

Literarisches Lernen im Kontext der Digitalität

Petra Anders

1. Literarisches Lernen als Handlungs- und Perspektivwechsel

Ulf Abraham erhielt 2014 den Friedrich-Preis für sein wissenschaftliches Werk, das unter anderem „im Bereich des literarischen Lernens, des poetischen Schreibens und der Film- und Mediendidaktik“ (Der Friedrichpreis) anzusiedeln ist. Wir beide plauderten im Vorfeld der Baseler Preisverleihung miteinander. Auf meine Frage, welche Veröffentlichung ihm denn selbst am meisten bedeutete, antwortete er ohne zu zögern: *Übergänge*. Für diesen Beitrag zur Festschrift habe ich jene Monographie mit viel Gewinn gelesen. In *Übergänge* entfaltet Abraham das literarische Lernen und verknüpft es durchgehend mit der literarischen Sozialisation:

Nicht ein Von-außen-Herantragen [...] ist der Kern literarischen Lernens (sonst spräche man besser von *literarischem Lehren*). Vielmehr ist es eine Öffnung des Subjektes selbst; und seine Wirkung ist nicht eine nachweisbare direkte Übertragung einer poetischen 'Botschaft' auf das eigene Verhalten und Handeln [...]. Es ist ein in Übergangsräumen angebahnter allmählicher Haltungs- und Perspektivwechsel, über den in Lernpsychologie und Pädagogikwissenschaft bedauerlicher Weise wenig zu erfahren ist: Nicht einmal eingeführt ist dort der Begriff 'literarisches Lernen'. (Abraham 1998, 134)

Literarisches Lernen meint hier also das Lernen *durch* literarische Werke – und nicht (nur) die zunehmend selbstständige Anwendung von Texterschließungsstrategien, um ein literarisches Werk zu verstehen. Sicherlich ist Textverständnis eine nützliche, vielleicht auch notwendige Voraussetzung für das Lernen durch Literatur. Auf dem Weg (Texterschließung) sollten wir aber das eigentliche Ziel (Sozialisation durch Literatur) nicht vergessen. So spricht Abraham der Literatur selbst eine verändernde Wirkung für das Individuum zu. Den Gedanken, dass der Literatur eine gesellschaftliche Verantwortung innewohnt und sie eine sozialisierende Wirkung hat, finden wir auch bei dem Schriftsteller Peter Handke (1978):

Es ist die Literatur, die das Bild eines Landes bestimmt, gerade indem sie allen fertigen Bildern mit Hartnäckigkeit und sanfter Gewalt widerspricht. (o.S.)

Abraham veranschaulicht in *Übergänge* seinen Ansatz an vielen literarischen Werken und deren literarischen Figuren, die – so seine These – als Identifikationsfiguren dem kindlichen und jugendlichen Leser Entwicklungsbegleiter sind. Mithilfe der fiktiven Figuren lernten Heranwachsende verschiedene Perspektiven auf eine Problemstellung kennen, erprobten im Geiste Handlungen und verstrickten sich in Überlegungen, die eine Figur, an ihrer selbst statt, durchdenkt. In *Übergänge* macht Abraham ferner deutlich, inwiefern Kinder- und Jugendmedien wesentliche Sozialisationsprozesse thematisieren, veranschaulichen und Protagonisten entwerfen, die dem Leser gewissermaßen einen (Entwicklungs-)schritt voraus sind. Mit Rückgriff auf Theodor Schulze (1996, 272) hält er fest:

Damit umzugehen, dass das Mögliche die (Schein-)Sicherheit der vertrauten eigenen Wirklichkeit beständig in Frage stellt und bedroht, darin besteht literarisches [...] Lernen. (Abraham 1998, 133f.)

Diesem Ansatz folgend möchte ich mit dem vorliegenden Beitrag kinder- und jugendliterarische Werke beleuchten, die Sozialisationsprozesse in der heutigen Welt aufgreifen. Dabei frage ich gleichzeitig nach den „fertigen“ Bildern (vgl. Handke 1978), die unser Land – oder in Zeiten der Globalisierung angemessener: unsere Gegenwart – bestimmen. Eines dieser „Bilder“ ist die Annahme einer digitalen Welt, in der Kinder

aufwachsen. Nach Stalder (2017) prägt die sogenannte Kultur der Digitalität maßgeblich unseren derzeitigen Umgang miteinander. Was sich hinter diesem durch Digitalisierungsprozesse in Gang gebrachten kulturellen Wandel verbergen könnte, zeige ich im Folgenden anhand von kinder- und jugendliterarischen Medien.

Nach Kepser (2018, 263) sollte „die Reflexion jener Umbrüche, die durch die Digitalisierung entstanden oder im Entstehen sind, zum Pflichtprogramm des Deutschunterrichts gehören“. Dazu verweist er auch auf die Auseinandersetzung mit Kinder- und Jugendliteratur im Deutschunterricht, die thematisch an die Digitalisierung angebunden ist. Ich möchte an aktuellen Werken prüfen, ob diese die Kultur der Digitalität aufgreifen, wie Heranwachsende an den Protagonisten im Sinne von Abraham literarisch lernen können und inwiefern diese Literatur mit „Hartnäckigkeit und sanfter Gewalt“ (Handke 1978) dem Bild einer als digital geprägt wahrgenommenen Welt widersprechen kann. Zu guter Letzt versuche ich eine Antwort zu finden auf die von Abraham 1998 gestellte Frage „Warum soll jemand überhaupt Lesegewohnheiten ausbilden in der Mediengesellschaft?“ (Abraham 1998, 11)

2. Grundlagen einer Kultur der Digitalität

Seit der Publikation von *Übergänge* im Jahr 1998 hat sich die von Abraham so bezeichnete „Mediengesellschaft“ (ebd.) verändert, sowohl hinsichtlich der technischen Möglichkeiten als auch begrifflich: Wir sagen, wir leben heute in Zeiten der Digitalisierung, wenn wir das technische Moment aktueller Entwicklungen hervorheben möchten. Betonen wir die kulturellen Prozesse im Kontext der Digitalisierung, dann sprechen wir mit Jenkins (2009) von einer Partizipationskultur, die *new media literacies* erfordere, oder neuerdings mit Stalder (2017) von der Kultur der Digitalität. Wenn wir die Deutschdidaktik als eingreifende Kulturwissenschaft verstehen (vgl. Kepser 2013), die ihre Lerngegenstände in kulturellen Handlungsfeldern verortet (Kepser/Abraham 2016, 19-27), dann sollten wir die kulturwissenschaftlichen oder -philosophischen Ansätze zur Beschreibung kulturellen Wandels im Blick behalten. Daher skizziere ich Stalders Ansatz kurz, um die darauffolgenden Analysen der kinder- und jugendliterarischen Werke und die didaktischen Implikationen darauf beziehen zu können.

