

Alles nur Klickwerk?

Ein vergleichender Überblick über das Angebot an Kindermedien

Robert Buchschwenter

Sie alle kennen dieses Medium. (*Audiokassette herzeigen*). Wie oft haben wir solche Dinger schon in der Hand gehabt. In den letzten Jahren aber haben viele von uns fast schon wieder vergessen, dass es sie noch gibt – die gute alte Tonbandkassette. Seitdem sie im Jahr 1963 das erste Mal vorgestellt wurde, wurde sie rasch zu *dem* Tonträgermedium der 60er Jahre – und das, obwohl sie zunächst von vielen als nicht ernstzunehmendes Spielzeug verspottet wurde.

Vielleicht hat sie gerade deswegen überlebt: weil sie irgendwie den Charakter eines Spielzeugs hat. Sie ist das ideale Medium für Kinder – und zwar nicht, weil sie irgendwelche Inhalte am reinsten, effektivsten oder bedienerfreundlichsten vermitteln würde, sondern vielmehr wegen ihrer sinnlichen Qualitäten. Man kann sie im Gegensatz zu einer CD richtig angreifen oder über den Tisch schrammen, ohne dass die Wiedergabe beeinträchtigt wäre. Die entsprechenden Wiedergabegeräte haben in der Regel schöne große Knöpfchen, auf denen man vor- und zurückspulen kann. Und wenn man die Lust am Inhalt verloren hat, dann kann man das Band rausziehen und nette Dinge damit anstellen – zum Beispiel die Eltern damit ärgern, dass man in der ganzen Wohnung Magnetband-Spaghetti hinterlässt.

Die Audiokassette hat ihre Limits. Sie ist ein Einweg-Kommunikationsmedium und ihr Medieninhalt beschränkt akustische Informationen. Ein Limit, das uns bekannt ist. Und im Wissen um dieses Limit haben wir andererseits ihren Gebrauchswert schätzen gelernt. Es *muss* ja nicht immer alles Multimedia sein. Um beispielsweise fernzusehen haben wir ja andere Medien.

Tatsächlich – so zeigen aktuelle Erhebungen – verfügen in Deutschland und Österreich über 60 % der 6-13jährigen¹ und sogar 90 % der 14 bis 17jährigen über einen Audio-Kassettenrecorder² – womit dieses Gerätchen in der Hitliste der Medienhardware eindeutig Spitzenreiter wäre.

Aber mit den statistischen Erhebungen ist das so eine Sache. Besonders mit den Erhebungen über die Mediennutzung von Jugendlichen und Kindern. So stellt die

¹ <http://www.iwkoeln.de/MS/m-archiv/ms40-01/m40-01-8.htm> (Seite aufgerufen am 2.11.2001)

Allensbach-Studie vom letzten August fest, dass Zeitungen als Jugendmedien im Vergleich zum Vorjahr die stärkste Einbuße erlitten hätten. Während wiederum in der AWA-Studie beobachtet wird, dass Zeitschriften ihre starke Position im multimedialen Wettbewerb auch bei Jugendlichen weiter befestigen konnten.³

Lassen wir also Zahlen Zahlen sein. Ganz pauschal – da sind sich Statistiken alle irgendwie einig – nimmt die Nutzung von Internet, PC, Spielkonsolen und Handy bei Kindern und Jugendlichen rapide zu. Eine Zunahme verzeichnen aber *auch* Buch und Fernsehen.

Die Mediennutzung scheint seltsamerweise also *insgesamt* ständig zuzunehmen. Weshalb man sich eigentlich fragen müsste, auf wessen Kosten das geht. Aber die Antwort kennen wir ja. Auf der Strecke bleibt freilich das kostbare Familienleben (*von dem wir umgekehrt wissen, dass viele Kinder es nie kennengelernt haben*). Wahrscheinlich werden heutzutage auch nicht mehr so vielen Käfern die Beine ausgerissen. Experimentierfreudige Kinder sitzen lieber vor dem Computer. Selten also ein Schaden, wo nicht auch ein Nutzen dabei wäre.

Aber es ist hier nicht meine Aufgaben, Kosten-Nutzen-Rechnungen anzustellen.

Ich wollte Ihnen ein bisschen etwas über aktuelle Kindermedien erzählen. Bis jetzt haben Sie nur eine Audiokassette zu sehen bekommen. Zwar nicht neu, aber dennoch aktuell. Das gleiche ließe sich vom guten alten Medium Buch sagen. Doch dazu später.

