

Literale Praktiken im medialen Spannungsfeld Perspektiven für den Deutschunterricht – zum Geleit

Jan M. Boelmann / Matthis Kepser

Pädagogische Hochschule Freiburg | jan.boelmann@ph-freiburg.de
Universität Bremen | kepsen@uni-bremen.de

In den letzten 30 Jahren hat der mediale Wandel die außerschulische literale Praxis der Schülerinnen und Schüler tiefgreifend verändert. Jenseits der klassischen Schriftmedien setzen sich heutige Lernende in ihrer Freizeit mit Messenger-Nachrichten, Videoportalen, digitalen Bildschirmspielen, eBooks, Blogs und anderen Schrift- und Literaturformen vom Comic bis zur Snapchat-Story auseinander (vgl. z.B. KIM 2018, 15, 17, 33; JIM 2018, 20, 35). In der schulischen Praxis findet dieser Wandel jedoch nur geringen Widerhall, sodass die hiermit einhergehenden vielfältigen Potenziale ungenutzt bleiben. Während des 21. Symposiums Deutschdidaktik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg wurden in der Sektion „Literale Praktiken in allen Medien“ die veränderte Medien- und Lebenskultur der Schüler*innen betrachtet. Dabei wurden einerseits die Potenziale und Einflussfaktoren aktueller literaler Formate für unterrichtliche Lernprozesse diskutiert und wurde andererseits der Frage nachgegangen, inwieweit sich der Deutschunterricht diesen neuen Kulturen öffnen kann, soll oder sogar muss. Insbesondere rückten zwei lebensweltlich relevante Gegenstandsbereiche in den Fokus: neuere und neue narrative Formate als Medien des literarischen Verstehens und der Einsatz von sozialen Medien als Vermittlungswege für literarische Anschlusskommunikations- und Lernprozesse.

Das Handlungsfeld Literatur als Zielperspektive der Literaturdidaktik ist heute ohne Einschluss der Medien nicht mehr denkbar (vgl. Kepser/ Abraham 2016, 19-27): Im Hinblick auf die Individuation (Mikroebene), weil Kinder und Jugendliche *alle* Medien nebeneinander nutzen: zur Freizeitgestaltung, zum Wissenserwerb, zur Persönlichkeitsentwicklung. Sie tun das überwiegend rezeptiv, aber nicht wenige auch produktiv. Im Hinblick auf die Sozialisation (Mesoebene), weil *alle* Medien ein wesentlicher Gesprächsgegenstand in der Familie, vor allem aber im Freundeskreis (peer group) sind. Zudem ist die kollektive Rezeption mindestens so häufig anzutreffen wie die solipsistische: gemeinsam ein Bilderbuch anschauen, gemeinsam ein Hörspiel anhören, gemeinsam fernsehen, gemeinsam ins Kino gehen, gemeinsam am PC und an der Konsole spielen, vielleicht sogar gemeinsam ein Theater besuchen. Darüber hinaus gibt es auch Cliques, die selber Hörspiele produzieren, Filme drehen oder Computerspiele entwickeln, wobei die Produkte über das Internet weltweit anderen zur Verfügung gestellt und von anderen kommentiert werden können. Im Hinblick auf die Enkulturation (Makroebene), weil heute alle Medien intertextuell und konvergent miteinander verknüpft sind. Stoffe und Motive wandern frei von einem Medium zum anderen. Wer nicht halbwegs mit der Medienwelt in ihrer ganzen Breite vertraut ist, wird viele Anspielungen und Bezugsetzungen in Kinofilmen, Serien, digitalen Spielen, ja auch nicht in modernen Bilderbüchern oder Romanen verstehen.

In seinem Beitrag „Rettet die Welt durch Erzählen!“ widmet sich Matthis Kepser der Frage, wie Gestaltungsprinzipien crossmedialen Erzählens im Projekt *netwars – out of control* umgesetzt werden. Hierbei greifen verschiedene narrative Medien – interaktive Graphic-Novel-App, Fernseh- und Webdokumentation sowie Romane und Hörbücher – ineinander und ermöglichen fachliches wie interdisziplinäres Lernen auf unterschiedlichen Abstraktions- und Durchdringungsstufen. Insbesondere die Lernpotenziale durch die verschiedenen medialen Basierungen bieten vielfältige Ansatzpunkte vom Informationserwerb

bis hin zur Medienreflexion. Der Beitrag nutzt erstmals alle multimodalen Möglichkeiten elektronischen Publizierens für die wissenschaftliche Belegpraxis.

Friedrich Werther betrachtet eine Besonderheit des Computerspielerzählens, indem er ludonarrative Dissonanzen als Ansatzpunkt für literarisches Verstehen nutzt. Diese Form des erkennbaren Auseinandergehens von Narration und Gameplay führt Schülerinnen und Schülern die sonst harmonisch und störungsfrei ablaufende Dramaturgie von Computerspielen vor Augen und eignet sich somit als Einstiegspunkt für die Reflexion ludonarrativer Erzählungen und ihrer zu Grunde liegenden Textstruktur.

Durch die Ergebnisse einer qualitativen Interviewstudie zu Pen-and-Paper-Rollenspielen stellen Ulrike Preußner und Jan-Nicklas Meier heraus, wie sich diese kollaborativ erspielten Narrationen für medienübergreifendes literarisches Lernen nutzen lassen. Spezifische Potenziale bergen sie in den Feldern von Handlungslogik, Dramaturgie und Figurenverstehen, die durch häufig auftretende inter- und transmediale Bezüge als inszenierte, multimedial geprägte literarische Texte im Deutschunterricht Anwendung finden können.

