einigen exemplarisch ausgewählten Büchern wird auf die Problematik und Formentwicklung der heutigen Kinder- und Jugendliteratur hingewiesen, unter anderem auf die Darstellung der durch das Internet geprägten Wirklichkeit.

In thematischer Hinsicht ist auf eine Reihe von Romanen hinzuweisen, in denen aktuelle Probleme der virtuellen Existenz behandelt werden. Von den meisten Literaturwissenschaftlern, u. a. von Peter Scheiner und Thomas Möbius, werden sie in die „realistische“ Kinder- und Jugendliteratur eingeordnet, „die sich an [...] normalen Erfahrungen aus der vorfindlichen Lebenswirklichkeit der Leserinnen und Leser orientiert“<sup>13</sup>. Im Unterschied zu Texten, in denen die virtuelle Galaxie mit phantastischen Motiven verknüpft wird – Carsten Gansel begreift sie als Subgenre der Phantastik und bezeichnet sie als „Cyberspace-Novel“<sup>14</sup> – beziehen sich die „realistischen“ Werke vor allem auf den alltäglichen Lebensbereich der Jugendlichen, d. h. ihre virtuellen Aktivitäten, z. B. *Fan Fiction*, *You Tube-Movies* (z. B. *Sweded Movies*, Buchtrailer) und *Social Network*.<sup>15</sup> Es sind meistens kurze, leicht verständliche, aber mitreißende Texte, die sich gut als Schullektüre eignen. Aufgegriffen werden in ihnen die Auswirkungen der medialen Welt auf die Gesellschaft, aber auch Schulprobleme, Familienkonflikte, u. a. Streit mit Eltern und Geschwistern, Scheidung, das Thema der Liebe und Freundschaft – so wie sie auch in der problemorientierten Kinder- und Jugendliteratur behandelt werden. Im Mittelpunkt der Handlung stehen aber hauptsächlich virtuelle Kommunikation, z. B. der Austausch von E-Mails (*Fanny & Pepsi – alles wird gut* von Corinna Belz und Regina Schilling, 2001), Online-Bekanntschäften (*Hilferuf aus dem Internet* von Thomas Jeier, 2001), das Einschlummern im Universum eines Computerspiels (*Auf Wiedersehen im Cyberspace* von

<sup>12</sup> Die medienpädagogischen Aspekte, die ein separates, komplexes Untersuchungsfeld darstellen, werden bei den Analysen kurz angedeutet oder im Kontext der Darstellung von virtuellen Tätigkeiten und Identitäten der Jugendlichen zum Vorschein gebracht.

<sup>13</sup> Vgl. Thomas Möbius, „Von jetzt an bleib ich in der Wirklichkeit‘: Zum Einfluss des Internets auf die Modellierung von Wirklichkeit in der aktuellen realistischen Kinder- und Jugendliteratur“, in: *Am Anfang war das Staunen: Wirklichkeitsentwürfe in der Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. v. Gerhard Härle (Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2005), 207.

<sup>14</sup> Zu dem Subgenre der Phantastik zählt Carsten Gansel Andreas Schlüters Computerkrimireihe *Level 4*, zu der folgende Titel gehören: *Die Stadt der Kinder* (1994), *Der Ring der Gedanken* (1995), *Achtung, Zeitfalle!* (1996), *Jagd im Internet* (1997), *Level 4.2 – Zurück in der Stadt der Kinder* (2004) sowie Chloe Raybans *Echt unecht* (1996), Dietmar Röslers *Störtebecker im Netz* (1997) und Charlotte Kerners *Geboren 1999* (1990). Vgl. Möbius, „Von jetzt an bleib ich in der Wirklichkeit“, 207.

<sup>15</sup> Vgl. „Kinder- und Jugendliteratur im Prozess der Medienkonvergenz: Adaption – Hybridisierung – Intermedialität“, Zugriff 20.02.2017, <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/literaturkritiken/87-nachrichten/konferenzen-und-tagungen/228-kinder-und-jugendliteratur-im-prozess-der-medienkonvergenz-adaption-hybridisierung-intermedialitaet>.

Gillian Cross, 2000) und andere Tätigkeiten, u. a. Rettungsversuche gegen die Viren (*Cyber.kdz*-Serie von Bruce Balan, 1997–1998), aber auch Cybermobbing (*Ich blogg dich weg* von Agnes Hammer, 2013) und die Rache an einem verhassten Lehrer (*Rache@* von Antje Szillat, 2009). Sowohl der wahre Alltag der Hauptfiguren als auch ihr virtuelles Leben machen die fiktionale Wirklichkeit der Romane aus, so dass es oft zur Verflechtung der realen und der medial-fiktiven Welt kommt.