Nach Stalder produzieren sich Menschen in Internet-Communities und Open-Source-Kulturen in einem endlos wirkenden Netzwerk, dem das Internet als Infrastruktur dient. Dieses Netzwerk sei mittlerweile, d.h. seit Einführung des Smartphones im Jahr 2007, ein gesamtgesellschaftliches Phänomen. In dem Netzwerk entstünden neue ethische und kulturelle Konventionen, wie etwa die eher prozessualen und auf offene Interaktion ausgerichteten Kommunikationspraktiken. Sie werden zum Mainstream und übertragen sich auf alle anderen Lebensbereiche (Stalder 2017, 19), unabhängig davon, ob jemand online oder offline ist. So prägt das Digitale die Realität, eine Kultur der Digitalität entsteht. Diese ist Stalder zufolge durch drei Formen gekennzeichnet: Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität.

Der Einzelne schreibe sich nach dem Prinzip der **Referentialität** in die kulturellen Prozesse ein: Er oder sie wählt Inhalte aus, gestaltet Neues, synthetisiert, vermischt Materielles mit Digitalem, z.B. im 3D-Druck, und nimmt Bezug auf Vergangenes oder Paralleles, z.B. in Form von Re-Makes oder Mash-Ups. Die Bearbeitung und Kreation werden zur alltäglichen Handlung, weil technische Möglichkeiten zur Veränderung allein durch das Smartphone und diverse Apps gegeben sind. Um im Netz sichtbar zu werden, genüge jedoch nicht die Bezugnahme, sondern es bedarf der Aufmerksamkeit durch andere. Der Einzelne behaupte lediglich eine Bedeutung, etwa indem er oder sie twittert oder einen Film bei YouTube publiziert. Wird die nächstgrößere Einheit, also der erste Follower und dann die Gemeinschaft auf einen Beitrag aufmerksam, entstehen „lokale

Inseln der Bedeutung“ (Stalder 2017, 165). Nicht der Einzelne, sondern das Feedback der Anderen entscheide also, ob Inhalte bedeutsam sind bzw. ob Bedeutungen stabilisiert werden. Die **Gemeinschaftlichkeit**, die sich in jedem Netzwerk und zu jedem Inhalt immer wieder neu formiere, ist nach Stalder geprägt durch informellen, aber strukturierten Austausch. Sie zielt auf neue Wissens- und Handlungsmöglichkeiten im Rahmen eines Praxisfeldes (z.B. ein soziales Netzwerk), sie mache Ressourcen zugänglich und bilde einen zirkulären, selbstreferentiellen Austausch zwischen Novizen und Experten, die sich ständig neu rekrutieren. Die wichtigste Ressource im sozialen Netzwerk des Web 2.0 sei die Aufmerksamkeit des Anderen, die durch sichtbares Feedback eine Anerkennung schafft. Die bisher kleinste Einheit der Anerkennung sei ein Like. Für den Einzelnen entstehe sowohl Motivation als auch äußerer Druck, ständig präsent zu sein, etwa durch updates, tweets, geteilte Bilder, Likes. Entscheidend sei, wen man im Netzwerk hat und was man im Netzwerk ist. Obwohl die Gemeinschaftlichkeit eine Macht auf den Einzelnen ausübt, ist nach Stalder die Macht der Gemeinschaft wiederum stark eingegrenzt durch die **Algorithmizität**: Denn die Formate, in denen die Gemeinschaften handeln, würden nicht von der Gemeinschaft selbst entwickelt, sondern durch die Großanbieter, die vor allem Interesse an persönlichen Daten haben, die wiederum alle Nutzer denken generieren zu müssen, um anerkannt zu sein. Die Großanbieter programmieren für die Sozialnetzwerke entsprechende Algorithmen als Handlungsanweisungen. Algorithmen können nicht mit Mehrdeutigkeit und Unschärfe umgehen, sondern sortieren für uns nur die Datenmengen von Big Data zu Small Data, lösen vordefinierte Probleme und transformieren prozessierbare Daten, damit wir Nutzer diese wiederum erfassen können. Sie bildeten die Grundlage unseres weiteren Handelns im Netz. Sie erstellen für jeden User eine andere Ordnung. Die im Netz abgebildete Welt sei also nicht repräsentativ, sondern würde personenbezogen generiert. Die eigene Handlungsumgebung im Netz wird somit von anderen, vor allem von Großanbietern, determiniert. Nur wer über eigenes Spezialwissen verfüge, könne die ihm zugeordneten Suchergebnisse beurteilen. Als Nutzer habe der Einzelne keine Einflussmöglichkeit auf die Ausgestaltung oder die Entwicklung seiner Handlungsbedingungen – obwohl er oder sie sich im referentiellen Handeln im Netz, also z.B. beim Posten, Liken, Forwarden und Remixen, frei und autonom fühle. Eine Lösung sei, eigenverantwortlich Commons aufzubauen, um partizipieren zu können, anstatt von Wissensmonopolen anderer Anbieter dominiert zu werden.

3. Literarische Figuren in der digital geprägten Welt

Mit den Analysen zweier Bilderbücher, eines Jugendromans und eines Familienfilms gehe ich auf Spurensuche nach der oben skizzierten Kultur der Digitalität. Alle vier Medien sind in den USA entstanden. Die Bilderbücher sind bisher nicht auf Deutsch übersetzt. Sie sind kraft ihrer Bilder aber sehr gut nachvollziehbar, auch für Heranwachsende, die mit Englisch kaum vertraut sind. Diese Medien wurden zudem bewusst ausgewählt: Zum Einen, weil das Schulfach Deutsch „keine Eingrenzung seiner Gegenstände auf genuin deutschsprachige (oder gar deutsche) Unterrichtsgegenstände mehr [akzeptiert]“ (Abraham 2019, 7) und zum Anderen, weil die USA oft kulturelle Trends vorwegnehmen. Es ist also danach zu fragen: Welche kulturellen Prozesse im Kontext digitaler Medien zeigen diese aktuellen Narrationen kraft ihrer Protagonisten und welche Antworten geben sie auf die mit digitalen Medien verbundenen Herausforderungen des beginnenden 21. Jahrhunderts?

3.1 Der Gamer *TEK* als [modern cave boy](#)

Das Bilderbuch TEK von Patrick McDonnell (*1956) erschien 2016 in den USA und liegt bisher neben Englisch u.a. in Spanisch und Hebräisch vor. Der Protagonist mit dem sprechenden Namen Tek, ein Akronym für Technology-Enabled Knowledge, ist ein Junge im Grundschulalter.