Generell gestaltet sich der Vergleich zwischen den zur Debatte stehenden Medien etwas schwierig. Wie soll man auch ein Einweg-Informationsmedium wie das Fernsehen mit einem interaktiven Medium wie dem Telefon, wie das eindimensionale Medium Telefon dem multimedialen Internet vergleichen?

Tatsache ist, dass Medien, in denen unterschiedliche Medieninhalte kombiniert werden, an Terrain gewinnen. Das gilt vor allem für den PC und das Internet, aber auch für das Fernsehen, das vor allem in Kinder- und Jugendsendungen immer stärker auf das Zusammenspiel von Texten, Bildern, Grafiken, Video- und Musiksequenzen setzt.

² <http://www.bertelsmann-stiftung.de/documents/ACFPXwd8e.pdf> (Seite aufgerufen am 2.11.2001)

³ <http://www.awa-online.de/mediennutzung/einstieg.html> (Seite aufgerufen am 2.11.2001)

Noch wichtiger aber scheint der Faktor der Interaktivität zu sein. Das Basis-Prinzip dabei ist das des Spiels. Das gilt freilich nicht nur für Kindermedien, sondern auch für ausgereifte, auf Erwachsene zugeschnittene Applikationen. Spiele definieren sich dadurch, dass die MitspielerInnen nach Maßgabe eines gegebenen Sets an Regeln und den entsprechenden Entscheidungsalternativen den jeweils optimalen Geschehensverlauf herbeizuführen versuchen.

Auch die Bedienung eines PC-Betriebssystems folgt diesem Spiel-Prinzip – ganz zu schweigen von komplexen Simulationen. Bei Applikationen, die für Kinder und Jugendliche designed sind, ist dieser Spielcharakter noch offenbar. Gelten die Bereiche des Spielens und Lernens traditionellerweise als systemisch getrennte Felder, die nur in Ausnahmefällen ineinandergreifen, werden Spiele am PC inzwischen systematisch als Trainingsmodule für seriöses Lernen benutzt.

- **CD-ROM: Professor Tim**

Natürlich *nur* ein Spiel. Ein Spiel jedoch, das nicht nur Spaß macht, sondern auch einen gewaltigen Lerneffekt hat. Der/die SpielerIn muss nicht nur etwas zusammenbauen (das tut er/sie auch beim Legospielen) und Dinge in Bewegung setzen (das tut er/sie auch beim Steinschleudern), sondern die Konstruktion auf eine Vielzahl von sehr unterschiedlichen Bewegungsfaktoren abstimmen.

So lernt er/sie spielend, Gegenstände, von denen jeder einem anderen Gesetz gehorcht, in Bezug zu einander zu setzen und die Gesetze aufeinander abzustimmen. Zudem ist er/sie auch angehalten, die Einzelteile so zu ordnen, dass die Gesamtdramaturgie stimmt. Eine Dramaturgie, die nicht linear ist, sondern viele simultane Verläufe hat. Konkret kann hier jeder Gegenstand jeden anderen in einem vergleichsweise komplexen Regelwerk auf irgendeine Weise beeinflussen.

Ich werde später noch einmal auf das Spiel zurückkommen. Auf das Arbeiten mit Texten bezogen indes entspricht diese Art der relationalen Anordnung von Modulen in etwa dem, was unter dem Begriff *Hypertext* mittlerweile zu einem hochangesehenen Verfahren der Textproduktion avanciert ist. Statt einem linearen, von dem/der AutorIn vorgegebenen Lektürepfad zu folgen, ist der/die LeserIn hier

angehalten, verstreute Bedeutungseinheiten zu einem sinnhaften Muster zu verknüpfen. Es gibt nicht *eine* vorgeschriebene Erzählrichtung, sondern viele *mögliche*. Die aktuelle Reihenfolge bestimmt der/die LeserIn selbst – und zwar nach Maßgabe der jeweiligen Kommunikationsbedürfnisse.

Es gibt mittlerweile ein umfassendes Angebot an Hypertext-Stories – für Erwachsene wie auch für Kinder. Aber so richtig befriedigend gestaltet sich das Ganze nur in den seltensten Fällen. Das Lesen ist ein traditionsreiche und dementsprechend ausgefeilte Kulturtechnik. Und zu glauben, dass sich Texte so einfach in Hypertexte verwandeln ließen, weil neue Technologien den Aufbau einer Hypertext-Struktur vereinfachen, wenn nicht gar suggerieren, ist zwar zur Mode geworden – aber im Endeffekt Humbug.