Jeanette Hoffmann stellt in ihrem Beitrag *Grafisch erzählte Geschichten im Bilderbuchkinogespräch* Ergebnisse einer empirischen Erhebung vor, die im Rahmen des Forschungsprojektes *Erzählen in Texten und Bildern – Graphic Novels im Deutschunterricht* entstanden sind. Hierbei zeichnet sie literarische Verstehensprozesse von Grundschulkindern anhand von Gesprächstranskripten zum Bilderbuch *Herr Schnuffels* (Wiesner 2014) nach und arbeitet spezifische Potenziale und Problemfelder heraus.

Mit einem Fokus auf das literarische Lernen anhand von Werbeclips stellt Teresa Scheubeck die Konzeption und erste Ergebnisse einer Pilotstudie zur Ermittlung des Potenzials von Werbeclips für den Aufbau literarischer Kompetenz vor. Unter Rückgriff auf das *Modell literarischer Kompetenz auf semiotischer Grundlage* (Schilcher/Pissarek 2015) entwickelt Scheubeck ein Verstehenstraining, dessen Wirksamkeit mittels einer Interventionsstudie nachgewiesen werden soll.

Der mediale Wandel hat jedoch nicht nur neue Formen von Narrationen hervorgebracht, sondern auch neue Partizipationsmöglichkeiten und Diskursformen geschaffen, die durch technische Weiterentwicklungen allen Schülerinnen und Schülern offenstehen. Der Nutzen von Social-Media-Plattformen wie Facebook, WhatsApp, Telegram, Instagram oder Youtube mit ihren spezifischen Kommunikationsmustern hat in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler einen festen Sitz, deren Ausdrucksformen aber nur selten kritisch reflektiert werden. Ihr Einsatz im Deutschunterricht für die Initiierung literarischer Lernprozesse greift auf vertraute Kommunikationspraktiken zurück und eröffnet gleichzeitig literarische Anschlusskommunikations- wie mediale Reflexionsanlässe. Hierbei beschränkt sich der Einsatz neuer Medienformen nicht nur auf die niedrigschwellige Produktion eigener Produkte, sondern umfasst auch die anschließende Kommunikation auf verschiedenen Social-Media-Plattformen, womit das Einbringen, Kommentieren und Gestalten als selbstverständliche Kulturtechniken der aktuellen Schüler*innengeneration als Lernpotenzial genutzt und ernstgenommen wird.

Nathalie Kónya-Jobs nimmt das Anschlusskommunikationsverhalten von Textrezipient*innen im Social Web in den Blick und stellt verschiedene Rezeptionsmodi vor. Anhand einer qualitativen Inhaltsanalyse von Kommentarfeeds aus Facebook und YouTube zu Poetryslam-Performances arbeitet sie prototypische sprachliche Praktiken heraus und identifiziert Potenziale dieser Partizipationskultur für den Einsatz im Deutschunterricht.

Die Förderung von Medienreflexion und Figurenverstehens mittels des WhatsApp-Echtzeitstatus steht im Zentrum des Beitrags von Hanna Kröger-Bidlo. Ihr konzeptionell-methodischer Vorschlag setzt Konzepte dramapädagogischen Arbeitens in einen Kontext von den Schüler*innen bekannten medialen Praktiken und leistet durch die Auseinandersetzung mit literarischen Figuren vor dem Hintergrund medialer Selbstinszenierungen auch einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung.

Literarisches Lernen durch Produktion von Videoclips verfolgen die beiden Beiträge von Ina Brendel-Perpina und Barbara Reidelshöfer sowie von Andreas Seidler. Brendel-Perpina und Reidelshöfer untersuchen Videorezensionen von Laienleser*innen, sogenannte Booktubes, die im Rahmen einer Unterrichtssequenz von Elftklässler*innen erstellt wurden. Hierbei werten sie qualitativ sowohl die Produkte selbst wie auch die im Unterrichtskontext angeregten Anschlusskommunikationsprozesse aus. Andreas Seidler

hingegen nimmt die Prozesse zur Planung und Erstellung eigener Computerspielrezensionen als Adaptationen professioneller Review-Videos in den Blick. Der konzeptionell-methodische Beitrag verortet dieses Vorhaben curricular und stellt inhaltliche Kategorien für die Produktion von Spielekritiken ebenso vor wie Gütekriterien, die in anschließenden Rückmelderunden zu beachten sind.

Abgeschlossen wird die Ausgabe von einem konzeptionellen Beitrag von Florian Dietz, der der Frage nachgeht, welche Folgen die bislang mangelhafte Integration mediendidaktischer Konzepte in die Kulturwissenschaft Deutschdidaktik für die Wissenschaftsdisziplin Deutschdidaktik nach sich zieht.

Wir wünschen unseren Leser*innen eine anregende und erkenntnisreiche Lektüre dieser MiDu-Ausgabe. Online-Zeitschriften heben sich von herkömmlichen Publikationsformen durch die niederschwellige Möglichkeit des Feedbacks ab und so freuen sich Herausgeber und Autor*innen auf viele Rückmeldungen.

Die Herausgeber

Jan M. Boelmann und Matthis Kepser im September 2019.

Sekundärtexte

Kepser, Matthis/Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. 4. völlig neu bearb. u. erw. Aufl. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger. EP: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019): KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger. EP: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Schilcher, Anita/ Pissarek, Markus (Hrsg.) (2015): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. 3. korrigierte und ergänzte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Wiesner, David (2014): Herr Schnuffels. Hamburg: Aladin.