

Thomas Hermann

Geschichten digital

Vom Dezember 2001 bis Mai 2002 hat ein Team bestehend aus Mitarbeiter/innen der Pädagogischen Hochschule Zürich und des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien ein Forschungsprojekt zu digitalen Formen von Kinder- und Jugendliteratur durchgeführt. Das Projekt wurde im Rahmen des Forschungsförderungsprogramms für kantonale Fachhochschulen DO-RE durch die Kommission für Technologie und Innovation (KTI) und den Schweizerischen Nationalfonds (SNF) mitfinanziert.

Seit den Anfängen vor 40 Jahren hat sich die digitale Spiellandschaft gewaltig entwickelt. Es entstanden neue Spielgenres für Gross und Klein, die verschiedene Interessen voraussetzen, ein breites Spektrum von Bedürfnissen befriedigen und unterschiedliche Fertigkeiten erfordern. Ausgehend von der Fragestellung, inwieweit digitale und multimediale Medien die Kinder- und Jugendliteratur fortschreiben, interessierten für das Projekt aus der ganzen Angebotspalette insbesondere jene Spiele, die in irgendeiner Weise Motive und Figuren aus der bestehenden Kinder- und Jugendliteratur adaptieren.

Der erste Teil des Projektes beschäftigte sich mit der Definition eines Korpus vor dem Hintergrund der Produktvielfalt mit fast beliebig vielen Mischformen und einer entsprechend unübersichtlichen Terminologie. Im Hinblick auf das zu bildende Korpus wurde eine begrenzte Anzahl von Kategorien definiert: Actionspiele, Adventure-Games bzw. Spielgeschichten, Denk- und Geschicklichkeitsspiele, Kreativspiele, Lernspiele, Rollenspiele, Simulationsspiele, Sportspiele und Strategiespiele.

Hauptsächliches Kriterium für den Einbezug in das Korpus war der Bezug zu bestehenden kinder- und jugendliterarischen Werken. Solche Adaptionen zählen meistens zur Kategorie der Adventure-Games, enthalten aber Spielsequenzen, die einer anderen Kategorie zugerechnet werden können, vorab den Denk- und Geschicklichkeitsspielen, den Kreativ- und Lernspielen.

Der zweite Teil widmete sich den zentralen Aspekten der Gemeinsamkeiten bzw. der Abgrenzung zwischen Spiel und Narration einerseits und den verschiedenen Graden von Interaktivität andererseits. In Umgehung des z.T. festgefahrenen wissenschaftlichen Diskurses über das narrative Potenzial solcher Spiele bzw. über das Spielerische in digitalen Narrationen wird vorgeschlagen, die verschiedenen medialen Darbietungen in präsentative und interaktive Texte zu unterscheiden.

Anhand unterschiedlicher Eingriffs- und Steuermöglichkeiten lassen sich interaktive Texte in fünf Interaktionsgrade einteilen: Personalisierungs-, Abruf-, Rückmelde-, Eingabe- und Kontrollstufe. Schliesslich wurde in einer explorativen Studie die Nutzung digitaler Literatur-Adaptionen durch Schüler/innen im Alter von 9 bis 14 Jahren untersucht. Diese Produkte erfreuen sich vor allem bei den jüngeren Schülerinnen grosser Beliebtheit. Neben einer Fragebogenerhebung in drei Schulklassen wurde mit sechs Zweiergruppen im Anschluss an eine 45-minütige Spielsequenz ein Leitfadeninterview geführt. Daraus geht hervor, dass das Eintauchen in fiktionale Welten bei Filmen oder Büchern am nachhaltigsten ist. Auch emotionale Nähe zu fiktiven Figuren empfinden die Kinder am meisten bei der Buchlektüre oder der Visionierung von Filmen. Die Rezeption narrativer Szenarien scheint somit bei Computerspielen eher eine zweitrangige Rolle zu spielen. Dies dürfte unter anderem darauf zurückzuführen sein, dass - im Gegensatz zu Buch und Film einerseits oder Action- und Sportspielen andererseits - der beständige Wechsel zwischen Präsentation und Eingabeaufforderung ein anhaltendes Immersionserlebnis erschwert.

Thomas Hermann, Daniel Ammann, Mela Kocher, Judith Mathez: «Typologie und Funktionalität von multimedialen Kinder- und Jugendmedien mit fiktionalen Inhalten: Nutzungsmöglichkeiten in der Schule und zuhause.» (DO-RE 01011.1)

Der vollständige Forschungsbericht kann angefordert werden: thomas.hermann@phzh.ch