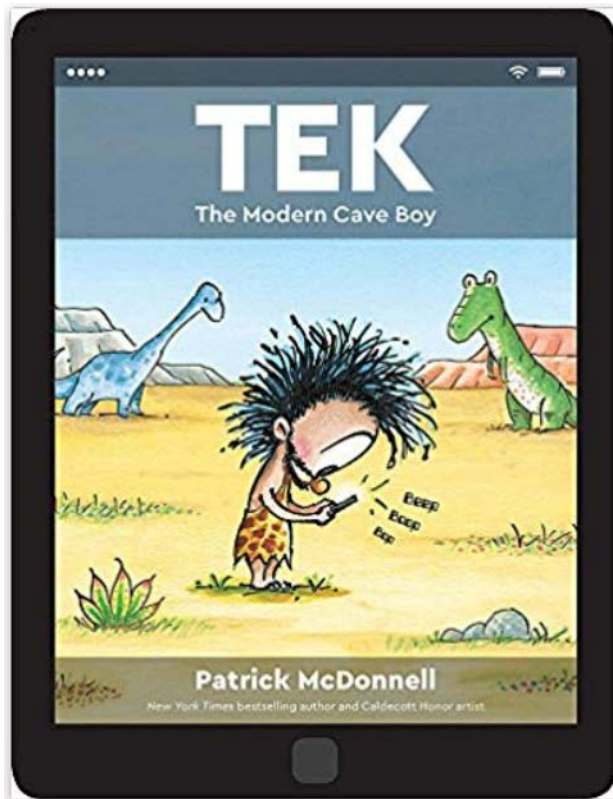


Abb. 1: Cover von TEK - The modern Cave Boy (2016)

Schon auf dem Cover richtet er seine Blicke komplett auf ein mobiles Endgerät. Im Hintergrund sehen wir Dinosaurier, die den Protagonisten teils verständnislos, teils abwartend anschauen. Das Cover sowie die erste Hälfte des Buches sind rein äußerlich einem Tablet nachgeahmt. Der Betrachter sieht die illustrierte Welt des Protagonisten schwarz (!) gerahmt, quasi als Bildausschnitt in einem Tablet. Die erzählte Welt wirkt wie durch ein mobiles Endgerät vermittelt. So schauen wir – ganz genau so wie Tek – auf etwas, das wie ein Tablet aussieht. Am oberen Rand der ersten Seiten sind zwei Artefakte aus der digitalen Welt platziert, die jeder Leser, auch wenn er kein „Tekki“ ist, als Zeichen für den Akkustand und WLAN-Empfang erkennt. Eine kulturelle Konvention aus der digitalen Welt ist also von Bedeutung in der analogen Welt. Zum Sign-In soll der Rezipient den Code „TEK“ eingeben, um in die Parallelwelt (Buch) zu gelangen. Der Autor erzählt Tek's Entwicklung mit Hilfe von Gegensätzen: Freundschaft und Bildung stehen auf der einen Seite, Vereinsamung und Verdummung durch spielbasierte Nutzung digitaler Medien auf der anderen Seite. Beide Welten scheinen nicht kompatibel. Dadurch, dass der Autor Tek's digital geprägte Welt in der Steinzeit situiert, wird die Medienkritik noch offensichtlicher: Technischer Fortschritt bedeutet sozial gesehen Rückschritt.

McDonnell outet die Eltern des Protagonisten als Personen, die beruflich zwar selber an der Entwicklung des Internets maßgeblich beteiligt sind (*"You should have never invented the internet," Tek's mum grunted to his dad, McDonnell 2016, S. 6*), dem Einfluss der digitalen Medien auf ihr Kind aber hilflos gegenüberstehen. Die Charakterisierung dieser Steinzeit-Eltern greift den Diskurs um die Frage auf, wer für die Medienerziehung zuständig ist.

Freundschaft definiert sich in diesem Buch einzig über das Miteinander ohne digitale Spielmedien. So wartet Tek's Freund, ein Dinosaurier, stets vor der Höhle, um mit Tek in Kontakt zu treten. Tek aber ist „*all the time*“ mit seiner „*game box*“ beschäftigt (McDonnell 2016, S. 5). Tek kann, so die überzeichnete Medienkritik des Buches, nur durch eine Naturkatastrophe gerettet werden: So unterbricht erst ein Vulkanausbruch die Rezeptionsgewohnheiten des Grundschülers. Hier ändert sich schlagartig die Gestaltung des Bilderbuches: Dass Tek „*disconnected*“ ist, bezeugt eine schwarze Seite. Sie bildet quasi den Tunnel in die Sekundärwelt Natur. Dort finden wir den Protagonisten in einem durchweg übertrieben positiv gestalteten Außenraum, dessen Blumen, Tiere und Landschaft er, so scheint es, erstmalig wahrnimmt und der ihn offensichtlich glücklich macht. Das rückseitige Cover des Buches greift die Intention des Buches in Form einer expliziten Aufforderung auf: *Won't you come outside to play?* (McDonnell 2016). Das Gaming soll durch kindliches Spiel (*play*) ersetzt werden.

3.2 Charlotte als Maker [in DOLL-E 1.0](#)

Im selben Verlag wie *TEK - The modern cave boy* erschien 2018 das Bilderbuch *DOLL-E 1.0* als Erstlingswerk der US-amerikanischen Autorin Shanda McCloskey.

