

Literatura digital – mehr als Literatur im Netz

Literatura digital birgt aufgrund ihrer Interaktivität und Hybridität zwischen Literatur, Kunst und Spiel ein enormes didaktisches Potenzial für den Spanischunterricht. Dieser Basisbeitrag beschreibt verschiedene Formen digitaler Literatur und macht Vorschläge für geeignete Aktivitäten vor, während und nach der Lektüre.

Digitale Literatur ist mehr als digitalisierte Literatur im Netz: Sie zeichnet sich durch spezifische Charakteristika aus, die sie besonders fruchtbar für die Thematisierung im Spanischunterricht machen. Durch Rezeption und Produktion digitaler Literatur lassen sich neben den funktionalen kommunikativen, den literarästhetischen, analytischen und kritisch-reflexiven Kompetenzen auch informatische Kompetenzen fördern (vgl. **Kasten 1**). Daher ist die digitale Literatur, obgleich bisher im Fremdsprachenunterricht selten behandelt, für den Spanischunterricht besonders wertvoll. Womöglich birgt sie sogar das Potenzial, junge Menschen zum literarischen Lesen zu motivieren.

Leseverhalten junger Menschen

Die Zahl jugendlicher Leser:innen ist relativ konstant mit leicht abnehmender Tendenz über die letzten 10 Jahre (vgl. mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021). Rund ein Drittel aller Jugendlichen liest täglich oder mehrmals die Woche in einem Buch. Aber es gibt auch eine recht hohe Zahl an Nicht-Lesenden (bezogen auf Printausgaben): Fast jede:r fünfte Jugendliche liest nie ein gedrucktes Buch. Nicht-Lesende sind häufiger Jungen als Mädchen. Allerdings gehört ein Drittel aller Jugendlichen zu den digitalen Leser:innen, die regelmäßig E-Books konsumieren, 10 % von ihnen sogar täglich oder mehrmals die Woche.

Gleichzeitig nutzen 95 % der jungen Menschen das Internet täglich oder mehrmals wöchentlich. Sie verbringen im Durchschnitt 241 Minuten jeden Tag online (ebd.). Dort kommen Jugendliche nicht nur mit Audio- und Videoinhalten in Kontakt, sondern auch mit einer schier endlosen Menge an schriftlichen Texten. Zuweilen heißt es darum sogar, dass Jugendliche mehr lesen als früher, aber sie lesen anders.

Dies gilt es zu nutzen, denn die digitale Literatur kann für Jugendliche eine spannende Entdeckungsreise in bisher

unbekannte mediale Welten sein und gleichzeitig für das Lesen und die Auseinandersetzung mit der Fremdsprache begeistern.

Zunächst muss jedoch geklärt werden, was digitale Literatur überhaupt ist und was sie auszeichnet.

Digitalisierte Literatur im Netz vs. Netzliteratur

Das Bestreben, digitale literarische Texte im Netz zu klassifizieren, erweist sich als schwierig. Einen Versuch unternimmt Rössler (2021: 81 f.): Sie unterscheidet zwischen *literatura en la red* und *literatura de la red*. Unter Ersterer versteht sie Literatur, die bereits analog veröffentlicht wurde und in Auszügen oder in Gänze im Netz ein noch größeres Publikum erreichen soll. Dazu zählen z. B. nachträgliche digitale Veröffentlichungen von Klassikern im Projekt Gutenberg oder von Autor:innen in den sozialen Netzwerken verbreitete Auszüge aus ihren Printromanen, also digitalisierte Literatur. *Literatura de la red* wiederum stellt für sie Literatur dar, die genuin im Netz entsteht und dort verbreitet wird. Sie zeichnet sich laut Rössler durch spezifische Merkmale wie Verlinkungen, Integration visueller und audiovisueller Elemente oder asynchrone Kommunikation der Lesenden aus. Auch Meyer (2019: 12) definiert Literatur im Netz und Netzliteratur auf diese Weise.

