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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Wolfgang Reißmann: Brockhaus multimedial 2006 premium

Beitrag aus Heft »2006/04: Jugend und Medien«

Der Brockhaus multimedial 2006 premium. DVD-ROM, Win 98/ME/NT/2000/XP, Mac OS/X und Linux, Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus, 2006, 99,95 €

Den „Brockhaus multimedial 2006 premium" (im Weiteren: Bmp 2006) begleitet das Image eines ‚Wissens-Allrounders' für die ganze Familie. Im vergangenen Jahr erhielt er zum wiederholten Mal den begehrten Softwarepreis „Gigamaus". Geadelt wurde das Produkt als Gesamtsieger in der Kategorie „Familie – Nachschlagen". Nachfolgend soll die Software in ihren zentralen Bestandteilen vorgestellt werden. Dabei wird Wert darauf gelegt, Potenziale und Grenzen des Programms als ‚Familien-Wissens-Allrounder' abzustecken. Zunächst einige allgemeine Bemerkungen zur Software.

Positiv hervorzuheben ist ihr Umfang, der tatsächlich für alle Familienmitglieder ab dem späten Kindesalter/frühen Jugendalter (schätzungsweise ab etwa elf/zwölf Jahre) entsprechende Angebote bietet. Im Mittelpunkt steht selbstverständlich das Nachschlagen. Insgesamt kann mit dem Bmp 2006 auf etwa 255.000 Artikel und 330.000 Stichwörter zugegriffen werden, wobei die 120.000 Wörter-bucheinträge des integrierten „Duden-Oxford" bereits eingerechnet sind.

Zum Vergleich: Eine 15-bändige Druckausgabe des Brockhaus' kommt auf ungefähr 140.000 Stichwörter. Den jüngeren Anwendern steht ein Kinder- und Jugendlexikon zur Verfügung. Ein genereller Vorteil gegenüber den Druckausgaben besteht in der komfortablen Verlinkung der Artikel und den zahlreichen Schnittstellen zum Internet, etwa in Form von weiterführenden Web-Links. Die Suchfunktionen und -optionen sind ausgereift und führen schnell zum Rechercheerfolg. Besonders die so genannten „Wissensnetze" (computergenerierte Kontexte) sind hilfreiche Gefährten, die zum Weiterschauen und Weiterdenken animieren. Vorgegebene Themensammlungen im Kinder- und Jugendlexikon wie auch im ‚Erwachsenenlexikon' laden ebenfalls zum Lesen und Anschauen ein.

Multimedialität erreicht das Produkt zudem über seine circa 20.000 Fotos und Illustrationen, einen zusätzlichen Online-Zugang zu zwei Millionen Bilder der dpa sowie zwanzig Stunden Tonmaterial. In Relation dazu und verglichen mit der Masse an Stichworten erscheinen die 330 enthaltenen Videos und Animationen sowie die 73 interaktiven Anwendungen etwas wenig (wohlgemerkt in der Premiumversion). Neben dieser ‚lexikalischen Grundversorgung' bietet der Bmp 2006 eine Reihe interessanter Features, die wohl für alle Familienmitglieder gleichermaßen Spannendes bergen. So zum Beispiel die „Zeitleiste", die in beide Lexika integriert ist und von der Altsteinzeit bis zur Bundespräsidentenwahl in Österreich im Jahr 2010 (!) einen Überblick zur Geschichte sowie den Errungenschaften in Kunst, Gesellschaft, Politik, Technik/Naturwissenschaft etc. gibt.

Alle Einträge führen als Links zu den entsprechenden Einträgen im Lexikon. Ebenso anschaulich und leicht handhabbar ist der Atlas mit etwa zwei Millionen geografischen Einträgen. Informativ und spannend ist es nicht nur für jüngere Nutzerinnen und Nutzer, im „Höhenlabor" den Meeresspiegel zu heben und zu sehen, wie sich die Welt und unser Lebensraum damit verändert. Darüber hinaus kann man auch Mond und Mars einen Besuch

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

abstatten und diese detailliert betrachten.