In vielen Texten wird die kommunikative Funktion des Internets zum Handlungsträger. In *Hilferuf aus dem Internet* möchte zum Beispiel ein junger Amerikaner per Internet das Mädchen namens Katrin Wolff finden, das er in den Ferien kennengelernt hat. Es meldet sich eine andere Katrin, die ebenso den Nachnamen Wolff trägt. Ihre Liebes-E-Mail entfacht eine sich rasch entwickelnde romantische Beziehung, die auf Bitten des Jungen zum Treffen in der Realität führt. Vorteile und Überraschungsmomente der Online-Kontakte dienen zur Charakterzeichnung und Entwicklung der Figuren. Eine solche Wirkung hat die elektronische Kommunikation auch in *Wildwassermädchen* (1998) von James Pope. Die Hauptfigur spricht, weil sie es in der Realität nicht wagt, mit ihrer Lehrerin per E-Mail über die sie belastenden Erfahrungen zu kommunizieren: „Im transitorischen Raum des Internets können [also] Dinge ausprobiert werden, die in der Realität aus verschiedenen Gründen nicht gelingen.“<sup>16</sup> Das gilt auch für das bereits erwähnte Buch *Fanny & Pepsi – alles wird gut*, das man in die Reihe der modernen, internetgeprägten Briefromane (E-Mail-Romane) einordnen kann, weil die E-Mail-Box hier zum wesentlichen Handlungsort wird. Die beiden Cousinen, Fanny und Pepsi, schreiben einander hin und wieder E-Mails, in denen sie ihre Herzen ausschütten und sich intime Geheimnisse anvertrauen. Die Gefühls- und Gedankenwelt der Figuren, ihre Misserfolge und Sorgen wie auch ihre Träume erfährt der Leser hauptsächlich aus den E-Mails, deren Austausch die doppelerspektivische Struktur des Romans bildet. Dank der Online-Kommunikation werden – der Verheißung des Titels entsprechend – alle die Mädchen bedrückenden Probleme aus der Welt geschaffen.

Auch in *Salamander im Netz* (2002) von Elisabeth Honey wird das neue Medium als bedeutendes Kommunikationsmittel geschickt in die Handlung eingebunden. Die Protagonisten sind in der Realität Zeugen eines Verbrechens – sie sehen nämlich, wie ein brutaler Wilderer eine Bärenmutter tötet, um deren Junge zu verkaufen. Die beiden Hauptfiguren beschließen, dem Täter im Internet auf die Spur zu kommen. Sie gewinnen Mitstreiter aus verschiedenen Kontinenten, u. a. aus Australien, Jamaika, Frankreich usw., und zusammen klären sie den empörenden Fall des internationalen Tierhandels auf. Die E-Mails und Chat-Room-Dialoge

---

<sup>16</sup> Möbius, „Von jetzt an bleib ich in der Wirklichkeit“, 210.

durchbrechen den Lauftext, tragen zum steten Wechsel der Erzählperspektiven bei und lassen folglich die Leser fast unmittelbar am Geschehen teilhaben.

Die E-Mailbox als handlungsvorantreibendes Mittel erscheint auch im Roman *Mejle na miotle*<sup>17</sup> von der polnischen Kinderbuchautorin Agnieszka Tyszka, der es mittels dieses Motivs gelang, die Jugendlichen für eine alte pommersche Geschichte, und zwar die der als Hexe verurteilten Sidonia von Borck zu begeistern und sie mit dem heute so populären Thema der Magie, des Zaubers und der phantastischen Welten vertraut zu machen.<sup>18</sup> Die Hauptfigur Amanda, die geschichtlich nicht belegt ist, muss in den Ferien, anstatt zu den erträumten Flamenco-Werkstätten zu fahren, bei ihrer Tante Sidonia in einem kleinen Dorf in Pomorze Zachodnie eine Arbeit zum Thema „Hexen“ schreiben. Amanda bekommt eine Serie von anonymen E-Mails mit Ratschlägen und Anleitungen zum Gebrauch von Heilpflanzen<sup>19</sup> sowie mit Informationen zur Lebensgeschichte der Adligen, die in Stettin als Hexe enthauptet und verbrannt wurde<sup>20</sup>. Im Fokus des intensiven E-Mail-Dialogs steht die Recherche des Hexen-Stoffes, mit der Amandas geistige Entwicklung, ihr neu erwachtes Interesse an der Geschichte sowie ihre Reifwerdung einhergehen.

Eine andere Gruppe bilden Bücher aus der Reihe K.L.A.R. (Kurz-Leicht-Aktuell-Real), zu denen u. a. folgende Titel gehören: *Im Chat war er noch so süß* (2006) von Annette Weber, *Ich hab schon über 500 Freunde!* (2016) von Armin Kaster, *Geil, das peinliche Foto stellen wir online!* (2010) von Florian Buschendorff, *Alice im Netz: Das Internet vergisst nie* von Antje Szillat (2010), *Im Netz gewinn ich jeden Fight* (2009) von Armin Kaster. Aktuelle Problematik, didaktische Ziele, vor allem die Warnung an die Jugendlichen vor den Gefahren, bestimmen die Aussage dieser Bücher. Die virtuelle Welt der Chatrooms, die zu schlimmer Realität wird, offenbart sich in dem ersten Roman aus dieser Reihe *Im Chat war er noch so süß*. Diesem Buch wird im Folgenden aufgrund seiner überzeugenden Aussage mehr Beachtung geschenkt. Es erzählt die erste Berührung der 14jährigen Sarah mit dem Chatroom. Schon bei der Angabe des Codenamens stieß sie auf Komplikationen, denn solche Kennwörter, wie „Glücksfee“, „Biene Maja“, „Punkerbraut“, waren schon vergeben. Besser passte das weniger populäre Kennwort „Erdnuss“, mit dem das Mädchen von ihrem Bruder angesprochen wurde. Es brachte aber sofort Unannehmlichkeiten, weil der Name Erdnuss für Spott und Bloßstellung sorgte: Jemand

<sup>17</sup> Agnieszka Tyszka, *Mejle na miotle* [dt. „Die E-Mails auf dem Besen“], (Łódź: Akapit Press, 2013).