Netzliteratur vs. digitale Literatur

Simanowski (2007) wiederum bezeichnet digitale literarische Texte, die auf Intermedialität, Interaktivität und Programmierung des Rezeptionsverlaufs basieren (und im Netz entstehen können), als digitale Literatur. Diese könne wegen der genannten spezifischen Charakteristika nicht gedruckt werden (ebd.). Davon grenzt er die Netzliteratur ab, da sie andere digitale Medien wie Datenträger ausschließt und das Phänomen



der Vernetzung akzentuiere, d. h., sie entstehe aufgrund von netzspezifischen Kommunikationssituationen (ebd.).

Cleger (2015) seinerseits wählt den Begriff der *ciberliteratura*. Unter dieser versteht er „un resultado de la capacidad de los ordenadores de distribuir espacialmente la textualidad literaria a través de una serie de procesos algorítmicos“ (ebd.: 265). Die *ciberliteratura* sei zu einem gewissen Grad von den Restriktionen linearer Texte befreit und zeichne sich insofern durch eine extreme Hybridität zwischen literarischen Genre Grenzen und Kunstformen aus (ebd.: 267; vgl. auch Ayala Pérez/Soto Salgado 2019).

Es lässt sich also festhalten, dass digitale Literatur durch Intermedialität, Interaktivität und Hybridität im digitalen Raum gekennzeichnet und somit weit mehr ist als digitalisierte Literatur. Dank ihrer Interaktivität und Hybridität zwischen Literatur, Kunst und Spiel ist die digitale Literatur für den Spanischunterricht besonders spannend und fruchtbar.

Typen digitaler Literatur

Obgleich der Versuch, digitale Literatur zu kategorisieren, aufgrund ihrer Vielfalt und Hybridität nur bedingt sinnvoll ist (vgl. Palm 2004: 87), können grobe Kategorien helfen, sich einen ersten Überblick zu verschaffen. Cleger (2015) unterscheidet vier übergeordnete Formen, die hier zur besseren Einordnung digitaler Literatur vorgestellt werden sollen:

Ficción interactiva

Die *ficción interactiva* ist laut Cleger (2015: 267 f.) eine abgeleitete Form der *adivanzas*, die Lesende mit Rätseln und Denkaufgaben zur Interaktion auffordern. Er versteht sie als eine Art Computerprogramm, das zum einen Text generiert, aber auch zur Texteingabe auffordert, um einen narrativen Diskurs innerhalb eines fiktiven Raums zu kreieren. Es handele

sich insofern um *narrativas jugables*, die auch als Textadventures bekannt sind und eine hybride Form zwischen Literatur und Spiel darstellen. Besonders in den 1980er-Jahren war diese Form der Literatur sehr populär. Als ein typisches Beispiel aus dem spanischsprachigen Raum kann die von Dynamic Software produzierte *ficción interactiva* des *Don Quijote* aus dem Jahre 1987 herangezogen werden (https://youtu.be/_sMECs1mA0).

Die sogenannten Multi-User-Dungeons (MUD) dürfen als Weiterentwicklung betrachtet werden, denn sie funktionieren wie die bereits beschriebenen Textadventures, werden jedoch synchron von mehreren Personen gleichzeitig gespielt. Eines der wohl bekanntesten (und immer noch spielbaren) spanischsprachigen MUDs ist *Reinos de Leyenda* (<https://www.reinosdeleyenda.es>) aus dem Jahr 1996 (s. Abb. 1), das browserbasiert verwendet werden kann. Für Spiele wie *Balzhur* (<http://www.balzhur.org>) aus dem Jahr 2000 oder das 2017 ins Leben gerufene *Cyberlife* (<http://www.cyberlife.es>) wird die Anwendung Telnet benötigt. Oft thematisieren MUDs Geschichten aus dem Fantasygenre. In *Reinos de Leyenda* und *Balzhur* beispielsweise wählt der bzw. die Lesende eine Rolle (z. B. Elf, Vampir oder Gnom) mit deren spezifischen Figurencharakteristika und navigiert sich mit einfachen vorgegebenen Sprachbefehlen wie „coger hoja“ oder „inventario“ durch die Geschichte. Das macht sie auch für Schüler:innen auf einem niedrigen Lernniveau rezipierbar. Aufgrund der vielfältigen Befehle, Figuren und Objekte wird gleichzeitig der Wortschatz kontextgebunden angereichert. Die Lesenden produzieren also selbst keinen narrativen Text, sondern interagieren über Sprachbefehle mit dem Text und anderen Lesenden. Im unterrichtlichen Kontext kann diese Art der spielerischen Interaktion die Motivation und den Lesespaß beflügeln. Weiterhin dürfte die regelmäßige Wiederholung bestimmter sprachlicher Befehle für eine Konsolidierung im mentalen Lexikon sorgen.