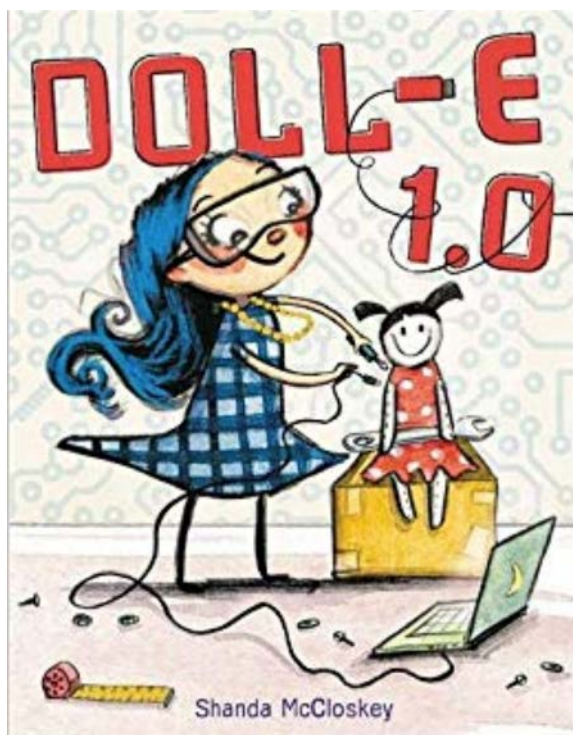


Abb. 2 Cover: DOLL-E 1.0

Es inszeniert aber ganz anders als *TEK* eine durch digitale Medien geprägte Lebenswelt von Kindern und ihren Familien: Charlotte ist die weibliche Protagonistin, ebenfalls im Grundschulalter. Schon die äußere Gestaltung des Covers zeigt, wie analoge und digitale Welten verbunden sind: Die abgebildete Kinderzimmertapete weist das Muster einer Festplatte auf, woraus sich ableiten lässt, dass Computer funktional in die Lebenswelt des Kindes eingewoben sind. Das Mädchen arbeitet zugleich mit dem mechanischen Maßband und digitalen Werkzeugen. Der Inhalt dieses Buches erzählt sich wie folgt: Charlotte ist bestens mit digitalen Medien ausgestattet. Nicht nur hat sie Freude am Tüfteln, sie hilft

auch ihren Eltern mit ihren Fertigkeiten. Diese Eltern setzen sich, im Gegensatz zu Tek's Eltern, auch problemorientiert mit der Medienbildung ihrer Tochter auseinander und verfolgen einen medienkritischen Diskurs im Fernsehen, in dem gefragt wird: „*Is your child too techy?*“ (McCloskey 2018). Der Wendepunkt ergibt sich, als die Mutter ihrer Tochter eine Puppe schenkt. Mit diesem (klassischen Mädchen-)Spielzeug weiß Charlotte zunächst nichts anzufangen. Dann entdeckt sie, dass die Puppe eine Batterie hat, und schlussfolgert, dass das Spielzeug technisch veränderbar sein müsste. Charlotte zieht sich in ihr als Labor inszeniertes Zimmer zurück, um eine agile, personalisierte Puppe zu schaffen, die sich bewegen und sprechen kann. Sie wird hier zu einer Figur, die digitale Medien nicht nur (wie Tek) als Anwenderin nutzt; vielmehr setzt sie ihr Wissen über Technologie ein, um ihre Umwelt selbst zu gestalten. Das Buch stellt Bezüge zwischen dem modernen Creative Coding, Tinkering und Making (vgl. [Hatch 2014](#)) und historischen Figuren wie Victor Frankenstein und Ada Lovelace (vgl. [Lepore 2018](#)) her. Die Veränderung der Puppe (engl.: doll) von mechanisch zu elektronisch (-E) spiegelt sich im Titel des Bilderbuchs (*DOLL-E*). Auch Charlottes Charakter deutet sich im Wortspiel des Titels an: Die Protagonistin ist ein lieber, hilfsbereiter Mensch (vgl. engl.: doll) und technikaffin (-E). Der Zusatz 1.0 verdeutlicht, dass Charlotte nicht die social media skills, die für das Web 2.0 relevant sind, besitzt, sondern eher technologische Basiskenntnisse. Daher kann sie sich, als das „Update“ für die Puppe, das sie aus dem Netz geladen hat, misslingt, auch „*with a few spare parts and a bit of code*“ (McCloskey 2018) selbst helfen. Zusammen mit ihrer Kreation spielt sie schließlich draußen unter den zufriedenen Blicken ihrer Eltern. Als Happy End resümiert der Erzähler, dass sich nicht nur die Puppe, sondern auch die Tüftlerin Charlotte verändert habe: „... *the doll changed Charlotte, too. But not too much.*“ (ebd.).

3.3 Starr als Social-Media-Blogger in *The Hate U Give*

Das Jugendbuch *The Hate U Give* der US-amerikanischen Autorin Angie Thomas erschien 2017, wurde auf Anhieb ein Bestseller in den USA und erhielt in Deutschland 2018 den Jugendliteraturpreis in der Kategorie 'Preis der Jugendjury'. In der spannenden Coming-of-Age-Geschichte, die zeigt, wie wichtig es ist, seine Stimme gegen Ungerechtigkeit zu erheben, gibt die Autorin Einblicke in die Jugendkultur der digitalen Medien. So beschreibt die jugendliche Protagonistin Starr, wie sie ihren ersten Freund kennenlernt, wie folgt:

*Der Prinz von Bel-Air*¹ ist nicht nur meine Serie, sondern unsere. In der Zehnten folgte er mir auf Tumblr und ich folgte ihm zurück. Wir kannten uns zwar vom Sehen an der Schule, aber mehr auch nicht. An einem Samstag postete ich einen Haufen GIFs und Clips aus dem Prinz. Er likte und rebloggte jeden einzelnen davon. Am Montag danach in der Cafeteria bezahlte er meine Pop Tarts und meinen Traubensaft und meinte: 'Die erste Aunt Viv² war die beste'. So fing das mit uns an. (Thomas 2018, S. 98f.)

Die Autorin gibt in diesen Zeilen ein literarisches Beispiel für das, was Stalder mit Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität meint: Die Zehntklässlerin findet das von (Groß-)Unternehmern bereitgestellte Fan-Material zu einer von ihr favorisierten Fernsehserie. Dieses Material wird ihr vermutlich von den Algorithmen zugespielt, die bereits analysiert haben, dass die Serie zu ihren Interessen passt und daher gehören die GIFs und Clips schon zu Starrs personalisiertem Netz. Sie bezieht sich als Fan auf die Serie (Referentialität) und drückt ihre eigene Begeisterung durch aus dem Netz

¹ TV-Serie (1990-1996).

² Vivian „Viv“ Banks (geb. „Smith“) wird in den sechs Jahren Drehzeit der Serie *Der Prinz von Bel-Air* von zwei verschiedenen Schauspielerinnen verkörpert. (vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Prinz_von_Bel-Air, 30.04.2019)

gewählte Inhalten (GIFs, Clips) aus, schenkt der Serie damit mediale Aufmerksamkeit und behauptet durch das Blogging in ihrem Netzwerk (Tumblr, seit 2007) eine Bedeutung dieser Serie. Ein anderer, nämlich ihr zukünftiger Boyfriend, greift diese Bedeutungszuschreibung im informellen Tumblr-Austausch, indem er die GIFs und Clips als Ressourcen findet und diesen Ressourcen und damit der Figur Starr Anerkennung in Form der Likes und des Reblogging schenkt. Er bewertet damit das Material und gleichzeitig Starr als Senderin des Materials positiv. Starr erwidert diese Anerkennung, indem sie ihm durch following Aufmerksamkeit schenkt und seine Bedeutung im Netzwerk, die sich durch die Anzahl der follower bemisst, stärkt. Dass nicht nur Starr als diejenige, die Fanmaterial auswählt und teilt, eine Expertin für die Serie ist sondern auch ihr Date, das ihren Vorschlägen im Netzwerk folgt und diesen Bedeutung verleiht, wird dann beim persönlichen Treffen mit der Aussage: 'Die erste Aunt Viv war die beste' deutlich. Starr und ihr Freund führen die im Netz angefangene Verhandlung über die gemeinsame Lieblingsserie in der Cafeteria analog weiter. Sie 'folgen' sich quasi über die Mediengrenzen hinweg, indem sie ein Paar werden.

