merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Daniel Ammann: Spielgeschichten: Kinder- und Jugendliteratur auf CD-ROM

Beitrag aus Heft »2004/01: Lernräume der Zukunft?«

Literatur, so die gängige Vorstellung, ist in Büchern beheimatet. In Wirklichkeit haben Comics, Spiel- und Trickfilme, Hörmedien oder Fernsehserien schön längst begonnen, diese Tradition mit anderen Mitteln und auf eigene Weise fortzuschreiben. Da blieb es nur eine Frage der Zeit, bis auch der Computer zum Erzählmedium wird. Attraktiv sind die elektronischen und digitalen Medien für Kinder schon deshalb, weil sie ihre Inhalte vornehmlich über Bilder und gesprochene Sprache vorführen und Geschichten somit bereits vor dem Lesealter zugänglich machen. Lesen muss immerhin über Jahre gelernt und geübt werden und bedarf auch später noch einer höheren Investition an Aufmerksamkeit, als dies bei audiovisuellen Angeboten der Fall ist. Andererseits darf nicht übersehen werden, dass gerade die scheinbar niederschwelligen Bildschirmmedien mit ihren komplexen Symbolkodes und vermischten Textsorten nach neuen Fertigkeiten und Nutzungskompetenzen verlangen.

Da liegt es nahe, die Forderung nach Medienkompetenz mit den Anliegen der Leseförderung zu kombinieren. Am Beispiel des Genres Spielgeschichte soll aufgezeigt werden, wie neue Formen und Darbietungsweisen an traditionelle Lektüreangebote anknüpfen und Kulturtechniken wie Lesen und Schreiben ergänzen und erweitern können. Interaktive BildergeschichtenIn einer Verbindung aus Textabenteuer und Grafikadventure kamen Anfang der 90er Jahre die ersten multimedialen Bilderbücher auf den Markt (vgl. Ammann 2002). Bereits in diesen einfachen Zeichentrickgeschichten haben Kinder ab drei Jahren in der Regel die Wahl zwischen einem Vorlesemodus in mehreren Sprachen sowie einem Spielmodus, in dem es hinter anklickbaren Objekten lustige Bild- und Toneffekte zu entdecken gibt. Dieses Grundschema hat sich bis heute weitgehend erhalten. Auch in Janoschs Oh, wie schön ist Panama (Terzio, 2003) kann man sich den Klassiker entweder in animierten Illustrationen erzählen lassen und den Text auf eingeblendeten Schrifttafeln mitverfolgen oder die Geschichte als interaktives Reiseabenteuer mit verschiedenen Denk- und Geschicklichkeitsspielen bestehen, indem man dem Tiger und dem Bär tatkräftig bei der Lösung verschiedener Aufgaben hilft. In den interaktiven Bildergeschichten wird die Handlung in der Regel Seite für Seite in episodischen Szenen präsentiert und muss von den Spielern durch Bewältigung abwechslungsreicher Lernspiele weiter vorangetrieben werden (Lauras Sternenreise, Tivola, 2002). Als Variante kann die Geschichte – wie bei der erfolgreichen Max-Reihe von Tivola – mitunter auch als großes Suchspiel angelegt und in eine entsprechende Rahmenerzählung eingebettet sein.

Laut Bernhard Rank handelt es sich dabei eher um „Spiele mit einer narrativen Einleitung und einem geschichtenähnlichen Szenario, das z. B. durch motivierende Handlungsorte und/oder Identifikationsfiguren geprägt ist» (2000, S. 209). Erweitert wird das Angebotsrepertoire dieses Grundtyps der Spielgeschichte von Fall zu Fall durch kleine Übungen für Leseanfänger, ausdruckbare Bastelvorlagen, Tagebücher oder Ausmalbilder. Mit Denk- und Geschicklichkeitsspielen können beispielsweise Wahrnehmung, Auge-Hand-Koordination, Merkfähigkeit, Vorstellungsvermögen oder logisches und strategisches Denken gefördert und trainiert werden. Beliebt sind vor allem Memorys, Schiebepuzzles, Konstruktionsspiele, Labyrinthe oder Treffer- und Lenkspiele, die anhaltende Konzentration und schnelle Reaktionsfähigkeit erfordern. SpielabenteuerEine weitere Gruppe von Kinder-CD-ROMs lässt sich unter dem Begriff Spielabenteuer (oder Adventures) zusammenfassen. Diese Angebote orientieren sich nicht so sehr am gedruckten Buch und dürften aufgrund ihrer Hypertextstruktur und dem Schwierigkeitsgrad der Spielelemente etwas anspruchsvoller sein. Im Gegensatz zu den sequenziellen