¿Qué es la instapoesía?

Literarästhetisches Lernen mit Gedichten auf Instagram

In dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Schüler:innen mit einem Gedicht auseinander, das die mexikanische *instapoeta* Evelin Acosta auf Instagram veröffentlicht hat. Dabei wird nicht nur die literarästhetische Kompetenz, sondern – ganz nebenbei – auch die Medienkompetenz gefördert. Denn die Analyse des Gedichtes selbst geht einher mit der Analyse der hinzugefügten ästhetischen Merkmale und dem Einsatz verschiedener Instagram-Elemente.

KLASSE

ab 9/10

LERNJAHR

ab 4

MATERIAL [Downloadcode d542081cs](#)

- **hoja de trabajo 1 (S. 12)**
Trabajar con una publicación de Instagram
- **hoja de trabajo 2 (S. 14)**
Comprensión lectora
- **hoja de trabajo 3 (S. 15)**
La creación de una publicación de Instagram

UNTERRICHTEN

Die Schüler:innen lernen das Phänomen literarischer Texte auf Instagram kennen, indem sie sich mit einem *décima* von Evelin Acosta auseinandersetzen und seine medialen Merkmale beschreiben, untersuchen und analysieren, um Hypothesen zu seinem Inhalt aufzustellen (hdt 1). Nach der Sicherung des Leseverstehens erarbeitet die Lerngruppe den Inhalt des Gedichtes, um schließlich einen Gegentext aus der Perspektive der anderen Person zu schreiben (hdt 2 + hdt 3). Die Lernenden bereiten ihren Text mithilfe eines Online-Generators als Instagram-Beitrag auf und besprechen abschließend im Plenum die entstandenen Kreationen (hdt 3).

4 – 5 Unterrichtsstunden

Instapoeten wie Rupi Kaur oder Elvira Sastre feiern große Erfolge und verwandeln sich durch die Verbreitung ihrer Gedichte auf Instagram in „Literatur-Popstars“. *Instapoemas* eignen sich durch ihren Bezug zur Lebenswelt der Schüler:innen gut für den Spanischunterricht. In dieser Unterrichtseinheit steht ein *poema* der mexikanischen *décimista* Evelin Acosta im Fokus, das zur Förderung literarästhetischer Kompetenzen eingesetzt werden kann.

Neben der Veröffentlichung literarischer Texte auf Twitter – Stichwort *tuiteratura* (vgl. Rössler 2021) – werden Kürzestexte auch auf Instagram veröffentlicht. Besonders in Spanien sind *instapoetas* wie Elvira Sastre sehr erfolgreich und sie erfreuen sich einer stetig wachsenden Beliebtheit. Wie im Falle der *tuiteratura* weisen auch die *instapoemas* eine enge Symbiose zwischen Text und Publikationsmedium auf (vgl. van der Valk 2022: 20, vgl. Gwóźdź 2021: 56), wodurch sich spezifische Charakteristika der *instapoesía* ergeben. Folgende mediale und inhaltliche Merkmale sind für den Einsatz im Spanischunterricht am interessantesten und verdeutlichen das didaktische Potenzial der *instapoesía* (vgl. Torres Begines 2019: 41):

- **Visuelle Gestaltung/Intermedialität:** Instagram dient primär zum Teilen von Fotos und Videos, wodurch die Veröffentlichungen literarischer Texte einigen Restriktionen unterliegen. Wenn Dichter:innen ihre Gedichte als Fotos teilen, müssen sie eine Bilddatei bearbeiten, um so ihren Text hinzufügen zu können. Tendenziell bereiten die *instapoetas* ihre Beiträge ästhetisch auf, um die Aufmerksamkeit der Rezipient:innen auf sich zu ziehen und zum Verweilen einzuladen (vgl. ebd.: 41, vgl. Gwóźdź 2021). Diverse Programme wie z. B. Pixlr (s. **hoja de trabajo 3**) oder *Canva* bieten Instagram-Vorlagen im passenden Format zur Veröffentlichung an, welche auch ästhetisch aufbereitet werden können. Aus den beschriebenen medialen Vorgaben ergibt sich für den Einsatz von *instapoesía* zwangsläufig eine Förderung der Medienkompetenz.
- **Relevante Themen:** Die Gedichte greifen Themen auf, die die Lebenswelt der Schüler:innen betreffen. Dadurch kann ein emotionales Verhältnis zum Gedicht entstehen, die Lernenden entwickeln Leselust und entdecken die Relevanz literarischer



