

Daniel Ammann

Spielgeschichten: Kinder- und Jugendliteratur auf CD-ROM

Literatur, so die gängige Vorstellung, ist in Büchern beheimatet. In Wirklichkeit haben Comics, Spiel- und Trickfilme, Hörmedien oder Fernsehserien schon längst begonnen, diese Tradition mit anderen Mitteln und auf eigene Weise fortzuschreiben. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis auch der Computer zum Erzählmedium wurde.

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 Symbolcodes 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 Bildergeschichte

In einer Verbindung aus Textabenteuer und Grafik-adventure kamen Anfang der 1990er Jahre die ersten multimedialen Bilderbücher auf den Markt. Bereits in diesen einfachen Zeichentrickgeschichten haben Kinder ab drei Jahren 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 eingblendeten 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 (z. B. *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, dasz. B. durch motivierende Handlungsorte und/oder Identifikationsfiguren geprägt ist» (Rank 2000, 209). Erweitert wird das Angebotsrepertoire dieses Grundtyps der Spielgeschichte von Fall zu Fall durch kleine Übungen für Leseanfänger, ausdrückbare Bastelvorlagen, digitale 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, Labyrinth oder Treffer- und Lenkspiele, die anhaltende Konzentration und schnelle Reaktionsfähigkeit erfordern.

Spielabenteuer

Eine 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 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; *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren*, Cornelsen, 2004).



Eine Insel mit zwei Bergen...
(*Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*).

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 Highscoreliste eingetragen und mit den Ergebnissen anderer Spieler verglichen werden (*Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, Terzio, 2003; *Das Sams: Abenteuer mit der Wunschmaschine*, Oetinger, 2004).

Als Weiterentwicklung und um Aspekte des Rollenspiels ergänzt sind in diesem Zusammenhang insbesondere die zahlreichen Detektivspiele und Krimi-adventures zu nennen, in denen es durch Zusammentragen von Indizien und Kombinationsgabe ein Rätsel zu lösen oder ein Verbrechen aufzuklären gilt (vgl. Josting 2004). Auch diese Titel und Serien knüpfen teilweise mit neuen Geschichten an literarische Vorlagen und Erfolge an (*TKKG 14: Gefährliche Ferien*, Tivola, 2005; *Kommissar Kugelblitz 3 - Der Fall Wüstenkönig*, Terzio, 2002; *Die drei ???: Alarm im Internet*, USM, 2001) oder greifen (wie *Die Pfefferkörner*, Terzio, 2002) auf erfolgreiche TV-Serien zurück. Wie *Der Fall Fox* (Bajazzo Verlag, 2001) illustriert, können sich Print- und interaktives Angebot durchaus ergänzen: «Ohne vorgängige Lektüre des Buches macht die Spielgeschichte auf CD-ROM weniger Sinn und für das Lösen gewisser Aufgaben muss das Buch konsultiert werden» (Hermann 2004, 156).

Geschichtenspielwelt

Die wachsende Bedeutung des Medienverbunds lässt sich in besonderer Weise an einer dritten und letzten Kategorie von Spielgeschichten aufzeigen. In den Geschichtenspielwelten - gelegentlich ist einfach von «Geschichtenspielen» (Dolle-Wein-kauff 2002) oder «virtuellen Spiel-Plätzen» (Bürger 2005, 70) 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; *Mama Muh und die Krähe*, Oetinger, 2004 und 2005). Wie sich an den Pettersson-und-Findus-Titeln von Sven Nordqvist 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 Primarschule. 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 multimedial

Anders 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-

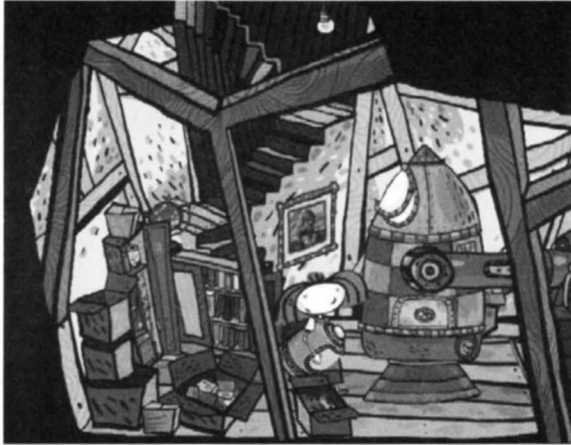
Gefühlen (vgl. Schlütz 2002, 89) ist wie bei anderen Computerspielen durchaus möglich, intensive Immersionserfahrungen im Sinne eines literarischen Erlebnisses oder Empathie gegenüber den Haupt- und Nebenfiguren der Geschichte sind hingegen weniger zu erwarten. Zum einen geben Spielgeschichten der Ausgestaltung ihrer handelnden Personen sowie der Darstellung innerer Konflikte weniger Raum, zum anderen lenken Navigation, Eingabeaufforderungen, Spielinstruktionen oder Pausen (infolge In-aktivität der Spieler/innen) die Aufmerksamkeit vermehrt auf die Benutzeroberfläche und führen - vor allem bei noch ungeübten Usern - zu einem Bruch mit der Illusion.

