

Inhalt

1. Einführung	11
2. Erzählen	21
3. Zielgruppen und Märkte	37
4. Viral Spots	57
Zuschauereinbindung	60
Look	61
Erzählweisen	62
Überraschung	63
Die Idee	63
Aufbau	64
Überraschung	65
Humor	66
Provokation	67
Normabweichungen und Tabubrüche	68
Wie haben sie das gemacht? Haben sie das tatsächlich getan?	68
Surreal	68
Dokumentarischer Charakter	69
Do this at home/Mash up	70
Interaktiv	70
Die weiteren Entwicklungen	72
5. Web-Serien	75
Die Macher	76
Finanzierung	77
Look	80
Zielgruppe und Marketing	81
Die Plattform	83
Ausstrahlung	83
Länge	84
Die Story / Dramaturgie	84
Inhalte der Webserien	86
6. Games	93
Der Markt	96
Erzählen in Games	102
Ludologie vs. Narratologie	104

Immersion	106
Game und Geschichte	108
Klassische dramaturgische Techniken in Games	111
Linearität	119
Emotionalität	123
Ziel und Figur	126
Die »Welt« in Games	130
Spielentwicklung und Autorenrolle	132
7. E-Books	143
Technik	147
Der Markt	150
Enhanced E-Books	159
Apps	161
Erzählweisen	162
Themen	169
Autor	172
Social Writing	174
8. Transmediales Erzählen	179
Markt	181
Das Publikum binden – Interaktivität	183
Alternate Reality Game	189
Grundlagen	191
Die Entwicklung	195
Plattformen	198
Erzählen	201
Figuren	204
Welten / Glaubwürdigkeit	205
Geheimnis	207
Beispiele / Themen	208
Autorschaft	215
9. Zusammenfassung	223
10. Literatur / Quellenangaben / Links	231
11. Beiträge / Personen	235
Anmerkungen	243