Instapoemas lassen sich mit verschiedenen Mitteln ästhetisch aufbereiten, so kann beispielsweise das Bild einer verwelkten Rose den Gedanken der Vergänglichkeit unterstreichen.

Texte (vgl. Surkamp 2012: 84). Beliebte Themen der *instapoemas* sind u. a. „[...] the human condition, notably love and mental health“ (Kovalik/Curwood 2019: 194).

- **Interaktivität:** Das Merkmal der Interaktivität, das auch für andere Social-Media-Plattformen gilt (vgl. Rössler 2021: 81), manifestiert sich in den verschiedenen Möglichkeiten, auf Instagram-Beiträge zu reagieren, wie der Kommentarfunktion oder dem Klick auf das Herz-Symbol, um sein Gefallen auszudrücken (vgl. Gwózdź 2021: 52). Mit dem Einsatz von *instapoemas* im Spanischunterricht geht somit auch immer eine (implizite) Förderung der Medienkompetenz einher, denn die Analyse der Gedichte ist nicht ohne die Analyse des Mediums möglich, wie schon der Begriff der *instapoesia* selbst verdeutlicht (vgl. ebd.: 56).

Für die Suche nach geeigneten Gedichten auf Instagram kann die Lehrkraft Hashtags nutzen. Hier einige Beispiele: #instapoesia (581.742 Beiträge), #instapoesia (29.323 Beiträge), #micropoema (220.776 Beiträge), #micropoemas (83.884 Beiträge).

Instapoesia am Beispiel Evelin Acostas

Evelin Acosta ist eine mexikanische Dichterin, die ihre Gedichte auf Spotify, Twitter (@Evelin_Acosta_), und Instagram (@evelin.acossta) veröffentlicht. Auf Twitter und Instagram teilt sie *poemas* in Form von geschriebenen Texten, als Bild- und Audiodateien und auch als Videos. Auf Spotify rezitiert sie ihre Gedichte in ihrem Podcast mit dem Namen Evelin Acosta. Tendenziell überwiegen *instapoemas* in *verso libre* (Torres Begines 2019: 43), obwohl Evelin Acosta sich auf Instagram u. a. als *decimista* bezeichnet (vgl. Abb. 1).¹ In ihren gespeicherten Videos, den Highlights mit den Namen *Consejos 22*, *Pies forzados* sowie den *Consejos*, veröffentlicht sie weitere literarische Kreationen.

Für den hier vorgestellten Unterrichtsentswurf zur Förderung der literarisch-ästhetischen Kompetenz dient als Beispiel Evelin Acostas *décima* von Abb. 2. Das Gedicht hat eigentlich keinen Titel, erhält jedoch im Weiteren – der Einfachheit halber – den Arbeitstitel „Y su tiempo se acabó“.

Es wird in ein Unterrichtsvorhaben eingebunden, das u. a. kognitive, produktive sowie affektive Kompetenzen fördert (vgl. Surkamp 2012: 84)



Abb. 1: Evelin Acostas Profil in der mobilen Instagram-Ansicht

ANNA-MALENA FISCHER

@MujerExcluida

Mit Hyperfiction für geschlechtsspezifische Benachteiligung sensibilisieren und die literarästhetische Kompetenz fördern

Auf verschiedenen Lesepfaden durch einen literarischen Text navigieren und (inter-)aktiv entscheiden, wie es weitergehen soll: Die Hyperfiction @MujerExcluida bietet innovative Wege, sich dem Thema geschlechtsspezifischer Rollenmuster sowie seiner gesellschaftlichen Folgen zu nähern. So üben sich in dem hier vorgestellten Unterrichtsentwurf Schülerinnen und Schüler in Perspektivenübernahme, schulen ihre Empathiefähigkeit und retten die Protagonistin vor der sozialen Isolation.