<sup>18</sup> Im Unterschied zu der Rede des auktorialen Erzählers, der sich hauptsächlich auf die wirkliche Welt der Hauptfigur konzentriert, enthalten die E-Mails historische und sagenhafte Informationen über die Gestalt der Sidonia von Borcke.

<sup>19</sup> Vgl. Tyszka, *Mejle na miotle*, 78–79.

<sup>20</sup> Vgl. ebd., 87.

fragte, ob es „gesalzen oder ungesalzen“<sup>21</sup> ist, ein anderer wollte ihn „zu Butter verarbeiten“ (IC 20). Dem Mädchen, das die Regeln des Chat-Lebens noch nicht kannte, fiel es schwer, einzuschätzen, wer mit wem redete: „Es ging darum, etwas Blödes zu sagen und dazu einen Smiley einzusetzen.“ (IC 20) Einem Love-Chat angemessen, begab sich Sarah in den Kuschelraum, wurde aber sofort mit „Hau ab, du stinkst“ angefahren. Die Nicknamen der männlichen Chat-Rooms lauteten absonderlich: Papst, Michel Schumi, Fliegenpilz, Kampfhund. Von einem gewissen Alessandro geleitet, begab sich Sarah in den Privatchat des Sonnenkönigs, der sehr charmant erschien. Das Mädchen verriet durch die Angabe ihres Nicknamens Wolfslady sehr schnell ihr Geschlecht, und durch den unüberlegten Satz „In Mathe happert es immer bei mir“ (IC 24) verwies sie darauf, dass sie zur Schule geht. Der Sonnenkönig stellte sich zuerst selbst als Sven vor, zeigte Verständnis dafür, dass sie ihren Namen nicht verraten wollte. Alles hörte sich also sehr ehrlich an (vgl. IC 27). Er schrieb, dass er sich manchmal einsam fühlt, und das Mädchen gestand dasselbe: „Ich hatte das Gefühl, diesem Typen geht es genau wie mir. Und ehe ich mich versah, hatte ich ihm mein halbes Leben erzählt.“ (IC 28) Nachdem sie dem Chatpartner das Foto von ihr und Rebecca, ihrer Schulfreundin, geschickt und sich als Rebecca, die besser als sie aussah, ausgegeben hat, kommt es schnell dazu, dass die Freundin eines Abends, als sie alleine zu Hause ist, von einem älteren Typen bedroht wird. Er stöhnt ins Telefon und sagt, er komme gleich vorbei (vgl. IC 34). Sarah, noch keine Gefahr witternd, setzt die virtuelle Beziehung mit dem Sonnenkönig fort und dieser wird mit seinen Fragen immer aufdringlicher: „Ich will alles über dich wissen“ (IC 57), „Was hast du an?“, „Ist das Shirt bauchfrei?“ (IC 58), „Du hast mir auch noch verschwiegen, wie deine Unterwäsche aussieht“ (IC 58). Sarah wäre beinahe durch ihr leichtfertiges Verhalten im Netz Opfer sexuellen Missbrauchs geworden. In leicht verständlicher, alltagsnaher Sprache schildert die Autorin virtuelle Bekanntschaften, Anonymität, falsche Identitäten sowie die Gefahren, die auf Jugendliche im Netz lauern. Chat-Dialoge, die in den Text eingeflochten wurden, treiben die Handlung schnell voran und versetzen den Leser in die unwirkliche Realität der sozialen Netzwerke.

In diese thematische Reihe gehört auch *Alice im Netz: Das Internet vergisst nie*. Die Titelfigur findet in ihrem Postfach eine E-Mail von einem geheimnisvollen Jared vor, der alles über sie zu wissen scheint. Er glaubt, das alles, was er über sie erfahren habe, habe sie selbst (durch unüberlegte Online-Aktivitäten) verraten. Diese ungewollte Bekanntschaft wird für Alice zum bösen Alptraum, und es wird ihr klar, dass sie selbst all die Informationen, über die der unbekannte Typ verfügt, in zahlreichen Internetforen preisgegeben hat. Noch schlimmer ergeht es der Hauptfigur des Romans *Ich blogg dich weg!* (2013) von Agnes Hammer. Sie

<sup>21</sup> Annette Weber, *Im Chat war er noch so süß* (Mülheim: Verlag An Der Ruhr, 2006), 20. Im Folgenden zitiert als IC mit Seitenangabe.