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Bildergeschichten tritt die Spielaktion deutlich in den Vordergrund und ist enger mit der Handlung beziehungsweise einer übergeordneten Spielaufgabe oder Mission verknüpft (Mats und das rätselhafte Tier, Cornelsen, 2003). Spielabenteuer nähern sich bereits den Actionspielen an.

So müssen die Spieler/innen gelegentlich bestimmte Gegenstände einsammeln (Snoopy und seine Freunde: Linus in Not!, Tivola, 2002) oder in Echtzeit und bei schwindendem Energiebalken ihr Geschick und Durchhaltevermögen unter Beweis stellen (Carolina, die Kometenjägerin, Terzio, 2001). Bei direkter Verbindung ins Internet kann der Punktestand aus einzelnen Spielen unter Umständen sogar in eine Highscore-Liste eingetragen und mit den Ergebnissen anderer Spieler verglichen werden (Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Terzio, 2003). Als Weiterentwicklung und um Aspekte des Rollenspiels ergänzt sind in diesem Zusammenhang insbesondere die zahlreichen Detektivspiele und Krimiadventures zu nennen, in denen durch Zusammentragen von Indizien und Kombinationsgabe ein Rätsel zu lösen oder ein Verbrechen aufzuklären ist (vgl. Josting 2002). Auch diese Titel und Serien knüpfen teilweise mit neuen Geschichten an literarische Vorlagen und Erfolge an (TKKG 11: Film ab!, Tivola, 2003; Die drei ???: Alarm im Internet, USM, 2001) oder greifen (wie Die Pfefferkörner, Terzio, 2002) auf erfolgreiche TV-Serien zurück. GeschichtenspielweltDie wachsende Bedeutung des Medienverbunds lässt sich in besonderer Weise an einer dritten und letzten Kategorie von Spielgeschichten illustrieren. In den Geschichtenspielwelten – gelegentlich ist einfach von „Geschichtenspielen» (Dolle-Weinkauff 2002) oder „virtuellen Spielplätzen» (Bünger 2002) die Rede – sind Aktionen und Spiele eher in der Art eines Magazins zusammengefasst, weisen aber dennoch einen engen Bezug zu einer bekannten Geschichte oder Figuren einer literarischen Vorlage auf. Narrative Einschübe kommen hier ebenfalls vor, sind aber kaum miteinander verknüpft und folgen keinem geschlossenen Handlungsbogen (Mit wem spielst du, Willi Wiberg?, Oetinger, 2002). Wie sich an den Pettersson-und-Findus-Titeln zeigt, kommt der Vertrautheit mit den Protagonisten und Schauplätzen eine zentrale Bedeutung zu, was zum Erfolg dieser qualitativ hoch stehenden Reihe beiträgt.

Zudem bietet sich den Kindern die Möglichkeit, auf spielerische Weise in die fiktionale Welt ihrer Lieblingsfiguren einzutauchen und direkt mit den Fantasiegefährten zu interagieren. Letzteres trifft natürlich auf alle Typen von Spielgeschichten zu und lässt sich im Sinne eines motivatorischen Potenzials sehr gut nutzen. Obgleich Spielgeschichten in erster Linie für den Freizeitbereich gedacht sind, eignen sie sich dank ihrer einzigartigen Kombination von narrativen Elementen mit Spiel- und Lernaufgaben durchaus für den Einsatz in Kindergarten und Grundschule. Im Zusammenspiel von Buch und Computer lernen Kinder so nicht nur den Umgang mit verschiedenen Medien, Zeichensystemen und Angeboten kennen, sondern werden durch unterschiedliche Aufbereitung und Präsentation der Inhalte beiläufig mit den Vorzügen und Besonderheiten einzelner Medien vertraut gemacht. Literatur multimedialAnders als bei filmischen oder printliterarischen Geschichten liegt der Reiz multimedialer Bildschirmtexte im steten Wechsel zwischen Präsentations- und Interaktionsmodus. Die Sequenzen folgen nicht oder nur teilweise einem vorgegebenen Muster. Je nach Struktur des Produktes sind die Spielerinnen und Spieler aufgefordert, die Schauplätze der Handlung in eigener Regie zu erkunden, oder sie können den Fort- und Ausgang der Geschichte durch ihre Entscheidungen sogar maßgeblich beeinflussen.