KLASSE

ab 11

LERNJAHR

ab 4

MATERIAL [Downloadcode d542081cs](#)



- **hoja de información 1 (S. 30, fortgef. im)**
Handlungsstränge von @Mujerexcluida
- **hoja de trabajo 1 (S. 28)**
Introducción al tema
- **hoja de trabajo 2 (S. 29)**
Análisis e interpretación del contenido
- **hoja de trabajo 3 (S. 30)**
Para trabajar más: Seguimiento creativo

UNTERRICHTEN

Die Schüler:innen sehen sich das Titelbild von @MujerExcluida an, beschreiben es sich gegenseitig und formulieren mithilfe einiger Impulsfragen Hypothesen zum Inhalt der Hyperfiction (hdt 1). Sie sehen sich das Video des Startszenarios „Universidad“ an, erkunden die verschiedenen Hypertextknoten, fassen sie schriftlich zusammen und schreiben mögliche Fortsetzungen (hdt 2). Gegebenenfalls erstellen sie anschließend in Kleingruppen mithilfe des Open-Source-Programms Twine ihre eigene Hyperfiction zu einem gesellschaftlichen Thema ihrer Wahl (hdt 3).

ca. 3 – 4 Unterrichtsstunden Pflichtteil
ca. 4 Unterrichtsstunden Weiterarbeit

Das Kompositum *Hyperfiction* (span. *hiperficción, narración hipertextual, hipernovela*) setzt sich aus den englischen Begriffen *hyper* und *fiction* zusammen und bezeichnet die literarische Ausformung elektronischer Hypertexte. Diese Texte sind Informationseinheiten, die aus einer Kombination von Text, Bildern, Videos oder Audiodateien zusammengesetzt sind und eine spezifische netzwerkartige Struktur aufweisen. Über sogenannte Hyperlinks, vernetzende Knoten, navigieren die Benutzer:innen durch den Hypertext und sind somit aktiv an der Sinnkonstruktion beteiligt. Hyperfictions erinnern an die analogen Bücher *Elige tu propia aventura*.

Hyperfiction-Kanäle auf Twitter

Der Kurznachrichtendienst Twitter wird neben Meinungs- und Informationsaustausch längst auch zur Produktion und Rezeption literarischer Texte verwendet (vgl. Rössler 2021: 80). Sucht man auf der Plattform nach Hashtags wie *#hipernovela* oder *#hiperficción*, so finden sich dort einige Kanäle, die mit der interaktiven Erzählform experimentieren. Hierbei greifen einige

Autor:innen auf ein Abstimmungssystem zurück, über das die User:innen sich für eine Fortsetzungsoption entscheiden. Nach dem Mehrheitsprinzip wird die Geschichte dann entsprechend fortgesetzt. Die Kanäle @VotaAventura und @Legendsofhermanto funktionieren nach diesem Prinzip. Auf anderen Kanälen wird über den Verlauf der Geschichte anhand von vorgegebenen Auswahloptionen entschieden. Solche Hyperfictions basieren oft auf sehr weit verzweigten Pfaden, sodass sich die Rezeptionserfahrungen der einzelnen User:innen stark unterscheiden können. Ein sehr gelungenes Beispiel hierfür ist die Hyperfiction @MujerExcluida (zu finden unter: <https://twitter.com/MujerExcluida>).

Die Hyperfiction @MujerExcluida

„¡Te proponemos un reto! Tienes ante ti una mujer. Tomarás decisiones clave en su vida. Y tu objetivo es escapar de la exclusión social.“ Die auf Twitter publizierte Hyperfiction @MujerExcluida stellt den/die User:in vor die Wahl und legt das Schicksal einer namenlosen Protagonistin in seine/ihre Hände. Viel steht auf dem Spiel, es droht das „soziale Game-Over“.