erhält per E-Mails Drohworte und Beschimpfungen. Und seitdem im Internet ein verfälschtes Facebook-Profil auftaucht, das sie als arrogante Zicke darstellt, lästern Klassenkameraden und unbekannte User online über sie. Auf ähnliche Gefahren sozialer Netzwerke bezieht sich *Ich hab schon über 500 Freunde!* von Armin Kaster. Die Hauptfigur Alina, die in ihrer neuen Klasse keine Akzeptanz findet, kreiert auf Facebook ihre eigene Gestalt und ihr Leben. Dabei neigt sie dazu, Unwahrscheinliches über sich zu erzählen, wodurch sie einen großen Freundeskreis zu finden weiß. Doch bald muss Alina sich fragen, ob sie überhaupt noch etwas mit der Person zu tun hat, die unter ihrem Namen auf Facebook ihr Leben ausbreitet.<sup>22</sup>

Eine ganz andere Gruppe bilden die Bücher zum Thema Computerspiele, die nun in großer Zahl erscheinen, weil diese ein fester Alltagsbestandteil der Jugendlichen sind. Thematisiert werden in ihnen die Flucht in virtuelle Welten, ein gänzlich neues Erleben in Computerspielen sowie das Wechselspiel zwischen Schein und Wirklichkeit. Folglich weisen sie eine deutliche Gattungsvermischung auf. Wie weit die Spielwelt in die Wirklichkeit eingreifen kann, macht die österreichische Schriftstellerin Ursula Poznanski in ihrem Roman *Erebos* aus dem Jahr 2011 deutlich.<sup>23</sup> Der Protagonist Nick beobachtet in seiner Klasse etwas Seltsames. Viele seiner Mitschüler vernachlässigen den Unterricht, stecken sich manchmal geheimnisvoll etwas zu und verhalten sich seltsam, als hätten sie ein sehr großes Geheimnis. Es geht nämlich um ein Spiel „Erebos“, in das sich endlich auch Nick, nachdem er von einem Mädchen eine DVD mit der Raubversion zugesteckt bekommt, einlässt. Poznanski versucht, den existentiellen Problemen der Jugendlichen sowie ihrer Faszination für virtuelle Welten auf den Grund zu gehen, indem sie Nick folgende Überlegungen anstellen lässt:

Mit jedem neuen Tag verliert meine Realität an Wert. Sie ist laut und ohne Ordnung, unvorhersehbar und mühevoll. Was kann sie denn, die Realität? Hungrig machen, durstig, unzufrieden. Sie verursacht Schmerzen, sie schlägt mit Krankheiten um sich, sie gehorcht lächerlichen Gesetzen. Vor allem aber ist sie endlich. Immer führt sie zum Tod. [...]

Ich entziehe der Realität meine Zustimmung. Ich verweigere ihr meine Mithilfe. Ich verschreibe mich den Verlockungen der Weltenflucht und stürze mich mit ganzem Herzen in die Unendlichkeit des Irrealen.<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Man könnte noch eine Reihe von Titeln angeben, in denen Jugendliche über die im Internet lauenden Gefahren aufgeklärt werden, z. B.: Jordan Crays *danger.de@1//Der Albtraum/* (1999) und *danger.de@4//Die Verfolgungsjagd/* (1999), Andreas Wilhelms *Copy C@ts auf Abwegen im Internet* (2000), Thomas Feibels *BACK-UP – ein hacker-thriller* (2005).

<sup>23</sup> Siehe hierzu Ewa Hendryk, „Gra komputerowa jako motyw literacki na podstawie powieści Ursuli Poznanski *Erebos*“, in: *Oswoić rzeczywistość. Wokół niemieckojęzycznej literatury dla dzieci i młodzieży*, hrsg. v. Ewelina Kamińska-Ossowska, Ewa Hendryk, Bd. 1 (Szczecin: volumina.pl, 2016), 181–194.

<sup>24</sup> Ursula Poznanski, *Erebos* (Bindlach: Loewe Verlag, 2011), 207.