Die gegenteilige Erfahrung macht Starr mit ihrer Freundin Haley:

Einmal habe ich ein Foto von Emmett Till gepostet, einem vierzehnjährigen schwarzen Jungen, der 1955 ermordet wurde, weil er einer weißen Frau nachgepiffen hatte. Sein verstümmelter Körper sah nicht einmal mehr menschlich aus. Sofort danach schrieb Hailey mir und regte sich total auf. Ich dachte, weil sie nicht glauben konnte, dass jemand einem Kind so etwas antun konnte. Aber nein. Sie fand es nur unglaublich, dass ich so ein schreckliches Bild postete. Kurze Zeit darauf hörte sie auf, meine anderen Postings zu liken und zu rebloggen. Dann schaute ich die Liste meiner follower durch. Siehe da, Hailey folgte mir nicht mehr. Da ich 45 Minuten entfernt wohne, war Tumblr so eine Art heiliges Territorium, auf dem unsere Freundschaft verankert war. Mir nicht mehr zu folgen, bedeutete das Gleiche, wie zu sagen: 'Ich mag dich nicht mehr.'" (Thomas 2018, 93)

Die Autorin lässt ihre Protagonistin ein bestimmtes, bereits von anderen Medien als politisch aussagekräftig definiertes Material („*Foto von Emmett Till*“, ebd.) auswählen, um ihren Unmut über Rassismus im eigenen Netzwerk zu bloggen. Ihre Freundin ignoriert das angebotene Bild, weil es ihr ästhetisch nicht angemessen für den Netzauftritt erscheint. Sie eröffnet aber keine Diskussion innerhalb des Netzwerkes, was ein Zeichen von Aufmerksamkeit wäre und dem geposteten Bild innerhalb der Community (Gemeinschaftlichkeit) Anerkennung verschafft hätte. Stattdessen verlässt sie das Netzwerk und wählt ein anderes Medium, vermutlich einen Messenger-Dienst („*Hailey schrieb mir*“, ebd.), um ihre Abneigung zu begründen. Die Ignoranz gegenüber dem Bild wirkt sich jedoch auch auf die persönliche Beziehung zwischen Hailey und Starr aus: Indem Hailey die weiteren Zeichen („*Postings*“, ebd.) ihrer Freundin Starr im Netz nicht mehr teilt, verweigert sie die Anerkennung und unterbricht den zirkulären, selbstreferentiellen Austausch im Digitalen. Wenn Hailey schließlich entscheidet, Starr nicht mehr zu folgen und sie damit aus ihrem personalisierten Netzwerk auszuschließen, bedeutet das nicht nur, dass eine sogenannte Freundschaft im Digitalen endet, sondern auch, dass erstens eine tatsächliche Freundschaft zerbricht („*bedeutet das Gleiche, wie zu sagen: 'Ich mag dich nicht mehr'*“, ebd.) und dass zweitens Hailey die Wirksamkeit von Starr im Netz, die sich bekanntlich durch die Anzahl Follower auf der „*Liste*“ (ebd.) bemisst, allgemein schwächt. Starr hat dadurch, dass sie ihre politische Meinung durch ein Bild ausgedrückt hat, eine reale Freundin und an weiterem Einfluss im Netzwerk verloren.

Am Ende dieses Romans, in dem sich die Figur Starr zunehmend dahin entwickelt, ihre politische Meinung nicht nur öffentlich zu vertreten, sondern auch in die Tat umzusetzen und nach ihrer Überzeugung zu leben, löst sie sich vollkommen von Hailey, mit der sie noch über den Messenger verbunden war:

Da ist noch eine weitere Nachricht. Ausgerechnet von Haley. Ganz kurz: *Tut mir leid*. Das ist es nicht, was ich erwartet habe, auch wenn ich eigentlich gar nichts von ihr erwartet habe. Und nichts mehr mir ihr zu tun haben will. [...] Ich kann loslassen. Deshalb antworte ich: *Es wird nie mehr so sein wie früher*. Ich drücke auf Senden, warte, dass die Nachricht rausgeht, dann lösche ich die Unterhaltung. Ich lösche auch Haileys Nummer aus meinem Handy. (Thomas 2018, 484f.)

Bemerkenswert an allen drei zitierten Textstellen ist, dass das Material und der Mensch als konvergent wahrgenommen und behandelt werden: Starrs Freund sowie Hailey liken bzw. dislikten Starrs Material und im selben Atemzug die Person Starr; wenn Starr die Nachrichten von Hailey löscht, ist die Person Hailey im Roman nicht mehr als Figur existent.

3.4 Ralph als Buddy in [*Chaos im Netz*](#)

Dieser US-amerikanische Familienfilm, der 2018 dem ersten Teil (*Ralph reichts*, 2012) folgte und 2019 zahlreiche Nominierungen und eine Auszeichnung mit dem Annie Award für die besten Effekte im Animationsfilm erhielt, findet für die mit der Kultur der Digitalität verbundenen Prozesse und Akteure filmische Bilder:

Ralph und Vanellope, zwei Figuren aus Retro-Videospielen, entdecken die sehr bunt und verlockend dargestellte Welt des Internets, weil sie ein Lenkrad für ein veraltetes Autorennen-Videogame online ersteigern möchten. Ralph hat schon beim rasant dargestellten Eintritt ins Web durch ein Kabel Vorbehalte gegen diese ihm fremde Welt, während sich seine jüngere Freundin Vanellope, die mit einem Programmierfehler behaftete Prinzessin des Autorennspiels, mit Begeisterung in die neue digitale Welt bewegt.