EXCLUIDA

EL JUEGO

Titelbild der Hyperfiction @MujerExcluida

@MujerExcluida ist ein Sensibilisierungsprojekt, das 2017 anlässlich des Weltfrauentages von der Adecco-Stiftung ins Leben gerufen wurde. Die Stiftung mit Sitz in Madrid verfolgt als Hauptziel die Förderung sozialer und gesellschaftlicher Teilhabe, insbesondere die (Wieder-)Eingliederung in den Arbeitsmarkt – vor allem von Frauen, da sie häufiger betroffen sind als Männer. Im Rahmen des Weltfrauentages hat die Stiftung mit ihrem Projekt die Gewalt an Frauen in den Fokus gestellt. @MujerExcluida spiegelt die ernüchternde Realität von fast fünf Millionen Frauen in Spanien wider und offenbart Themen von wesentlicher gesellschaftlicher Brisanz. Auch in Deutschland wird jede dritte Frau mindestens einmal in ihrem Leben Opfer physischer und/oder sexueller bzw. sexualisierter Gewalt (vgl. Bmfsfj 2021). Weltweit erleiden Frauen (sexuelle) Belästigung (am Arbeitsplatz und im häuslichen Umfeld), sind konfrontiert mit der Unvereinbarkeit von Familie und Beruf sowie der Abhängigkeit von Männern, empfinden Scham und kämpfen mit Ängsten. Nicht selten fallen sie in die soziale Isolation, die für sie den Verlust der gesellschaftlichen und politischen Teilhabe bedeutet und zu ernststen Existenzproblemen führen kann, wie @MujerExcluida anschaulich und zum Teil sehr erschreckend verdeutlicht.

Wie funktioniert @MujerExcluida?

Die Spielregeln von @MujerExcluida sind simpel: Die Leser:innen wählen eines der drei möglichen Startsznarien aus (*El padre*, *La enfermedad*, *La universidad*), die auf Basis von Interviews mit Frauen entstanden sind. Die Protagonistin erzählt in einzelnen Tweets ihre Lebensgeschichte von der Kindheit an. Am Ende eines jeden Tweets wählen die Leser:innen per Hyperlink eine von zwei Optionen, wie die Geschichte weitergehen soll. Sie werden dann auf einen Tweet inklusive Video weitergeleitet, in dem die Frau die Folgen der zuvor von den Leser:innen getroffenen Entscheidung schildert. So setzt sich die Geschichte fort, bis sich die Protagonistin Hilfe holt, oder, im schlimmsten Fall, soziale Isolation erfährt. Innerhalb der komplexen Erzählstruktur sind Querverbindungen einzelner Hypertextknoten möglich, die trotz unterschiedlicher inhaltlicher Pfade zum selben Ende der Geschichte führen können (s. *hoja de información 1*). Trotz hoher Videoanteile ist @MujerExcluida keinesfalls nur ein Onlinespiel mit Schriftelementen, sondern kann dem Genre der digitalen Literatur zugeordnet werden, das sich als künstlerische Ausdrucksform die digitalen Medien zunutze macht und aufgrund seiner

medialen Beschaffenheit eine innovative Form des Lesens darstellt (vgl. **Kasten 1** zu Hauptcharakteristika und didaktischem Potenzial von Hyperfiction).

@MujerExcluida im Spanischunterricht

Angesichts der komplexen sozialen Thematik empfiehlt sich das Material für den Einsatz in der Sekundarstufe II. @MujerExcluida trägt durch ihr aktuelles feministisches Thema den Kernlernplänen Rechnung, die die Auseinandersetzung mit gegenwärtigen gesellschaftspolitischen und individuellen Themen fordern. So lässt sich die Hyperfiction innerhalb der Auseinandersetzung mit gegenwärtigen gesellschaftspolitischen und individuellen Themenstellungen verorten. Die Vielzahl der Handlungsstränge ermöglicht einen flexiblen Einsatz im Unterricht. Eine Visualisierung der drei Hauptstränge und der möglichen Verzweigungen findet sich auf *hoja de información 1*. Die Schüler:innen arbeiten mit eigenen Endgeräten oder den Geräten im PC-Raum, es wird WLAN benötigt. Das Hauptlernziel bei der Beschäftigung mit @MujerExcluida ist die Sensibilisierung für geschlechtsspezifische Rollenvorstellungen und gesellschaftlich-strukturelle Benachteiligung.

Bild: Mit freundlicher Genehmigung der Adecco Foundation und ROSARIO GABELLA