« Willst du mit Max in diesen Raum gehen ? -Ja? -Nein?» (Max und der Zauberer, Tivola, 2000)

Anders als im Film, bei einer Hör-CD oder - wenn man so will - beim Lesen läuft das Geschehen also nicht von allein ab. Während Adventures für ein etwas älteres Publikum die Handlung oft durch Bedrohungen, Angriffe und plötzliche Ereignisse in Gang halten und zu schnellen Reaktionen herausfordern, geht es bei den Spielgeschichten für Kinder noch gemächlich zu und her. Gelegentlich brauchen die Spieler/innen Hilfestellung, damit es irgendwie weitergeht.

«Wir müssen uns entscheiden. Freunde. Werden wir mit Frau Ente spielen?» - «Klick auf mich, wenn du ja sagst, oder auf Mats, wenn du nein sagst.» (Mats und das rätselhafte Tier, Cornelsen, 2003)

Folglich werden Spielerinnen und Spieler durch Interaktivität zwar stärker in das Geschehen einbezogen und an Entscheidungen beteiligt, gleichzeitig aber fortlaufend daran erinnert, dass sie sich ausserhalb der Fiktion, sprich: am Computer, befinden.



Abenteuerliche Reise ins Innere der Erde (Cornelia, die Kometenjägerin).

Literatur

Ammann, Daniel; Hermann, Thomas (2004). Klicken, lesen und spielend lernen: Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Mit Beiträgen von Mela Kocher und Judith Mathez. Zürich: Verlag Pestalozzianum.

Bünger, Traudi (2005). Narrative Computerspiele: Struktur & Rezeption. München: kopaed.

Dolle-Weinkauff, Bernd (2002). «<Spielgeschichten> und <Geschichtenspiele>: Erzähl- und Spielgenres der Multimedia-CD für Kinder.» In: Jörg Steitz-Kallenbach u. Jens Thiele (Hrsg.). Medienumbrüche: Wie Kinder und Jugendliche mit alten und neuen Medien kommunizieren. Bremen u. Oldenburg: Universitätsverlag Aschenbeck & Isensee, 113-124.

Hermann, Thomas (2004). «Spurensuche mit Buch und Maus.» In: Daniel Ammann u. Thomas Hermann, Klicken, lesen und spielend lernen: Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 156-162.

Josting, Petra (2004). Kinder und narrative Bildschirmspiele: Eine Produkt- und Rezeptionsstudie am Beispiel einer Detektivgeschichte auf CD-ROM. München: kopaed.

Rank, Bernhard (2000). «Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitungen kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM.» In: Karin Richter u. Sabine Riemann (Hrsg.), Kinder - Literatur - «neue» Medien. Baltmannsweiler: Schneider. Hohengehren, 198-216.

Schlütz, Daniela (2002). Bildschirmspiele und ihre Faszination: Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. München: Reinhard Fischer. (Angewandte Medienforschung, 26).

Interaktive Bildergeschichten

- Spiel- und Vorlesemodus (ab 4 Jahren)
- Bildszenen mit versteckten Animationen, Soundeffekten und Spielen
- Eingblendete Texttafeln mit Leseunterstützung -Wiederholbare Erzählpassagen und die Möglichkeit, innerhalb der Geschichte vor und zurück zu blättern
- Häufig mehrsprachige Versionen
- Lineare Bildfolge, überblickbare Hypertextstruktur
- Einfache Denk- und Geschicklichkeitsspiele mit lockerem Bezug zur erzählten Geschichte

Spielabenteuer

- Lineare Abfolge von Spiel- und Erzähletappen oder frei navigierbares Spielfeld innerhalb einer festgelegten Rahmenhandlung
- Anspruchsvollere Denk- und Geschicklichkeitsspiele mit inhaltlichem Bezug zur Geschichte
- «Aktionsspiele» im Echtzeitmodus wie 3-D-Rennsimulationen oder komplexe Reaktionsspiele; oft mit Energiebalken, Highscoreliste, mehreren Spiellevels
- Verknüpfung separater Spielaufgaben - z.B wenn gewonnene Objekte abgelegt werden und in einem anderen Spiel zur Anwendung kommen können

Geschichtenspiel weiten

- Einzelne Spielangebote sind in einer Art Magazin oder einer virtuellen Spielekiste zusammengefasst
- Spielaktion steht im Vordergrund
- Kein Handlungsbogen, aber erzählerische Einschübe sind möglich
- Bezug zur literarischen Vorlage wird in erster Linie über Figuren und Schauplätze eines, dank Medienverbund vertrauten, fiktionalen Universums hergestellt.