

Neue Lernkontexte und Zugänge zur Literatur in einer digitalen Welt

PD Dr. Matthias Merkl (Würzburg)

Kontakt: matthias.merkl@uni-wuerzburg.de

Abstract

In den vergangenen zwei Jahrzehnten ist durch neue Technologien eine rasante Entwicklung innerhalb der Literaturdidaktik festzustellen. In unserer digitalen Welt sind Texte jederzeit und in einer unüberschaubaren Menge zugänglich. Die Technologien wurden miteinander verschmolzen („digital fusion“) und es kam zu einem radikalen Wandel im Umgang mit Literatur. Das Lese- und Schreibverhalten von Kindern und Jugendlichen hat sich ebenfalls grundlegend verändert. So treffen sich beispielsweise Autoren/innen und Leser/innen auf Online-Plattformen, die sich dort untereinander rege austauschen können. Die digitale Welt ist ständigen und raschen Veränderungen unterworfen: Es entstehen neue Textsorten sowie neue Formen der Kommunikation und der Rezeption. Auf diese Veränderungen muss der Literaturunterricht reagieren und dabei in besonderer Weise die neuen Kontexte und Zugänge zur Literatur berücksichtigen – jedoch ohne Bewährtes und „traditionelle“ Ansätze zu vergessen.

1. Einführung

„In the technological landscape of the 21st century, the printed text is no longer the most significant cultural tool to be deployed in shaping our social attitudes and beliefs.“ (Walsh 2009).

Ein Begriff, der die veränderten Bedingungen, Lernkontexte und Zugänge zur Literatur gut abbildet, ist „literacy“, dessen Definition sich in der Vergangenheit lediglich auf die Lese- und Schreibfähigkeit beschränkte. Für die heutige Zeit wurde die Definition jedoch erweitert:

„Reading and writing – communication, in essence – is happening in very different ways and via varied avenues; **blogs, podcasts, online news, and tablets** coupled with **countless applications**. These new tools are not only disrupting older modes of communication, but have also effectively dictated a redesigning of conventional classroom tools. **Such changes are increasingly borderless and rapidly accelerating**, and are bound to impact the nature of literacy itself as well as **how it is perceived in diverse contexts in different parts of the world**. This calls for a reorientation with regard to how researchers, educators and stakeholders view literacy in today’s terms, as well as the **deconstruction and reconstitution of language and education** on the whole.“ (Pandian et al. 2013: ix)

„[O]ne is aware that all writing and reading occurs at a **time** and in a **place**. Among other things, this means that one has to think about how **cultural heritage, educational, linguistic and literary traditions** support and encourage certain forms of reading and writing skills, but restricts others.“ (Tonne et al. 2009: 2)

Mit Blick auf die heutige Literaturdidaktik und die Mediendidaktik richtet sich das Interesse vor allem auf die „digital literacy“, die „critical literacy“ sowie die „literary literacy“:

digital literacy

having the ability to use a range of technology to find and evaluate information, to connect and collaborate with others, to create, to share, and to utilize content.

critical literacy

„the ability to see beyond the text and to look for factors behind the text that might be relevant for

its comprehension and interpretation. Sometimes it is hard to distinguish between professional texts, opinion pieces, or even satirical writings. It can also be difficult to see the borderline between official and unofficial sources.“ (Kouki/Virta 2017: 34)

literary literacy

„*Idiolectal literary literacy (ILL)* refers to the ability to analyze the formal characteristics of a literary text with respect to their aesthetic functions.“ (Frederking 2012: 4)

„*Contextual literary literacy (CLL)*, finally, represents the ability to recognize implications associated with historical contexts, literary motives, epochs, genres, etc. that are relevant for a given text. [...] CLL pertains to the ability to use external information in interpreting a text.“ (Frederking 2012: 4)

2. Veränderte Lernkontexte und Rahmenbedingungen

Nach Blume und Kinkead erwartet die junge Generation sich ständig verändernde Bedingungen und Kontexte, da Konzerne wie Apple die Kommunikationsmöglichkeiten immer rascher vorantreiben. Das Motto „faster is always better“ (Blume/Kinkead 2014: 2) erfordert heutzutage ein fortwährendes Anpassungsverhalten, um sich nicht von der Entwicklung „abgehängt“ zu fühlen, z.B.