Ich zeige Ihnen zwei Beispiele einer Hypertext-Erzählung –eines auf CD-ROM, eines aus dem Internet.

Beide Geschichten sind auf ein jugendliches Publikum gemünzt – und ich überlasse Ihnen das Urteil, ob diese Art, Texte zu konsumieren und weiterzuproduzieren (was nur auf letzteren zutrifft), wirklich zum Spielen anregt.

- **CD-ROM: Brigitte**
- <http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~karlowisk/spiel.html>

Recht peinlich wird es zuweilen, wenn rührige Jugendbuch-AutorInnen versuchen, ihre auf Papier geschriebenen Texte zeitgemäß aufzupeppen und ein Hypertext-Prinzip adaptieren, das bestenfalls noch als Idee erkennbar, in der Anwendung aber völlig unbrauchbar ist.

- **Buch: Die Bibliothek**

Während sich Erzähltexte – im Gegensatz wohlgerneht zu enzyklopädischen Texten – der Realisierung als Hypertext offenbar hartnäckig sträuben, hat sich das *Prinzip* der Hypertext-Lektüre bei anderen Medien weitgehend durchgesetzt. Und dies zu-

weilen durchaus in nicht beabsichtigter Weise – wie zum Beispiel beim grundsätzlich nicht auf Interaktivität bauenden Fernsehen.

Ein bisschen überspitzt ausgedrückt, ist die TV-Fernbedienung in der Hand jugendlicher Seher – den Kindern wird sie in der Regel weggenommen – ein Werkzeug, das es erlaubt, Fernsehen nach dem Hypertext-Prinzip zu konsumieren. Zappen – ich rede nicht vom 1 plus 1 Kanalwechsel, sondern vom Channel-Crossing – heißt nichts anderes, als Sendungs-Fragmente zu einem individuellen Programm zusammenzustückeln.

Ich möchte keineswegs behaupten, dass das Programmsurfen ein besonders wertvoller Beitrag zur Persönlichkeitsbildung wäre oder tiefeschürfende Erkenntnisse über die Welt im Allgemeinen oder im Speziellen liefern würde (worüber sich allerdings auch im Fall des gebrauchsblichen Kinder- und Jugend-Fernsehens streiten ließe).

Dennoch ist die TV-Fernbedienung ein Werkzeug zur Schulung des sehr wichtigen Vermögens, sich mit hyperaktiver Aufmerksamkeit durch die zusehends unübersichtlicher werdenden Informationslandschaft zu bewegen, in Sekundenschnelle wahrzunehmen und zu selektieren.

Die Realisierungsplattform für Hypertext-Strukturen ist bekanntlich das Internet.

Jeder von Ihnen hat wohl schon des öfteren im Internet gesurft – und weiß, dass es hier gilt, angesichts unzähliger *möglicher* Verknüpfungspunkte zu selektieren und individuell sinnvolle Navigationspfade zu finden.

(Ich rede absichtlich von surfen, weil im Internet auch die seriöse Recherche einem Surfen – einem Gleiten über heterogen gestaltete Oberflächen – gleichkommt).

Im Gegensatz zu „seriösen“ Websites mit erwachsenem Zielpublikum, die in den gelungensten Fällen dem traditionellen Kriterium der Übersichtlichkeit und Nüchternheit entsprechen, regen gelungene Kinder-Homepages vornehmlich den spielerisch zu bewerkstellenden Modus der Fahndungslektüre an.

Es macht Spaß und ist zugleich eine Übung in Sachen interaktiver Informationsrecherche, auf bedeutungslos erscheinenden Text- oder Bilderflächen Bedeutungsfelder zu lüften.

- <http://www.multikids.de/>

Nicht von ungefähr erfreut sich das Detektiv-Genre bei Web- und CD-ROM-Applikationen besonderer Beliebtheit. Regten Detektiv-Stories schon immer zu einer Art des Mitspielens an – das traditionellerweise allerdings ein stilles Mit- und Vorausdenken ohne wegweisende Folgen für die (im doppelten Wortsinn) vorgeschriebene Geschichte war – bieten elektronische Medien mannigfaltige Möglichkeiten, dieses Mitspielen als konstitutiven Teil der Erzählung einzubinden.

Es bietet sich hier ein direkter Vergleich zwischen Buch, Fernsehen und CD-ROM an, da gerade Detektivgeschichten ein beliebter Gegenstand der Mehrfach-Verwertung sind.

(Über die zuweilen ziemlich widerliche Art der kommerziellen Ausschlachtung und die schamlose Cross-Promotion einschlägiger Produkte will ich mich jetzt nicht weiter aufregen. Das wäre ein Vortrag für sich).