Ralph verkörpert die Rolle eines Buddys und entdeckt die Gefahren des Netzes, um Vanellope zu schützen und implizit die realen Filmzuschauer_innen über das Netz aufzuklären: Er beginnt zu verstehen, dass die im Internet getätigten Geschäfte echtes Geld kosten. Er durchschaut zugleich, dass Popularität, also likes im Netz, Geld (durch Werbung) bringt. Um seine Auktionsschulden für das Autolenkrad bei Ebay zu begleichen, setzt sich Ralph also allen Trends im Netz aus (z.B. unboxing videos, Katzenvideos) und wird für einen kurzen Moment ein YouTube-Star. Den Kreislauf der Digitalität (Referentialität, Gemeinschaftlichkeit, Algorithmizität) nimmt der Film dabei kritisch aufs Korn. Die Teilnehmer der Social-Media-Kultur sind als blockheads dargestellt und tragen auf ihrer Kleidung an der Stelle des biologischen Herzens einen Aufdruck mit dem Herz-Symbol, das typisch für Sozialnetzwerke ist. Die Herzen, die sie den einzelnen Bildschirmen zufliegen lassen, um ihre Sympathie für das jeweilige Video zu symbolisieren (Referentialität, Gemeinschaftlichkeit), saugt ein vor dem jeweiligen Bildschirm postierter Unternehmer mit einer Art Staubsauger ein. Das Web wird demnach von Unternehmern gesteuert, die Herzen (Daten) einfangen und weiterverarbeiten (Algorithmizität). Die Quantität ist dabei wichtiger als die Qualität. Die blockheads sind weit entfernt davon, eigene Commons zu schaffen und das Netzwerk selbstbestimmt zu prägen.



Abb: Blockheads verleihen Videoinhalten durch Herzen Bedeutung ((Quelle: Trailer, <https://www.youtube.com/watch?v=opFMr46DXW0>, min. 00:04:28))

Das Asoziale der sogenannten Gemeinschaftlichkeit in Sozialnetzwerken verdeutlicht der Film u.a. dann, wenn Ralph zunächst aus der Froschperspektive auf die übermächtig wirkenden Kommentarleisten schaut, in denen sich hate speech-Kommentare zu seinen Videos über ihn ergießen. Aus der darauffolgenden Vogelperspektive erscheint der gedemütigte Ralph unscheinbar klein.

Die Figur Yes verkörpert in *Chaos im Netz* den Algorithmus: Yes kennt alle Vorgänge im Internet, hat einen eigenen Browser in Form eines Raumschiffes, mit dem sie unabhängig von anderen Anbietern durch die digitale Welt fährt. Sie teilt Ralph eine Weisheit mit: "Never read the comments". Sie symbolisiert einerseits die Übermacht der Algorithmen, die über den Dingen zu stehen scheinen; andererseits macht sie deutlich, dass die Gemeinschaftlichkeit, die durch Kommentare angeblich die Bedeutung des Einzelnen steuern kann, im Grunde keine Macht hätte, wenn sich der Einzelne nur selbst ermächtigen würde.

4. Didaktische Implikationen für das literarische Lernen

Inwiefern können Kinder und Jugendliche an den hier vorgestellten Protagonisten literarisch lernen?

4.1 Lernen, mit neuen Herausforderungen umzugehen

DOLL-E 1.0 vermittelt ein neues Leitbild in Bezug auf weibliche Rollenmuster: Mädchen können bzw. sollen auch programmieren. Dies gelingt, so legt die Geschichte nahe, am besten, wenn ein Lebensweltbezug in Bezug auf Technik geschaffen wird. Charlotte steht für den **Maker**, der u.a. Spiel(-zeug)e programmiert. Tek hingegen wird genau wie sein Vater als männlicher Nerd dargestellt. Er verkörpert den **Gamer**, den Spieler von Videogames. Die Alternative für Tek's Vereinsamung ist das Abschalten (disconnect) der digitalen Welt.

Zweifelsohne sind beide Kinderbücher hervorragende Impulse, um das Lernen mit und über Medien anzuregen. Einerseits lässt sich in Auseinandersetzung mit Tek das (eigene) Mediennutzungsverhalten besprechen und reflektieren. Andererseits lädt *DOLL-E 1.0* dazu ein, im Sinne des Lernens mit Medien an die Lektüre kleine inhaltlich verbundene Creative-Coding-Projekte anzuknüpfen (vgl. [Graves o.J.](#))

So verlockend ein solches Coding-Projekt auch ist: Die hier vorgestellten Kinderbücher entfalten ihr eigentliches Potential als Medium erst, wenn sie selbst als Medium der Vermittlung in den Vordergrund rücken.

Dass sich der in *Übergänge* skizzierte Ansatz zum literarischen Lernen als überaus lohnenswert erweist, sollen die folgenden Gedankengänge verdeutlichen:

So ist beiden Bilderbüchern gemeinsam, dass die kindlichen Protagonisten die digital geprägte Welt als „vertraute eigene Wirklichkeit“ (Schulze 1996, 272) wahrnehmen und sich in dieser ihrer Welt (schein-)sicher fühlen. Tek ist eins mit den Geräten, die der eigene Vater entwickelt hat und die er ungestört und selbstbewusst nutzt; Charlotte erhält für ihr technisches Wissen Anerkennung von ihren Eltern, sie fühlt sich unabhängig und „fully charged“ (McCloskey 2018). Beide Protagonisten erfahren die Bedrohung ihrer vertrauten Welt durch eine Generation, die an der digital geprägten Welt Zweifel anmeldet: In TEK stellen die Eltern die Mediennutzung von Tek in Frage; er wird durch höhere Gewalt von seiner ihm vertrauten Welt getrennt.

Charlotte erlebt, wie ihre eigene Mutter sie mit einem Spielzeug konfrontiert, das ihre bisherigen Spiel- und Erfolgserlebnisse in Frage stellt und eine andere Form von Kreativität herausfordert. Charlottes Wut bricht nicht nur aus, weil diese Puppe im Vergleich zu elektronischen Spielzeugen altmodisch wirkt, sondern auch, weil Charlotte sich bedroht fühlt durch die Erwartungshaltung der eigenen Mutter.

Teks und Charlottes Grundkonflikt, die Bedrohung der bekannten Welt, ist zeitlos und für Kinder wie Erwachsene stets präsent. Die Bücher bedienen sich nur zeitgemäßer Metaphern: So wird in TEK das Online-Sein zu einem Bild für Geborgenheit, der immer schwächer werdende Akkustand symbolisiert den Übergang zu etwas Ungewohntem, Neuem.

Wie gehen die literarischen Figuren mit dieser Bedrohung ihrer Welt um? In TEK wird die Handlung durch einen deus ex machina bestimmt. Der kindliche Protagonist hat keine Handlungsmöglichkeiten. Die Kappung der digitalen Welt hat aber scheinbar heilende Wirkung. Tek erinnert sich an seinen besten Freund und widmet sich der Entdeckung der Natur. So wirkt die Aufforderung „Won't you come outside to play“ in dieser Lesart nicht mehr suggestiv, sondern ermutigend. Kinder, die das Buch lesen, lernen von dieser Geschichte, dass die digital geprägte Welt nicht die einzige Option ist. Auch wenn Zugänge zu digitalen Medien durch Institutionen oder Erziehungsberechtigte limitiert werden, gibt es eine andere Welt, in der man staunen kann. Die Natur steht hier sinnbildlich für den Bereich, der nicht von der Digitalisierung vereinnahmt ist. Das Bilderbuch TEK rüttelt hier an dem fertigen Bild einer digitalen Welt, die nicht mehr offline zu denken ist, und widerspricht, wie Handke (1978) sagen würde, „hartnäckig“.