Das Spiel soll also die Lücken in der hoffnungslosen Alltagsrealität ausfüllen und dem undurchschaubar gewordenen Leben mehr Sinn, Kraft und Leidenschaft geben. Es ist seltsam und mitreißend zugleich. Dahinter scheint sich ein allwissender Rollenspieler zu verstecken, der z. B. sofort mitbekommt, dass Nick nicht seinen richtigen Namen preisgegeben hat. Anfänglich harmlos, reizvoll und anregend, wird „Erebos“ immer ernster und beängstigender, weil die Schüler alle Aufträge, die sie von ihm bekommen, in der Realität ausführen sollen. Das Spiel hat sein eigenes Leben – man darf es nur spielen, wenn man allein ist. Erebos, ein geheimer Herrscher des Spieluniversums, weiß sofort Bescheid, wenn sein Befehl nicht befolgt wird, und ist deswegen sehr verärgert. Wenn Nick den Auftrag bekommt, einen Lehrer, der den wahren Hintergrund des Spiels entlarven will, umzubringen, und zwar ein gefährliches Herzmittel in hoher Konzentration in seine Thermoskanne zu kippen, erkennt er, wie gefährlich Erebos wirklich ist. Nur dank des Widerstandes geschickter Schüler endet das Spiel nicht tragisch. Poznanski zeigt, wie sich die virtuelle Welt mit der Realität verzahnt. Die Hauptfiguren, aber auch die Leser wissen nicht, ob es sich um Wirklichkeit oder um die Spielgalaxie handelt. Das Buch lässt folgende Überlegung aufkommen: Die neuen Medien stellen nicht nur unsere reale Welt dar, sondern sie bestimmen vielmehr, wie diese Welt eigentlich ist. Die virtuelle Realität erscheint dem Computerspieler oft realer als die ihn umgebende Wirklichkeit, obwohl sie mit ihr gar nichts zu tun hat.<sup>25</sup> Deutlich wird an dieser Stelle die These von Jean Baudrillard, dass die Zeichen, welche den virtuellen Raum ausmachen, vollkommene Simulakren der Gegenwart sind.<sup>26</sup> Sie bewirken, dass die Grenze zwischen Realität und Fiktion in der Simulation verschwindet. Das ist die Ursache dafür, warum Nick und andere Spieler so großer Faszination an „Erebos“ erliegen.

In Analogie zu *Erebos* lässt sich das Buch *Im Netz gewinn ich jeden Fight* von Armin Kaster interpretieren, in dem die virtuelle Welt glaubwürdiger als die Realität erscheint. Es ist die Geschichte eines Jungen, für den sich seine Eltern kaum interessieren. Den Ausweg aus diesen Problemen findet er in dem Online-Rollenspiel „Mystland“, in dem er neue Freunde kennenlernen, mit ihnen in Echtzeit spielen und fantastische Abenteuer erleben kann. Er entwickelt tolle Spielstrategien, erfüllt gemeinsam mit anderen Spielern kühne Missionen, wird zum Helden, kämpft, schlägt und tötet seine Feinde und fühlt sich stark. Doch die reale Welt verliert an Bedeutung, es kommt zur Kontaktarmut, Vereinsamung und Isolation.

Ein anderes Buch zum Thema Computerspiele, *dead.end.com* von der Schweizer Autorin Alice Gabathuler, steht für die in der Kinder- und Jugendliteratur zunehmende

<sup>25</sup> Vgl. ebd., 189.

<sup>26</sup> Vgl. Wiesław Godzic, „Czy nowe media potrzebują nowej estetyki? Humanista w Internecie“, in: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, hrsg. v. Krystyna Wilkoszewska (Kraków: Universitas, 1999), 260.

Gattungsverschmelzung. Hier geht es, ähnlich wie in *Erebos*, um ein Computerspiel, das von einigen Viererteams getestet werden soll. Doch der Betatest findet nicht im elektronischen Raum statt, sondern auf einem geheim gehaltenen Militärgelände und in unterirdischen Höhlen, wo die Spieler einige Missionen erfüllen müssen. Unter geheimen Umständen wird eine der Hauptfiguren, Greti, angegriffen, und ihr Freund Mo, den sie der Verletzung beschuldigt, kehrt vor Ende der vorgegebenen Zeit auch verletzt zurück. Darüber hinaus kämpfen die Teams, um aus dem Spiel nicht auszuschneiden, immer aggressiver gegeneinander und – was für Entsetzen sorgt – es verschwinden nicht nur Spielfiguren, sondern auch anwesende Spieler.<sup>27</sup> Eine Science-Fiction-Welt verwischt mit der virtuellen Realität und der Wirklichkeit.

Die Affinität zur Genrevermischung zeigt noch mehr Christian Waluszeks Jugendbuch *Allgames*, das den Untertitel ‚Thriller‘ hat, sich aber auch in die Phantastik einordnen lässt.<sup>28</sup> Es berührt eine Problematik, die toppaktuell ist. Ein Waise namens Adrian fühlt sich sowohl im Internat als auch in der Schule unwohl; so verbringt er seine Zeit lieber beim Computerspielen und Programmieren. Die imaginäre Welt der Spiele, die von der Firma Allgames verbreitet werden, reizt ihn sehr, bringt ihn jedoch auch bald in große Schulden. Das Problem wird allerdings zu seiner großen Freude gelöst, weil er einen Programmierer-Wettbewerb gewinnt und folglich von dem Besitzer von Allgames entdeckt wird. Adrians Traum scheint in Erfüllung zu gehen, weil er in dem größten Spiele-Imperium arbeitet und in den Genuss perfekter Simulationsabenteuer kommt. Doch als er beim Testen einer neuen Monitorbrille erblindet, wird es ihm endlich bewusst, dass er bloß ein ferngesteuertes Teilchen des rücksichtslosen Systems Allgames ist. Wenn er davon zurücktreten will, bleibt sein Leben gefährdet. Waluszek zeigt nachdrücklich nicht nur die potentiellen Auswirkungen des übertriebenen Eintauchens in die virtuelle Realität, sondern auch die Korruption und den Missbrauch in der Computerspiele-Branche.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Große Veränderungen in den Persönlichkeiten der Kinder unter dem Einfluss des Computeruniversums behandelt auch Gillian Cross in *Auf Wiedersehen im Cyberspace* (2000). Die Figuren des Buches werden innerhalb einer virtuellen Welt mit ihren größten, geheimsten Ängsten konfrontiert. Sie bekommen Verfolgungswahn und werden immer aggressiver.