Smartphone: sms und e-mail (früher) > whatsapp (heute)

Internet: facebook (früher) > instagram (heute)

„For young people, images, sound bites, and video messages trump handwriting. Even texting has taken on new forms with smartphone applications such as Vine (video-messaging) and Snapchat (image-messaging). Students are surrounded by technology; they live in a digital world that does not always function on a linear level.“ (Blume/Kinkead 2014: 1)

The digital age

- information at your fingertips
- 24/7 news

Culture shifts

- three minutes (concentration span)
 - selfies and celebrity ('famous for 15 minutes')
 - social media tyranny
- (Lambert 2017: 21)

WEITERE MERKMALE:

- ständige Verfügbarkeit/Zugänglichkeit an jedem Ort (*accessability*)
- Textarbeit > interaktiv, kreativ, veränderbar, dynamisch, nicht linear, und häufig eine Gruppe von Urhebern (altersgruppenübergreifend)
- Verwendung von Bildern als visuelle Texte

HYPertexte / HYPERFICTION

„Wie man sieht, ist der Hypertext aufgrund seiner textuellen und medialen Eigenschaften nicht kompatibel mit Textkonzepten, die den Text als geschlossene, kohärente Einheit betrachten, der in ‚fertiger‘ Form in Umlauf gebracht und dann decodiert wird. Vielmehr entsteht eine kohärente Textbedeutung erst im Prozess der Nutzung des Hypertextes durch eine intertextuelle, aktive Verknüpfungstätigkeit und die bedeutungskonstruktive Tätigkeit des Nutzer-Lesers. [...] Mit aus einem Hypertext herauskopierten Texten und Bildern kann man keine eigenständige diskursive Interaktion erzeugen. Erst der kohärente Nutzertext vermag einem riesigen Text-, Bilder- und Informationskonglomerat Bedeutung zu verleihen und dieses in einem Diskurs zur Geltung zu bringen. Noch allgemeiner: Der kohärente Text ist die subjektiv textualisierte und manifestierte Bedeutung eines Hypertextes.“ (Hallet 2008: 5)

3. Innovative Ansätze im Literaturunterricht (Beispiel 1): „Remix Culture“, „FanFiction“, „Crossovers“

Dieser Ansatz geht davon aus, dass die Jugendlichen aktiv an der Entstehung von Literatur mitwirken und diese verändern können. Es handelt sich somit nicht um ein „fertiges“ (statisches) Produkt, sondern um einen Prozess, an dem mehrere Personen teilhaben können. Curwood bezeichnet diesen Ansatz als *remix culture*:

„Remix is a practice of taking cultural artifacts and combining them in new and creative ways.“
(Curwood 2013: 84)

Die Jugendlichen sind untereinander über das Internet verbunden und publizieren dort ihre Texte, die dort diskutiert werden und ein Feedback erhalten. Es ist eine neue Form der Rezension.

Curwood beschreibt den Prozess des Verfassens einer „choose-your-own adventure story“ (Curwood 2013: 87) an den Beispielen *Harry Potter* und *The Hunger Games* wie folgt:

„The dynamic interplay of literature, literacy, and technology is evident in how youth engage with J.K. Rowling’s *Harry Potter* and Suzanne Collins’ *The Hunger Games*. Young fans use online affinity spaces related to young adult literature to deepen their understanding of the narrative structures and themes. At the same time, these spaces encourage their creative responses to literature. Around the world, fans are writing *Harry Potter*-based and *Hunger Games*-inspired stories, creating art, producing videos, composing music, and designing role-playing games. Fans draw on a variety of modes, semiotic resources, and literacy practices throughout this process. By actively participating in affinity spaces around a shared passion, young people have an authentic audience who reads, responds to, and even critiques their creative work.“ (Curwood 2013: 81)