Wie TEK so muss auch Charlotte ihre Komfortzone verlassen. Sie nimmt nach einer Phase der Wut schließlich die Herausforderung der Puppe an und integriert diese in ihr Spiel. Durch die Puppe erweitert sich Charlottes Handlungsraum: Auch sie verlässt, wie Tek, den Innenraum (Wohn- und Kinderzimmer, Labor) und schafft es nach draußen. Die Gesellschaft bildet aber, ebenso wenig wie bei TEK, im sozialen Netz eine Gemeinschaftlichkeit, sondern auf der Straße, in der realen Nachbarschaft vor Ort. Für Charlotte kommt zum technischen Wissen durch die „Bedrohung Puppe“ das soziale Lernen sowie das Einüben und Reflektieren von sozialen Rollen (Mutterrolle) hinzu. Kinder, die DOLL-E 1.0 lesen bzw. vorgelesen bekommen, lernen, dass neue Herausforderungen mit dem eigenen Können und den eigenen Talenten gemeistert werden können. Die Geschichten von TEK und Charlotte sind Entwicklungsgeschichten. Sie dienen bestenfalls der Ich-Stärkung. Ein Unterricht, der sich zugunsten informatischer Bildung im Making verliert, wird Selbstwirksamkeitserfahrungen schaffen, er reicht an solche persönlichkeitsbildenden Erkenntnisse aber nicht heran.

Coding fördert zwar Problemlösungskompetenz, diese vollzieht sich aber nur äußerlich (Wie geht das, was ich programmieren will?) und nicht innerlich (Wie entwickelt sich eine Figur oder wie entwickle ich mich persönlich angesichts einer menschlichen Herausforderung?).

Diese Vermutung stützen meine Beobachtungen von Scratch-Projekten (vgl. Anders 2018): Wenn Kinder ganz frei mit der Programmiersprache Scratch eine Geschichte erzählen, dann stellen sie oft eine Situation dar, in der sich ein Protagonist wohl fühlt (z.B. Katze Scratchy auf einem Geburtstagsfest) und lassen dann eine mögliche Störung in diese vertraute Situation hineinbrechen (z.B. Geburtstagstore explodiert). Viel Zeit wird darauf verwendet, wie die eine und andere Situation technisch realisiert werden kann. Die Frage, warum sich die Situation ändert und wie der Protagonist mit diesem Infragestellen der Ausgangssituation umgeht, kommt bei solchen Projekten nicht auf. Die Option literarischen Lernens ist hier verschenkt. Nur wenn der Unterricht an innere Prozesse anschließt, kann er die in den literarischen Texten angelegten Haltungs- und Perspektivwechsel anbahnen oder, in freien Projekten, die Persönlichkeitsbildung fördern, die letztlich zentral im Kontext der Digitalisierung ist.

4.2 Lernen, sich selbst zu ermächtigen

In *The Hate U Give* verliert sich die Protagonistin nicht in endlosen Verhandlungen, sondern kann sich selbst auch unabhängig von Netzwerken und der Anerkennung durch eine Gemeinschaftlichkeit behaupten, Entscheidungen treffen und Kontakte kappen. Gerade weil der Roman die Bedeutung einer digital geprägten Welt für einschneidende Entwicklungsmomente wie erste Liebe und Verlust einer Mädchenfreundschaft so deutlich zeigt, können Jugendliche mit Hilfe der literarischen Figur Starr besonders gut nachvollziehen, dass die eigene (politische) Meinung auch unabhängig von Sozialnetzwerken Gültigkeit hat. Denn Starr hat dem Leser und der Leserin einen Entwicklungsschritt voraus. Als das Mögliche (in Form des Rassismus) die bisherige (durch Medien geprägte) Welt von Starr in Frage stellt, findet Starr einen eigenen Weg, um ihrer eigenen Stimme Geltung zu verschaffen. Der Entwicklungsroman zeigt exemplarisch, dass es möglich und sinnvoll ist, sich zu emanzipieren. Nimmt man sich Starr zum Vorbild, wappnet das davor, vom Feedback anderer im eigenen Netzwerk abhängig zu werden; gleichsam schafft eine Orientierung an dieser Figur die Voraussetzung dafür, neue Netzwerke (eigene Commons) auszubilden.

Im Gegensatz zu Tek, Charlotte und Starr ist für Ralph in *Chaos im Netz* die digital geprägte Welt etwas Neues, das persönlich herausfordert. Damit holt er als Hauptfigur in einem Familienfilm einerseits Kinder und Jugendliche, andererseits aber auch medienskeptische Erwachsene als Identifikationsfigur ab.

Während sich Ralph zunehmend von den Attraktionen des Web löst und sein eigentliches Ziel, Vanellope mit einem Lenkrad zu helfen, im Auge behält, geht Vanellope als Follower in den neuen Spielmöglichkeiten auf und vergisst darüber ihr Lenkrad – d.h. also ihre Steuerungsgewalt. Sie verkörpert diejenigen, die nur das im Netz umsetzen, was sie auch vorher konnten: In ihrem Fall ist dies, Autorennen zu fahren. Sie schafft nicht durch eigene Kreativität etwas Neues, sie ist kein Maker wie Charlotte, sondern, wie TEK, stets angewiesen auf die digitalen Welten, die andere bereits geschaffen haben. Während der Autor McDonnell seine Hauptfigur Tek aus dem digitalen Gaming verbannt und das Spiel in der freien Natur als Option stark macht, bleibt die Figur Vanellope ein glücklicher, aber naiver Gamer. Ralph dagegen entscheidet, ähnlich wie Starr in *The Hate U Give*, wann und wozu er das Digitale nutzt: **Er** kehrt zu seinen Freunden in die Retro-Welt zurück und erweist Vanellope als Buddy einen Freundschaftsdienst: Denn er vertraut ihr und entlässt

sie in die digitale Welt. Die digitalen Tools integriert Ralph zur kurzweiligen Unterhaltung in sein eigenes Leben, wie im Karaoke-Spiel des Filmabspans ersichtlich wird.

