

Ulrike Frenkel: Bei den Eingeborenen des Internets

Wie die Buchbranche Jugendliche zu Lesern machen will

Gibt es inzwischen tatsächlich „Parallelwelten von Kindern und Jugendlichen“, wie kürzlich der Titel einer Tagung der Akademie des Deutschen Buchhandels in München suggerierte? Sind die Räume von Fantasy, Manga, Online-Computerspielen und Fernsehserien tatsächlich so abgedreht, dass die Erwachsenen sich irgendwie ausgesperrt fühlen müssen – oder gar bedroht? Zumindest eines schien für die Veranstalter klar: Da wächst eine neue Generation heran, die

5 „Eingeborenen des Internets“, die sich in ihrem Konsumverhalten und in der Mediennutzung eklatant von der älteren Generation unterscheidet. So sehr, dass sich die Branche langsam darum kümmern muss, wie diese jungen Wesen eigentlich ticken, wie man sie noch erreichen kann mit seinen Produkten; auch wenn 95 Prozent der Kinder- und Jugendbücher von den Eltern und

10 anderen Erwachsenen gekauft werden, wirkt es sich am Ende auf den Umsatz aus, ob die Geschenke bei den Beschenkten überhaupt Anklang finden.

Und ob die potentiellen Leser für Bücher überhaupt Hirnkapazität übrig haben: Bei 59 Prozent der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren steht in Deutschland ein eigener Fernseher im Kinderzimmer, bei 55 Prozent ein eigener Computer, erfährt man aus einer Studie von Jetix

15 Europe, einem Multimediakonzern, der pikanterweise neben dem Game-Hersteller Nintendo zu den Sponsoren der Münchener Veranstaltung zählte. Dass sich die Bedingungen, unter denen Kinder heute groß werden, unter Einfluss der neuen Medien und vor allem seit der Einführung des Web 2.0 derart rasant verändern, haben lange Zeit nur Familienmütter und -väter wahrgenommen. Sie (...) mussten merken: Bücher sind für die Generation heutiger Kinder und

20 Jugendlicher längst bloß ein Medium unter vielen – ein stilles unter vielen lauten.

Doch was heißt das für eine ganze Branche, die nach dem Konsumenten der Zukunft und also nach ihrer eigenen Perspektive sucht? Potentielle Kunden kennenzulernen, wäre da sicher eine ganz gute Idee.

Und tatsächlich: Als Jürgen Keil, Psychologe des Instituts für Medienforschung (ifm), sich in

25 München die rhetorische Frage stellte „Werden ICQ-Nutzer irgendwann später einmal beim TV-Lagerfeuer Ruhe finden?“, mussten viele der nicht mehr ganz so jungen Zuhörer aus der Buchbranche erst mal nachfragen, was das überhaupt sei, „ICQ“. Für viele Jugendliche ist diese Internet-Community, gelesen „I seek you“, wo man in einem Freundeskreis online chatten, spielen, Beiträge verschicken kann, längst eine zweite Heimat, als die man die Parallelwelt ja

30 auch deuten kann. Weil Keils ifm-Studie anhand von Porträts solcher „Medien-Jugendlicher“ versucht, den „Menschen der Zukunft“ zu erfassen, ist sie für Büchermacher interessant. Im Ergebnis aber müsste sie wachsam machen.

Der „multimediale Fußballjunge“, der sich Fachinformationen auf allen Kanälen besorgt (äußerste Leseanstrengung ist dabei „Bravo-Sport“), das „vernetzte Medienprinzesschen“, das

35 sein Leben als „An- und Ausprobieren von Kleidern, Styles und Identitäten“ begreift (Lektüre „Glamour“), die „virtuelle Grenzgängerin“, die am Ausbildungsplatz mit dem PC arbeitet, in der Freizeit einen Weblog schreibt und auf You Tube senden möchte – in den typisierten Entwürfen sind lauter hoch individualisierte junge Menschen vertreten, deren Gemeinsamkeit vor allem in einem liegt: Das Internet stellt ihr Leitmedium dar. Sie stehen damit stellvertretend für ihre

40 Generation, die im Web 2.0 und seiner unendlichen Vernetztheit ein Symbol der Realität sieht, das Interesse an übergreifenden Zusammenhängen dabei eher vernachlässigt und die Spezialisierung auf einzelne Themenwelten pflegt.