Die Jugendlichen sind aktiv am Schreibprozess beteiligt durch die Entwicklung neuer Charaktereigenschaften, neuer Perspektiven, alternativer Handlungen und Schicksale, neuer Kontexte, weiterer Protagonisten etc. Durch die „Durchmischung“ der Ursprungstexte und neuer Ideen („crossover“, „remix“) entstehen neue digitale Texte.

4. Innovative Ansätze im Literaturunterricht (Beispiel 2): „Glogster“ [glog = graphic blog]

Glogster als alternative, kreative Form des Zugangs zur *Young Adult Literature*. Es werden verschiedene Möglichkeiten der Informationsweitergabe genutzt und in der Regel miteinander kombiniert (Blogs, Audio-Dateien, Videos, Bilder, Hyperlinks etc.). Das Ergebnis sind multimediale Texte wie z.B. ein virtuelles und interaktives Poster.

Glogster versetzt die Schülerinnen und Schüler in ein virtuelles Klassenzimmer, in dem sie gleichzeitig und interaktiv z.B. an Projekten arbeiten können.

Blume / Kinkead schreiben die Vorgehensweise am Beispiel von Harper Lees Buch *To Kill a Mockingbird* wie folgt. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich eine literarische Figur auswählen und eine Auswahl von Büchern treffen, die diese Figur interessieren könnten. Sie müssen ihre Auswahl schriftlich begründen, um sich in die gewählte Figur hineinversetzen zu können (Perspektivenwechsel):

„This writing assignment requires students to get inside the head of a character. What would Jem want to read? Dill? Scout? Atticus? Once students develop the content, then issues of design come into play. How can the setting of the novel—the South in the 1930s—be depicted? Will bright colors be used or perhaps sepia tones? How can design choices signal that this novel is based on memory? In terms of assembling the glog itself, the covers of the books chosen provide ready material. Students may use an image from the classic 1962 film to identify the character, and the title of the glog might be 'Jem’s Reading List' or 'Dill’s Library'.” (Blume / Kinkead 2014: 5-6).

5. Stiftung Bildungspakt Bayern: „Digitale Schule 2020“

Entwicklungsaufgaben:

- „- **technisch**: Ausarbeitung und Implementierung einer zu den pädagogischen Ansprüchen passenden IT-Architektur mit schulgerechtem Support
- **didaktisch**: Ausloten des Mehrwerts digital-gestützten Lernens für personalisiertes und kollaboratives Lernen und zum Ausbau der Selbststeuerungskompetenz; Anpassung der Prüfungskultur
- **pädagogisch**: Aufbau von Medienkompetenz zur verantwortungsbewussten, auch kreativen Mediennutzung und zur Vorbereitung auf die Arbeitswelt
- **organisatorisch**: Anpassung der Lernumgebungen und der Unterrichtsorganisation
- **organisatorisch**: Impulse für die Weiterentwicklung eines digitalen Informations- und Kommunikationsmanagements
- **personell**: Weiterqualifizierung der Lehrkräfte
- **rechtlich**: Klärung von Fragen zur Finanzierung, zum Datenschutz etc.“

(Stiftung Bildungspakt Bayern 2018)

6. Zusammenfassung

Die vielen neuen Möglichkeiten der digitalen Welt verändern den Englischunterricht. Durch veränderte Lernkontexte und Zugänge bietet die Lektüre von *Young Adult Literature* den Schülerinnen und Schülern neue Erfahrungsdimensionen, in denen auch ihr eigenen Ideen aufgenommen und rezipiert werden.