5. Warum soll jemand also Lesegewohnheiten ausbilden?

Die von Ulf Abraham 1998 gestellte Frage „Warum soll jemand überhaupt Lesegewohnheiten ausbilden in der Mediengesellschaft?“ lässt sich meines Erachtens in 2019 leicht beantworten:

Alle literarischen Texte antworten mit ihren Figuren ganz eindeutig auf die vermeintliche Digitalität: Sowohl die *digital natives* (Starr, Charlotte, TEK) als auch der *digital immigrant* (Ralph) distanzieren sich von den selbstreferentiellen Zirkeln der Digitalität und ermächtigen sich selbst. Diejenigen, die in der Kultur der Digitalität verhaftet bleiben, werden in den jugendliterarischen Medien als politisch fragwürdig (Hailey) oder naiv (Vanelloupe) charakterisiert. Wenn wir Kultur als eine „zivilisatorische Leistung“ bezeichnen, die gepflegt werden muss (Abraham/Brendel-Perpina 2017, 7), dann verwundert es, dass die Protagonisten quasi aus der Kultur der Digitalität fliehen. Entdecken sie wie Stalder (2017), dass es in einer solchen Kultur, die von Wissensmonopolen dominiert wird, gar nicht um echte Partizipation des Einzelnen geht? Literarische Texte geben u.a. entscheidende Orientierung über verschiedene Weisen des Umgangs mit digitalen Medien (z.B. Gaming, Making, Blogging). Sie ermöglichen das Sprechen und Nachdenken über eigenes Medienhandeln und fördern die Medienkritikfähigkeit. Die Auseinandersetzung mit diesen wesentlichen und zeitgemäßen Themen stellt keine „erzieherische Überlastung des Leseunterrichts“ dar (Paefgen 1996, 102), sondern ermöglicht Schülerinnen und Schülern Wege zu finden, sich selbst in der (Medien-)gesellschaft zu positionieren und Vorbilder zu finden (Starr), die dabei helfen, Ich-Stärke und Urteilskompetenz als wesentliche Fähigkeiten in Zeiten der Digitalisierung (vgl. Nida-Rümelin/Weidenfeld 2018, 160f.) auszubilden.

Auch in einer Kultur der Digitalität, selbst wenn diese, wie wir gesehen haben, in unseren literarischen Welten keine feste Größe ist, behalten literarische Texte eine Schlüsselfunktion, die Abraham 1998 so treffend charakterisiert:

Auf der Ebene der Fiktion gibt es Vor-Bilder für so gut wie jedes Problem der Sozialisation allgemein und speziell der Literarischen Sozialisation. Die Literatur hält als Lösung für solche Probleme nicht mehr und nicht weniger bereit als sich selbst: Sie ist Angebot, Einladung und Verführung zu dem, was ich *Aufenthalt in Übergangsräumen* nenne. (Abraham 1998, 14)

Das Interesse von Ulf Abraham an „Phänomenen des Transitorischen, die sowohl als Orts- wie als Perspektivenwechsel, aber auch als Einstieg in tiefere Schichten scheinbar längst erforschter oder verhärteter Oberflächen verstanden werden können“ (so schrieben die Herausgeber_innen in der Einladung zu dieser Festschrift) hoffe ich mit den hier ausgeführten Gedanken getroffen zu haben.

Primärliteratur:

- McCloskey, Shanda: DOLL-E 1.0. New York: Little, Brown Books for Young Readers 2018.
- McDonnell, Patrick: TEK - The modern cave boy. New York: Little, Brown Books for Young Readers 2016.
- Chaos im Netz (Originaltitel: Ralph breaks the Internet, R.: Rich Moore, Phil Johnston, USA 2018). Walt Disney, DVD.
- Thomas, Angie: The Hate U Give. München: ctb 2018. Erstausgabe: 2017.

Sekundärliteratur:

- Abraham, Ulf (2019): Die Germanistik und das Schulfach Deutsch, oder: Keine einfache Beschreibung eines komplexen Verhältnisses! In: Didaktik Deutsch 46, 6-12.

- Abraham, Ulf (1998): Übergänge. Literatur, Sozialisation und literarisches Lernen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Abraham, Ulf/Brendel-Perpina, Ina (2017): Einführung: Kulturen des Inszenierens. In: dies (Hrsg.): Kulturen des Inszenierens in Deutschdidaktik und Deutschunterricht. Stuttgart: Fillibach bei Klett, 7-22.
- Anders, Petra (2018): Vom User zum Maker. Kinder gestalten und erzählen mit Scratch. In: Dausend, Henriette/Brandt, Birgit (Hg.): Lernen digital - Fachliche Lernprozesse im Elementar- und Primarbereich anregen Waxmann, 17-36.
- Der Friedrichpreis, <https://erhard-friedrich-stiftung.de/der-friedrich-preis> (30.04.2019)
- Graves, Colleen (o.J.): Making and Literacy with DOLL-E 1.0, <https://labz.makeymakey.com/cwists/preview/1657x> (30.04.2019)
- Handke, Peter (1978): Epilog. In: Jung, Jochen: Glückliches Österreich. Residenz Verlag: Salzburg, o.S.
- Hatch, Mark (2014): The Maker Movement, <https://www.boerneshovedstad.dk/media/1332/maker-movement-manifesto-sample-chapter.pdf> (30.04.2019)
- Jenkins, Henry et al. (2009): Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century. Cambridge.
- Kepser, Matthis (2018): Digitalisierung im Deutschunterricht der Sekundarstufen. Ein Blick zurück und Einblicke in die Zukunft. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes Bd. 65, H. 3, 247-268.
- Kepser, Matthis (2013): Deutschdidaktik als eingreifende Kulturwissenschaft. Ein Positionierungsversuch im wissenschaftlichen Feld. In: Didaktik Deutsch 34, 52-68.
- Kepser, Matthis /Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. 4. völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt Verlag. (Grundlagen der Germanistik – 42)
- Lepore, Ruth (2018): The strange and twisted life of Frankenstein, <https://www.newyorker.com/magazine/2018/02/12/the-strange-and-twisted-life-of-frankenstein> (30.04.2019)
- Nida-Rümelin, Julian/Weidenfeld, Nathalie (2018): Digitaler Humanismus. München: Piper.
- Paefgen, Elisabeth (1996): Schreiben und Lesen. Ästhetisches Arbeiten und literarisches Lernen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schulze, Theodor (1996): Erzählen - Geschichten - Lerngeschichten. Anmerkungen zum narrativen Lernen. In: Hohmann, Joachim S./Rubinich, Johann (Hg.): Wovon der Schüler träumt. Leseförderung im Spannungsfeld von Literaturvermittlung und Medienpädagogik. Frankfurt/M.: Peter Lang, 261-281.
- Stalder, Felix (2017): Kultur der Digitalität. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.