<sup>28</sup> Waluszeks *Allgames* lässt sich – ähnlich wie Poznanskis *Erebos* – der Kategorie der „All-Ager-Bücher“ einordnen, weil es mit seinen Thriller-, Fantasy- und Science-Fiction-Elementen auch die Erwachsenen zu begeistern vermag.

<sup>29</sup> Wie das virtuelle Universum eines Computerspiels als ein Mittel zur Problemlösung benutzt und in die Handlung des gesellschaftlichen und politischen Thrillers mit eingeflochten werden kann, zeigt Tobias Elsässer in *One – Die einzige Chance* (2013), einem fantastischen Zukunftsroman. Der Hauptprotagonist Samuel wird in ein Vergehen hineingezogen: Die Frau, die er kennengelernt hat, ist Mitglied eines großen Netzwerkes, das einen Umsturz des völlig außer Kontrolle geratenen Staats- und Wirtschaftssystems plant. Hierbei soll den Mitgliedern des Netzwerkes das Computerspiel namens „One“ helfen.

Wenn man die Auswirkungen des Themas Internet auf die Form dieser Bücher untersucht, fallen zuerst ihre Titel auf. Viele von ihnen enthalten die für die Computertechnik typischen graphischen Elemente und Symbole, z. B. „@“, url-Schreibweisen und computergenerierte Codes (*Copy C@ts auf Abwegen im Internet*, *BACK-UP – ein hacker-thriller*, *Rache@*, *Cyber.kdz*-Romane, *Fanny & Pepsi*).<sup>30</sup> In der Textstruktur lassen sich keine wesentlichen Veränderungen feststellen. In den meisten Werken überwiegt – so wie in traditionellen Romanen – die lineare Erzählstruktur, obwohl viele von ihnen Montagen aus der E-Mail-, Chat- und MUD-Kommunikation beinhalten. Diese internetspezifischen Gattungsformen werden meistens reibungslos in den Erzähltext als Dialoge integriert oder (z. B. in *Fanny & Pepsi – alles wird gut* und *Cyber.kdz. SOS Nasa*) als separate komplette Computerdateien samt allen Angaben (Adressat, Absender, Datum, Uhrzeit usw.) eingefügt.<sup>31</sup> Ihre Funktion ist es vor allem, Realitätsnähe zu schaffen und Lesespannung zu erzeugen. Durch die Beibehaltung von für die mündliche oder schnelle Kommunikation gedachten Fehlern, Wort- und Buchstabenhäufungen, Emoticons und Textbildern wird die Echtheit der E-Mail-Kommunikation erzeugt. Darüber hinaus ermöglichen diese montagehaften Textsorten den Wechsel von Perspektive, Redeform und Textsorte,<sup>32</sup> und demzufolge beschleunigen sie den Handlungsverlauf und versetzen die Hauptfiguren (und auch die Leser) in die virtuelle Galaxis. Sie dienen schließlich der Konfliktauslösung und/oder der Konfliktauflösung und machen die Handlung spannender.<sup>33</sup>

Die Thematisierung des Internets wirkt sich offenbar auf die Gestaltung der erzählten Welt aus. In den untersuchten Texten lässt sich nach Thomas Möbius „dualistische Strukturierung der Wirklichkeit“<sup>34</sup> erkennen. „Die virtuelle Welt existiert völlig eigenständig innerhalb der literarischen Realität“<sup>35</sup> und sie ist von den Figuren meistens durch bestimmte Zugangscodes – wie sie auch für Computerprogramme und -spiele unerlässlich sind – zu betreten. In der virtuellen Wirklichkeit vermögen die Figuren neue Identitäten und Anonymität zu gewinnen und mehr Freiheit und Offenheit zu genießen, was sicher nicht ohne Bedeutung für die Charakterzeichnung und Figurenkonstellation ist. In manchen Romanen, deren Handlungsträger z. B. ein Computerspiel ist (*Erebos*, *Auf Wiedersehen im Cyberspace*, *One*), wird die Grenze zwischen Fiktion und Virtualität so sehr verwischt, dass der Leser nicht mehr weiß, in welcher der beiden Welten er sich befindet. Den Hauptfiguren erscheint der virtuelle Raum

<sup>30</sup> Vgl. Möbius, „Von jetzt an bleib ich in der Wirklichkeit“, 212.

<sup>31</sup> Vgl. ebd., 216.

<sup>32</sup> Vgl. ebd.

<sup>33</sup> Vgl. ebd., 221.

<sup>34</sup> Ebd., 217.

