

Computer und Internet in der Kinder- und Jugendliteratur

Inhaltselemente der für Kinder- und Jugendliche bzw. von diesen verfassten bzw. rezipierten Literatur im Dienst des fiktionalen Spiels, der Gender-Reflexion, der anthropologischen Selbstvergewisserung und Erkenntnistheorie sowie der politischen, ökologischen und sozialen Technologiefolgeabschätzung.

⌘ (i) Die KJL hat sich des Themas Computer und Internet seit Mitte der 1990er Jahre ausgiebig angenommen (vgl. Kepser 1999:444 ff.). Aufgrund des Technologie- und Verbreitungsvorsprungs gibt es eine große Zahl von Übersetzungen aus dem Amerikanischen. Der kommerzielle Impetus zeigt sich in der Auflage von Buchserien wie „Cyber.Kdz“ (B. Balan) oder in der Reihen bildenden Kontinuität im Figurenarsenal, etwa bei A. Schlüter.

Drei Genres lassen sich unterscheiden: 1) Computer und Medien bilden eher Hintergrund oder Staffage für eine Haupthandlung, in deren Zentrum KJL-typische Probleme wie Jugendkriminalität, Liebe, Identitätssuche, Erwachsenwerden stehen (z. B. I. Krauß: „Spion am Schulcomputer“; J. Cray: „danger.de“). 2) In Computer- und Hackerkrimis werden die jungen Protagonisten Opfer und/oder Aufklärer von (Computer-)Kriminalität bzw. Technikmissbrauch (z. B. G. Cross: „Auf Wiedersehen im Cyberspace“; M. Coleman: „Schmuggler im Netz“; F. Stieper: „Sleepy Simon“). 3) Neoplatonische Fantasien verhandeln die Frage nach dem (unsicheren) Verhältnis von digitaler und „wirklicher“ Wirklichkeit, etwa A. Schlüters „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ oder Ch. Westwoods „Endstation Alphazone“ (vgl. Maiwald 2005b). Typisch sind hierbei Fantasy-Elemente und Queste-Motive.

(ii) Für den Deutschunterricht eignet sich das Genre vor allem aus lesedidaktischer Perspektive. Computer-KJL trägt generell Züge elementarer Unterhaltungsbelletristik mit einer besonders für Jungen attraktiven Thematik. So gesehen ist sie „Anfängerliteratur“ (Ewers 2000a:243 ff.) für den Literaturerwerb. Mit dem Thema Computer gehen aber auch spezifische literarische Darstellungsformen einher wie die Integration von E-Mails, Chat-Sequenzen und Monitoroberflächen. Überdies bieten die mit der Thematisierung elektronischer Kommunikation und virtueller Realität mitunter verbundenen mehrperspektivischen und/oder a-chronologischen Erzählweisen für den Unterricht interessante Untersuchungsfelder. Ein von einem breiteren Publikum leider nicht angenommener Roman ist „True Stories“ von M. Pelz. Er besteht aus Hunderten von Nachrichtenmeldungen, E-Mails, Interviews, Memos, in denen erst nach und nach Figuren und Handlungslinien hervortreten. Der Text spielt somit formal durch, wovon er thematisch handelt: das fragmentarische und Unübersichtliche einer medialisierten Gegenwartskultur.

↖ Neue Medien im Literaturunterricht ↗ Chat ↗ Einstiegsliteratur ↗ E-Mail ↗ Fantastische Literatur ↗ Genderorientierte Konzepte ↗ Kinder- und Jugendliteratur ↗ Kriminalliteratur ↗ Literarische Anthropologie ↗ Virtuelles Rollenspiel

📖 Ewers 2000a; Kepser 1999; Maiwald 2005b.

[MK]