„Through young adult literature, students can immerse themselves in new worlds and critically engage with words, ideas, and themes. Fan fiction offers an opportunity for them to respond to literature by remixing characters, settings, and events. They can make the story their own in new and exciting ways, and share their work with a global audience.“ (Curwood 2013: 86)

7. Literatur (Auswahl)

Blume, Kolbie Astle / Joyce Kinkead (2014): „Digital Literacy & Young Adult Literature“, *The Utah English Journal*, volume 42, 1-8.

Crowley, Brianna (2014): „What Digital Literacy Looks Like in a Classroom“, *Education Week*, 'Teacher', October 29, 2014, <https://www.edweek.org/tm/articles/2014/10/29/ctq_crowley_digitalliteracy.html> (last accessed Jan 22, 2018).

Curwood, Jen Scott (2013): „Fan Fiction, Remix Culture, and the Potter Games“, in: Valerie Estelle Frankel (Ed.), *Teaching with Harry Potter. Essays on Classroom Wizardry from Elementary School to College*, Jefferson (NC): McFarland, 81-92.

Frederking, Volker et al. (2012): „Beyond Functional Aspects of Reading Literacy: Theoretical Structure and Empirical Validity of Literary Literacy“, *ResearchGate*, online publication, June 2012, <https://www.researchgate.net/publication/284614638_Beyond_Functional_Aspects_of_Reading_Literacy_Theoretical_Structure_and_Empirical_Validity_of_Literary_Literacy> (last accessed Jan 30, 2018).

Hallet, Wolfgang (2008), „Schreiben lernen mit dem Hypertext? Hypertextualität und generische Kohärenz in der Schreiberziehung“, *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 1-10.

Lambert, David (2017): „Powerful Disciplinary Knowledge and Curriculum Futures“, in: Noora Pyyry et al. (Eds.), *Changing Subjects, Changing Pedagogies: Diversities in School and Education*, Studies in Subject Didactics 13 (Publications of the Finnish Research Association for Subject Didactics), Helsinki: Oy Nord Print Ab, 14-31.

Pandian, Ambigapathy et al. (2013): „Preface“, in: *New Literacies: Reconstructing Language and Education*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, ix-xv.

Parker, J. (2013): „When stories are more than paper: Transmedia trends in Young Adult Literature.“ Presentation presented at the YALSA 2012 YA Literature Symposium, St. Louis, MO, <<http://library.ifla.org/882/1/168-parker-en.pdf>> (last accessed Jan 30, 2018).

Skains, R. L. (2010): „The Shifting Author-Reader Dynamic: Online Novel Communities as a Bridge from Print to Digital Literature“, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 16(1), 95-111.

Stiftung Bildungspakt Bayern (2018): „Digitale Schule 2020“, München: Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst, <<http://bildungspakt-bayern.de/digitale-schule-2020/>> (last accessed Feb 20, 2018).

Tonne, Ingebjorg et al. (2009): „Exploring the Intersection between Literary and Digital Literacy in School“, *ResearchGate*, Oslo University College and Buskerud University College, online publication, Oslo and Drammen, 2-11, <<https://www.researchgate.net/publication/229004674>> (last accessed Jan 30, 2018).

Walker, S. / Jameson, J. / Ryan, M. (2010): „Skills and strategies for e-learning in a participatory culture (Ch. 15)“, in: R. Sharpe, H. Beetham, & S. Freitas (Eds.), *Rethinking learning for a digital age: How learners are shaping their own experiences*, New York, NY: Routledge, 212-224.

Walsh, Christopher S. (2009): „The multi-modal redesign of school texts“, *Journal of Research in Reading*, 32(1), 126-136.

8. Internetseiten

- > <https://www.fanfiction.net/Harry-Potter-and-Hunger-Games-Crossovers/224/3390/>
- > <http://edu.glogster.com/>
- > <https://www.spart5.net/cms/lib/SC01000802/Centricity/Domain/529/glogsteredu.htm>
- > <http://www.digitale-schule-bayern.de>