<sup>35</sup> Ebd.

oft echter als die sie umgebende Wirklichkeit, obwohl er in keinem Zusammenhang mit ihr steht. Auf diese Grenzaufhebung lässt sich die These Jean Baudrillards anwenden, nach der die Zeichen, die die virtuelle Welt ausmachen, perfekte Simulakren der Gegenwart sind.<sup>36</sup> Die Neuen Medien, u. a. das Internet, stellen nicht nur die uns umgebende Realität dar, sondern sie bestimmen immer mehr, wie diese eigentlich ist.<sup>37</sup> Dieses Phänomen betrifft im großen Maße auch die literarischen Texte.

Zum Schluss sei auf die potentielle verstärkte Bedeutung des Themas Internet für die Form sowie die Wirklichkeitsmodellierung in der modernen Kinder- und Jugendliteratur hingewiesen. Die polnische Literatur- und Medienwissenschaftlerin Maryla Hopfinger behauptet in ihrer Arbeit *Literatura i nowe media* [Literatur und neue Medien], dass solche Merkmale des Internets wie z. B. Virtualität, Multimedialität und Interaktivität<sup>38</sup> die gegenwärtigen literarischen Texte wesentlich beeinflussen; Norbert Bolz, der deutsche Kenner der theoretischen und medialen Landschaft, fügt Simulation, Immaterialität sowie die Grenzverwischung zwischen Realität und Vorstellung hinzu.<sup>39</sup> Peter Stadtfeld, der den Einfluss der Neuen Medien auf die Didaktik untersucht, stellt neben die bereits erwähnten Eigenschaften auch die Multimodalität und -codalität als immanente Besonderheiten, die zur Veränderung des schriftlichen Ausdrucks und der Literaturrezeption beitragen.<sup>40</sup> Diese Merkmale führen erstens zu einer neuen Rezeptionsart, bei der alle Sinnesorgane betätigt werden (multimodal) und es folglich zur Immersion kommt, und zweitens zu einer neuen Ästhetik, bei der die Synergie eine große Rolle spielt. All diese Begleiterscheinungen des Internets prägen ohne Zweifel die Thematik und Form der gegenwärtigen Kinder- und Jugendliteratur. Auffallend an den bereits besprochenen Büchern sind neue montagehafte Formate und Narrationsformen, die sich aus der Eingliederung der internetspezifischen Textsorten in den Erzähltext ergeben, ein Wechselspiel zwischen fiktionaler und virtueller Realität sowie die damit zusammenhängende Genre-Überschreitung.

<sup>36</sup> Vgl. Godzic, „Czy nowe media potrzebują nowej estetyki?“, 260.

<sup>37</sup> Vgl. Ewa Hendryk, „Literatura i nowe media na przykładzie niemieckojęzycznego piśmiennictwa sieciowego“, in: *Studia Niemcoznawcze – Studien zur Deutschkunde*, hrsg. v. Lech Kolago, Bd. 54 (Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2014), 445.

<sup>38</sup> Vgl. Maryla Hopfinger, *Literatura i nowe media* (Warszawa: Oficyna Naukowa, 2010), 57.

<sup>39</sup> Vgl. Krystyna Wilkoszewska, „Estetyki nowych mediów“, in: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, hrsg. v. Krystyna Wilkoszewska (Kraków: Universitas, 1999), 15.

<sup>40</sup> Vgl. Peter Stadtfeld, *Allgemeine Didaktik und Neue Medien. Der Einfluss der Neuen Medien auf didaktische Theorie und Praxis* (Bad Heilbrunn/Obb.: Verlag Julius Klinkhardt, 2004), 36–37.