Tröstlich: Die Papiermedien lassen sich dabei nicht umgehen. Jürgen Keil glaubt: „Die Autorität starker Printmarken fehlt im Blog-Geraune.“ Das Buch werde zum „Rückzugsraum und

45 Richtungsgeber der Seelen“ – aber es verlange „Leseerziehung und Erziehung zur Konzentration“.

Kapitel 1: Arbeitstechniken zur Erschließung von Texten

50 Dass es genau daran beim größer werdenden Teil der nachwachsenden Bevölkerung mangelt, hat Stefan Aufenanger soeben für die Stiftung Lesen herausgefunden. Wer gut lesen könne, habe gute Chancen, den Computer für seinen Bildungshorizont zu nutzen: „Ein hohes Leseverständnis bei gedruckten Medien führt zu einem hohen Verständnis der hypertextuellen, interaktiven, multimedialen Struktur des Internets.“ Das gelinge jenen Kindern, die auf Unterstützung und Verständnis aus dem Elternhaus zählen könnten, und darunter vor allem Mädchen, sagt der Medienwissenschaftler. Die Verlierer der digitalen Revolution sind jedoch die überzeugtesten Bewohner der Parallelwelten: Jungen und Männer aus bildungsfernen Schichten, denen der Computer zur Abstumpfungsmaschine gerät, wo sie in digitalen Gefilden kämpfen, töten, vergewaltigen. Die Mediengesellschaft, so Aufenanger, erfordere dagegen „ein komplexes Leseverständnis“, denn: „Die Entwicklung dieser Generation ist wichtig für die Zukunft von Print.“

60 Welche Welten kann man Kindern also im Buch anbieten, um sie zu lesekundigen Bürgern unserer Welt zu machen? Müssen es in der Konkurrenz mit den neuen Medien wirklich immer Parallelwelten sein oder gebe es da vielleicht ganz andere Wege, um einen Zuwachs an Weltverständnis durch Lektüre attraktiv zu machen? Diese Frage beantworten Verlage unter dem Druck der Verhältnisse ganz unterschiedlich. (...)

65 Am weitesten wagt sich im Moment der Frankfurter Baumhaus-Verlag aus dem genuinen Buchterrain heraus, was ihm ja schon bei der multimedial verwerteten Serie „Die wilden Kerle“ großen wirtschaftlichen Erfolg beschert hat. Baumhaus' Herbstnovität „Cathy's Book“ versucht mithilfe eines ausgetüftelten Verwirrspiels die Barrieren zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu durchbrechen. (...)

70 Als erstes Buch einer „interaktiven Jugendliteratur“ bezeichnen die Herausgeber „Cathy's Book“, als multimediales Projekt, in dem das Lesen mit der Welt der Computerspiele und der modernen Kommunikationsmedien wie SMS oder Chatrooms verbunden wird. Literarisch hat die Angelegenheit – gekennzeichnet als „ARG ab zwölf Jahren“ – den Wert eines Lore-Romans für Heranwachsende, als Parallelwelt mag sie freilich taugen.

Aus: www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/1582559_0_2147_bei-den-eingeborenen-des-internets.html, Copyright 2008, Stuttgarter Zeitung online.

Aufgabenstellung

1. Lesen Sie den Text und erschließen Sie ihn mit Hilfe der Fünf-Schritt-Lesemethode. Halten Sie Ihre Erschließungsergebnisse in Form eines Konspektes fest.