Ein prominentes Beispiel (sowohl was mediale Variation als auch die kommerzielle Ausschlachtung betrifft) sind die TKKG-Krimis, die es als Buch, als TV-Sendung und als CD-ROM gibt.

Während das Fernsehen die Buchvorlage praktisch nur als Referenz benutzt, um eine Kinderquiz-Show zu inszenieren, in der Realfilm-Episoden mit den berühmten TKKG-Figuren die Fragestellung vorgeben, gestaltet die CD-ROM die lineare Buchvorlage zu einer variationsreichen Spielgeschichte um.

Als besonders interessant erweist sich dabei der Wechsel der Erzähl-Perspektiven. Die Spurensuche an den vorgegebenen Schauplätzen zeitigt jeweils unterschiedliche Ergebnisse – je nachdem mit welcher der vier Detektiv-Figuren man sich hinbegibt. Man nähert sich der Lösung des Falls also über unterschiedlich geartete Stränge von Informationen an, die es selbst zu einem Bedeutungsganzen zu verknüpfen gilt.

Ein erbärmliches Manko weist diese CD-ROM allerdings insofern auf, als sie ein unverhältnismäßig langes Intro hat, in dem auf umständlichste Art ein einleitendes Szenario (linear) durchgespielt wird und die Figuren vorgestellt werden. Es gibt

weder die Möglichkeit, sich die nötigen Basisinformationen auf andere Weise (etwa in Textform) zu beschaffen oder das Intro überhaupt zu überspringen – ja nicht einmal die Option auszusteigen.

- **CD-ROM: TKKG**

Mit dem Detektivkrimi wird hier also ein Genre adaptiert und konsequent weitergesponnen, das zwar einen literarischen Ursprung haben mag, aber von seiner Anlage her über die emotionale Anteilnahme hinaus eine aktiv-spielerische Teilhabe erfordert.

Wie der Krimi als literarisches Genre, galt das Spiel als solches in der abendländischen Kultur – *ich habe es vorhin bereits festgestellt* – immer schon als das frivole Gegenstück zur Bildung. Und noch heute werden Kinder und Jugendliche, die ihre Freizeit vor der Spielkonsole verbringen, mit Argwohn betrachtet.

Dabei waren es ausgerechnet die Videogames der frühen Achtzigerjahre, die als allererstes über jene Qualitäten verfügten, die heute sowohl am einzelnen PC als auch in komplexen Netzwerken einen unschätzbaren Wert haben. Sie waren das erste voll interaktive elektronische Medium, bei dem Verlauf und Ausgang von (wie primitiv auch immer gearteten) Story-Konstruktionen nicht rein hierarchisch vorgegeben und linear vermittelt waren, sondern von den Entscheidungen und Fähigkeiten des/der SpielerIn abhängig gemacht wurden.

Neben den Baller- und Raser-Spielen waren und sind es vor allem Strategie-Spiele, die nicht nur sensomotorische Fähigkeiten, sondern vernetztes Denken schulen. Dennoch möchte ich auch die Baller- und Raser-Spiele nicht leichtfertig abqualifizieren. Wer sich einmal mit einem 13jährigen an einer Nintendo-Console gemessen hat, hat zumindest eine Ahnung davon, welche Fähigkeiten es erfordert, gleichzeitig ein ansehnliches Set an Systemparametern zu berücksichtigen, blitzschnell auf unberechenbare Bewegungsfaktoren zu reagieren und selbst auf mehreren Ebenen aktiv in den Spielverlauf einzugreifen.

Inzwischen haben auch Baller- und Raser-Spiele eine Komplexität erreicht, deren Beherrschung avancierte strategische Fähigkeiten erfordert. Angesichts der zu

beachtenden – und zwar *während des Spiels* zu beachtenden – Systemparameter, wirft man auch als *lernwilliger* Erwachsener leicht die Nerven weg – vor allem dann, wenn man den Jugendlichen dabei zusieht, wie sie während des Spiels auch noch quasseln, als befänden sie sich auf einem Spaziergang.

Was im folgenden Beispiel auffällt, ist das inzwischen verblüffend naturalistische Design – im folgenden Fall sogar ergänzt mit realen Schauspielern!

Der/die SpielerIn taucht *im Spiel* gewissermaßen in eine als real identifizierte Medien-Landschaft ein – spielt gewissermaßen in einem Spielfilm bzw. in einem medialen Ambiente, das er/sie vom täglichen Fernsehen kennt.