Ein weiteres Highlight ist „Anima: der gläserne Mensch“. In einer 3D-Animation des menschlichen Körpers kann die Lage sämtlicher Venen, Organe, Knochen etc. angezeigt werden. Im Bereich „Lernen“ stehen speziell den Heranwachsenden verschiedene Angebote zur Verfügung. Zentral ist die Rubrik „Schule und Lernen“, die den Kindern und Jugendlichen in insgesamt zehn Fächern die Möglichkeit gibt, ihr Wissen auszubauen. Die Artikel sind verständlich geschrieben und durch viele Illustrationen veranschaulicht. Begrüßenswert ist die Tatsache, dass dieses Angebot im Internet unter www.schuelerlexikon.de auch kostenlos zu erreichen ist. Im Lernbereich finden sich zudem Hinweise zur Gestaltung von schriftlichen Arbeiten und Referaten sowie ein Wissensquiz. Generell können mit der Software auch eigene Artikel verfasst und Mappen als Materialsammlungen angelegt werden. Diese Möglichkeiten sind für die Bearbeitung der Hausaufgaben, bei der Vorbereitung von Referaten und beim Verfassen von Texten sicherlich hilfreich.

In der Stärke des Bmp 2006 liegt zugleich eine Schwäche begründet. Es wurde ein Paket ge-schnürt, das Jung und Alt gleichermaßen ansprechen soll. Die Erfahrung lehrt, dass diese Rechnung meist nicht aufgeht und die einzelnen Zielgruppen nicht adäquat angesprochen werden. Dieses mediendidaktische Problem zeigt sich auch bei dieser Software. Zwar ist in den teilweise nach Alter differenzierenden Angeboten das Bemühen zu erkennen, eine jeweils adäquate Ansprache und Gestaltung zu finden, dennoch stellt der Bmp 2006 eine Plattform dar, die in den Grundzügen ihres Layouts – sicherlich erwünscht – einem einheitlichen Erscheinungsbild verpflichtet ist. So wechseln zwar Hintergrund, Schriftzug und Farbgebung im Kinder- und Jugendlexikon, dennoch bleibt in der oberen Toolleiste und den links befindlichen Such- und Medienfenstern der nüchterne, bisweilen technisch anmutende Eindruck aus dem ‚Erwachsenenlexikon’ erhalten. Es ist fraglich, ob sich die jüngeren Anwender hier wieder finden. Darüber hinaus sollten sich Eltern genau überlegen, mit welchen Erwartungen sie den Bmp 2006 als ‚Familiensoftware’ anschaffen würden.

Wenn damit der Wunsch verbunden ist, einen Mehrwert für die Bildung der Kinder zu erzielen, sollte prinzipiell abgewogen werden, inwieweit ein multimediales Lexikon der geeignete Weg für das jeweilige Kind ist. Sicherlich bietet gerade der Bmp 2006 viele interessante und animierende Features, dennoch steht der Natur des Produktes nach die Darstellung von Wissen im Vordergrund. Im Vergleich zu anderer Lernsoftware arbeiten multimediale Lexika nicht oder nur in geringem Maße mit Spiel, Kontrolle, Feedback und Belohnung. Sie erfordern viel Eigeninitiative und bereits vorhandenes Interesse. Wenn das besteht, werden Kinder wie Eltern Spaß am multimedialen Recherchieren und Informieren haben. Kritikwürdig ist der hohe Preis der Software, zumal, wenn der Reiz des multimedialen Lexikons auch darin liegen soll, mit Updates im Besitz der jeweils aktuellsten Artikel zu sein. Diese monatlich angebotenen Updates gibt es für jede Version immer nur für das laufende Jahr, das heißt für den Bmp 2006 noch bis zum 31. Dezember.

Die Premium-Version kostet 99,95 Euro. Die Standardversion gibt es zwar für 49,95 Euro, allerdings auch mit spürbaren Einschnitten: kürzere Artikel; weniger Fotos/Aktivfotos, Tonmaterial, Videos/Animationen; ohne „Anima“; kaum interaktive Anwendungen. Wer nicht auf das Geld achten muss und es sich leisten kann, mit einer solchen Software die ‚innerfamiliäre Bildung’ zu flankieren, ist mit dem Bmp 2006 sicherlich gut beraten. Alle anderen sollten bei Kaufwunsch zumindest die in Kürze zu erwartende nächste ‚Ausbaustufe’ für das Jahr 2007 abwarten.