Dies wirkt sich unmittelbar auf die dramaturgische Gestaltung aus. Da der Erzählfluss fortwährend unterbrochen wird, zerfällt die Handlung in kleinere narrative Einheiten oder tritt zugunsten ludischer Elemente weitgehend zurück. Eine Versenkung in den Spiel- und Handlungsverlauf verbunden mit Flow-Gefühlen (vgl. Schlütz 2002, S. 89) ist wie bei anderen Computerspielen durchaus möglich, intensive Immersionserfahrungen im Sinne eines

literarischen Erlebnisses oder Empathie gegenüber den Haupt- und Nebenfiguren der Geschichte sind hingegen weniger zu erwarten (vgl. Hermann et al. 2002, S. 33). Zum einen geben Spielgeschichten der Ausgestaltung ihrer handelnden Personen sowie der Darstellung innerer Konflikte weniger Raum, zum anderen lenken Navigation, Eingabeaufforderungen, Spielinstruktionen oder Pausen (infolge Inaktivität der Spieler/innen) die Aufmerksamkeit vermehrt auf die Benutzeroberfläche und führen zu einem Bruch mit der Illusion. Spielerinnen und Spieler werden durch Interaktivität zwar stärker in das Geschehen einbezogen, gleichzeitig aber fortlaufend daran erinnert, dass sie sich außerhalb der Fiktion, sprich: an einem Computer, befinden.

Literatur:

Ammann, Daniel (2002). Klicken, lesen, spielen: Interaktive Geschichten für Kinder. infos und akzente, 4, 21–24. Vgl. auch: www.medien-lab.ch/spielgeschichten/

Bünger, Traudl (2002). Narrative und ludische Elemente in Kinder- und Jugendliteraturadaptionen auf CD-ROM. Beiträge Jugendliteratur und Medien, 3, 163 – 171

Dolle-Weinkauff, Bernd (2002). ‹Spielgeschichten› und ‹Geschichtenspiele›: Erzähl- und Spielgenres der Multimedia-CD für Kinder. In: Jörg Steitz-Kallenbach / Jens Thiele (Hrsg.), Medienumbrüche: Wie Kinder und Jugendliche mit alten und neuen Medien kommunizieren. (S. 113 – 124)

Bremen u. Oldenburg: Universitätsverlag Aschenbeck & IsenseeHermann, Thomas; Ammann, Daniel; Kocher, Mela; Mathez, Judith (2002). Typologie und Funktionalität von multimedialen und interaktiven Kinder- und Jugendmedien mit fiktionalen Inhalten. DO-RE Projekt 01011.1; 1. Dez. 2001 – 31. Mai 2002. Eine gemeinsame Aktion der Kommission für Technologie und Innovation und des Schweizerischen Nationalfonds. Forschungsbericht, Zürich, 24.6.2002. Internet: http://www.phzh.ch/webautor-data/dokus/do-re-forschungsbericht.pdf

Josting, Petra (2002). Hypermediale Detektivgeschichten. Angebot – Analyse – Rezeption. In: Petra Josting / Gudrun Stenzel (Hrsg.), Auf heisser Spur in allen Medien: Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken. Beiträge Jugendliteratur und Medien, 13. Beiheft. (S. 135 – 145)

Weinheim: JuventaRank, Bernhard (2000). Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitungen kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM. In: Karin Richter / Sabine Riemann (Hrsg.), Kinder – Literatur – „neue» Medien. (S. 198 – 216) Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren

Schlütz, Daniela (2002). Bildschirmspiele und ihre Faszination: Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. Angewandte Medienforschung, Bd. 26 (Schriftenreihe des Medien Instituts Ludwigshafen). München: Reinhard Fischer