So gesehen siedelt das Spiel in mehreren medialen Dimensionen gleichzeitig – und erfordert ein entsprechendes Lektüre-Vermögen: Der Spielfilm, der alltägliche Medien- und Informationskonsum, das Geschicklichkeits und Strategie-Spiel.

- **Video: GigaTV – Vorstellung des Spiels „Headhunter“**

Den Charakter des Frivolen haben auch die ausgefeiltesten Spiele nach wie vor nicht verloren. Bei genauerem Hinsehen jedoch profitiert die seriöse Sparte der multimedialen Anwendungen nicht nur von der Funktionalität diverser Spiele, sondern eben auch von den Fähigkeiten, die Kinder und Jugendliche zu einem guten Teil im Umgang mit Spielen erlernt haben.

Und clevere Hersteller scheuen sich auch nicht mehr davor, einen vormals verpönten Unterhaltungsfaktor als lernmotivierendes Element zu forcieren.

Hier ein Beispiel aus dem Kinder-Spiele-Markt.

- **CD-ROM: Galswin**

Bildung und Unterhaltung in einem also. Oder Bildung als Unterhaltung. Dagegen ist nichts einzuwenden. Im Gegenteil. Wer behauptet, Bildung vermitteln und dabei ohne weiteres auf den Unterhaltungsaspekt verzichten zu können, ist ein Lügner oder ein Menschenchinder.

Das ändert jedoch nichts an der Frage, ob die Form der Unterhaltung heutzutage zwangsläufig multimedial und interaktiv zu sein hat.

Sie kennen sicher TV-Sendungen wie „Die Sendung mit der Maus“ oder „Löwenzahn“. Beide haben sie eine lange Tradition. Beide vermitteln auf sehr unterhaltsame Weise Bildung. Häppchen für Häppchen, aber effektiv.

- **Video: Löwenzahn**

Unter dem Label dieser Fernsehsendung gibt es auch eine Lexikon-Serie in Buchform sowie eine CD-ROM-Anwendung. Und wenngleich sich interaktiv-multimediale Anwendungen für den lexikalischen Gebrauch in der Regel auf geradezu ideale Weise anbieten, fragt man sich doch, was diese CD-ROM einem gedruckten Lexikon groß voraus hat? Das bisschen pffrst, zissch, tusch und klingelingeling kann's wohl kaum sein.

- **CD-ROM: Löwenzahn**

Es gäbe noch in Hülle und Fülle Beispiele für überflüssige wie auch für gelungene Multimedia-Applikationen, für geniale Einweg- wie auch für völlig sinnlose interaktive Kommunikationsmedien.

Aber um auch nur eine repräsentative Auswahl vorzustellen, reicht mir die Zeit nicht. Ein Wort jedoch noch zum Internet, das sich für Zwecke des interaktiven Lernens – und das ist zweifellos die effektivste und zugleich lustvollste Art zu lernen – als geradezu ideal erweisen würde.

Abgesehen vom tatsächlich sehr brauchbaren Service personell betreuter Lernhilfen stimmt jedoch der Blick auf die meisten Kindersites etwas enttäuschend. Statt zum experimentellen Umgang mit Texten, Bildern oder Tönen anzuregen, werden einem in der Regel herkömmliche Info-Häppchen angeboten. Eine schlichte Kinder-Haus-Bibliothek leistet da nicht weniger – abgesehen davon, dass es dort weniger klickt und keine Männchen durch den Raum hüpfen.

Was die auf solchen Sites angebotenen Spiele angeht, ist jede zweitklassige CD-ROM gut und gern zwei Nasenlängen voraus. Und die ganzen Kontaktforen leisten

mehrheitlich genau das, was die Brieffreundschafts-Seiten traditioneller Kinderzeitschriften auch schon geleistet haben.

Bleibe immerhin noch der Service zu erwähnen, dass solche Sites meistens auch Wegweiser zu weiteren Internet-Ressourcen (sprich: der kürzeste Weg zu erwünschten Informationen) sind. Aber da zeigt es sich nach wenigen Streifzügen durch einschlägige Kindersites, dass man lediglich im Kreis geführt wird – und nach kurzer Zeit alles besucht und abgehakt hat.

Das soll aber kein Grund zur Resignation sein. Das Internet ist noch ein junges Medium – und diejenigen, die heute von den Eltern gerügt werden, weil sie in der Freizeit nicht in den Park gehen, sondern sich mit Computerspielen vergnügen, werden in absehbarer Zeit vermutlich schon etwas Gescheiteres zusammengezimmert haben.