## Literatur

- „Kinder- und Jugendliteratur im Prozess der Medienkonvergenz: Adaption – Hybridisierung – Intermedialität“. Zugriff 20.02.2017. <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/literaturkritiken/87-nachrichten/konferenzen-und-tagungen/228-kinder-und-jugendliteratur-im-prozess-der-medienkonvergenz-adaption-hybridisierung-intermedialitaet>.
- „Vernetzte Menschheit: Kommunikation von Hirn zu Hirn“, 10.05.2009. Zugriff 10.02.2017. <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/vernetzte-menschheit-kommunikation-von-hirn-zu-hirn-a-614991.html>.
- Balan, Bruce. *Cyber.kdz. SOS Nasa*. Übers. v. Corinna Kühn. Hamburg: Argument Verlag, 2001.
- Belz, Corinna, Regina Schilling. *Fanny & Pepsi – alles wird gut*. Hamburg: Carlsen, 2001.
- Buschendorff, Florian. *Geil, das peinliche Foto stellen wir online!* Mülheim: Verlag an der Ruhr, 2010 (=K.L.A.R.).
- Chehab, Milena Rachid. „Twitteratura“. *Gazeta Wyborcza*, 29.07.2014: 10.
- Cross, Gillian. *Auf Wiedersehen im Cyberspace*. Übers. v. Hilde Linnert. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2000.
- Elsässer, Tobias. *One: Die einzige Chance*. Frankfurt a. M.: Fischer Sauerländer, 2013.
- Ewers, Hans-Heino. *Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur*. Weinheim, München: Juventa, 2002.
- Feibel, Thomas. *BACK-UP – ein hacker-thriller*. München: Cbt Verlag, 2005.
- Gabathuler, Alice. *dead.end.com*. Stuttgart: Thienemann Verlag, 2011.
- Godzic, Wiesław. „Czy nowe media potrzebują nowej estetyki? Humanista w Internecie“. In: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, hrsg. v. Krystyna Wilkoszewska, 257–272. Kraków: Universitas, 1999.
- Hammer, Agnes. *Ich blogg dich weg!* Bindlach: Loewe Verlag, 2013.
- Hendryk, Ewa. „Gra komputerowa jako motyw literacki na podstawie powieści Ursuli Poznanski *Erebos*“. In: *Oswoić rzeczywistość. Wokół niemieckojęzycznej literatury dla dzieci i młodzieży*, hrsg. v. Ewelina Kamińska-Ossowska, Ewa Hendryk, Bd. 1, 181–194. Szczecin: volumina.pl, 2016.
- Hendryk, Ewa. „Literatura i nowe media na przykładzie niemieckojęzycznego piśmiennictwa sieciowego“. In: *Studia Niemcoznawcze – Studien zur Deutschkunde*, hrsg. v. Lech Kolago, Bd. 54, 437–447. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2014.
- Honey, Elisabeth. *Salamander im Netz*. Übers. von Heike Brandt. Weinheim: Beltz & Gelberg, 2002.
- Hopfinger, Maryla. *Literatura i media. Po 1989 roku*. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2010.
- Jeier, Thomas. *Hilferuf aus dem Internet*. Würzburg: Arena Verlag, 2001.
- Jessen, Jens. „Lesekultur: Hurra, wir lesen noch!“ *Zeit online*, 22.07.2010. Zugriff 15.02.2017. <http://www.zeit.de/2010/30/Schriftkultur-Lesen-Essay>.
- Kaster, Armin. *Ich hab schon über 500 Freunde!* Mülheim: Verlag an der Ruhr, 2012 (=K.L.A.R.).
- Kaster, Armin. *Im Netz gewinn ich jeden Fight*. Mülheim: Verlag an der Ruhr, 2009 (=K.L.A.R.).

- Möbius, Thomas. „Von jetzt an bleib ich in der Wirklichkeit: Zum Einfluss des Internets auf die Modellierung von Wirklichkeit in der aktuellen realistischen Kinder- und Jugendliteratur“. In: *Am Anfang war das Staunen: Wirklichkeitsentwürfe in der Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. v. Gerhard Härle, 207–223. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2005.
- Pope, James. *Wildwassermädchen*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1998.
- Poznanski, Ursula. *Erebos*. Bindlach: Loewe Verlag, 2011.
- Sanders, Barry. *Der Verlust der Sprachkultur*. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag, 1998.
- Stadtfeld, Peter. *Allgemeine Didaktik und Neue Medien. Der Einfluss der Neuen Medien auf didaktische Theorie und Praxis*. Bad Heilbrunn/Obb.: Verlag Julius Klinkhardt, 2004.
- Suter, Beat. „Fluchtlinie. Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions“, 1999. Zugriff 09.02.2017. <http://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>.
- Szillat, Antje. *Alice im Netz: Das Internet vergisst nie*, hrsg. v. lo-net GmbH lehrer-online.de. Neureichenau: edition zweihorn, 2010.
- Szillat, Antje. *Rache@*. Neureichenau: Edition Zweihorn, 2009.
- Tyszka, Agnieszka. *Mejle na miotle*. Łódź: Akapit Press, 2013.
- Wajs Alicja. „Deutsche Kinder- und Jugendliteratur und Neue Medien – Entwicklungstendenzen und Formwandlungen in den deutschsprachigen Medien“. In: *Kinder, Literatur, Neue Medien*, hrsg. v. Karin Richter, Sabine Riemann, 225–244. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2000.
- Waluszek, Christian. *Allgames*. Stuttgart: Thienemann Verlag, 2010.
- Weber, Annette. *Im Chat war er noch so süß*. Mülheim: Verlag an der Ruhr, 2006.
- Wilhelm, Andreas. *Copy C@ts auf Abwegen im Internet*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 2000.
- Wilkoszewska, Krystyna. „Estetyki nowych mediów“. In: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, hrsg. v. Krystyna Wilkoszewska, 7–25. Kraków: Universitas, 1999.

Ewa Hendryk, Dr., seit 1989 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Germanistik der Universität Szczecin (Lehrstuhl für deutschsprachige Gegenwartsliteratur). 1998 – Promotion über „Hinterpommern als Weltmodell in der deutschen Literatur nach 1945“. Forschungsbereiche: Neue Medien, Internetliteratur, Internet als literarisches Motiv, Erinnerungsliteratur, die deutschsprachige Prosa des 20. Jahrhunderts im Spannungsfeld von Tradition und Moderne.  
Kontakt: e.hendryk@gmail.com

#### ZITIERNACHWEIS:

Hendryk, Ewa. „Zum Einfluss des Internets auf die Wirklichkeitsdarstellung in der heutigen Kinder- und Jugendliteratur“. *Colloquia Germanica Stetinensia* 26 (2017): 75–89. DOI: 10.18276/cgs.2017.26-05.