

Interaktive Kinder- und Jugendmedien: Ein Forschungsschwerpunkt des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien

Von Judith Mathez

Nr. 22 – 01.03.2002

Abstract

Am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien in Zürich wird seit gut einem Jahr im Bereich interaktiver und digitaler Kinder- und Jugendmedien geforscht. Ein Bericht.

1. Interaktive Kinder- und Jugendmedien



Digitale Medienangebote wie Computerspiele oder Internet sind für Kinder und Jugendliche schon seit geraumer Zeit verfügbar. Durch sie wird nicht nur das «Text»angebot vielfältiger, vielmehr ergeben sich durch die Kombination von interaktivem Spiel, Text, Bild und Ton völlig neue intermediale Durchmischungsverhältnisse. Die wissenschaftliche Aufarbeitung der damit verbundenen Phänomene steckt noch in den Anfängen. Zentrale Probleme sind die disziplinäre Abgrenzung und die methodologische Eingrenzung des

Forschungsgegenstands. Dadurch entsteht ein dringender Forschungsbedarf im Bereich der theoretischen Grundlagenarbeit.

Seit Anfang 2001 besteht am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien (vormals: Schweizerisches Jugendbuch-Institut) in Zürich der Forschungsschwerpunkt «interaktive Kinder- und Jugendmedien». In enger Zusammenarbeit mit dem Deutschen Seminar der Universität Zürich werden dabei interaktive narrative Medien untersucht. Forschungsgegenstand sind Texte im weitesten Sinne, welche hauptsächlich auf den Trägermedien CD-ROM und auf Cartridges sowie im Internet angeboten werden, einen (fiktionalen) narrativen Gehalt aufweisen und die Nutzerinnen und Nutzer interaktiv miteinbeziehen. Ausgeschlossen werden Lern- und Sachmedien, also vorwiegend pädagogisch motivierte oder rein informationsbezogene Medien, sowie sonstige nicht interaktive visuelle und auditive Medien wie Fernsehen, Audio-CDs etc.

Das Schwergewicht liegt also auf digitalen Medien, welche an Kinder und Jugendliche gerichtet sind. Allerdings stellt sich dabei das Problem der Altersabgrenzung, vor allem nach oben. Die Klärung der Frage, ob von digitalen *Jugendmedien* ausgegangen werden kann, gehört zu den Aufgaben des Forschungsschwerpunkts.

2. Forschungsfelder

Im Zentrum stehen die folgenden drei Forschungsfelder:

Erstens werden *theoretisch-konzeptuelle Fragestellungen unter dem Gesichtspunkt der Interaktivität* verfolgt. Dabei gilt es, neben den interaktiven Möglichkeiten digitaler Medien auch diejenigen kinderliterarischen Traditionen zu berücksichtigen, die in besonderer Weise Kinder als Miterzählende einbeziehen, wie beispielsweise Bilderbücher im Erzählprozess und «Mitmachgeschichten».

Zweitens werden die *Adressatensegmente* untersucht: In beiden Bereichen, Kinder- und Jugendliteratur und digitalen Medien, ist neben den untersuchten Textsorten und intermedialen Artefakten das Zielpublikum von zentralem Interesse für die Forschung. Und auch hier werden bisherige Abgrenzungen von Rezeptionsgruppen und -kategorien befragungsbedürftig. Die Untersuchung der Rezeption oder Wirkung von traditionellen und digitalen Medien und des Lese- bzw. Medienverhaltens von Kindern und Jugendlichen ist daher sowohl theoretisch wie empirisch neu zu begründen (letzteres in Zusammenarbeit mit anderen Institutionen).

Drittens schliesslich werden *kulturtopographische Komponenten und Interkulturalität* in digitalen Medien thematisiert: Die neuen Medien zeichnen sich – weit stärker als bereits die traditionelle Kinder- und Jugendliteratur – durch globale Verbreitung aus. Sie werden künstlerisch über universale Codes umgesetzt, die nicht mehr kultural vermittelt sind.

Diese Forschungsfelder werden zunächst mit zwei Dissertationen angegangen, von Judith Mathez und Mela Kocher.

3. Forschungsprojekte

Forschungsschwerpunkte von *Mela Kocher* sind narrative und ästhetische Strukturen von digitalen Spielen. Ausgehend von literaturtheoretischen Konzepten wie Wolfgang Isters Rezeptionsästhetik geht es darum, die Grundlagenforschung – welche im deutschsprachigen Raum noch in den Anfängen steckt – voranzutreiben, d.h. zu untersuchen, wie die Spiele strukturiert sind, welche (Interpretations- und Identifikations-) Angebote sie für die Rezipientin bereithalten, wie die klassischen Rollen von Autor und Leser besetzt werden etc. – Felder, welche für den Bereich der Hyperfiction bereits erarbeitet worden sind (vgl. dazu den Beitrag «Spielwelten»). Nebst einem literaturtheoretischen Ansatz sollen jedoch auch andere Konzepte bzw. andere wissenschaftliche Ansätze, z.B. aus der Filmtheorie, auf ihre Anwendbarkeit hin geprüft werden. Untersuchungsgegenstand sind vorwiegend narrative Genres wie Adventure-Games und Rollenspiele für alle Altersgruppen; es interessiert in diesem Zusammenhang die Position, die diese Spiele im Medienverbund- bzw. Literatursystem von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen einnehmen.

Hauptsächlicher Untersuchungsgegenstand von *Judith Mathez* innerhalb des Bereichs digitaler Kinder- und Jugendmedien sind Hyperfiction sowie Internetangebote für Kinder. Sie beschäftigt sich mit literarischen Texten, die von mehreren Personen geschaffen werden, sogenannte konkreative Literatur. Diese hat im kinder- und jugendliterarischen Bereich eine Tradition im gemeinsamen mündlichen Geschichtenerzählen, aber auch in printliterarischen Medien, beispielsweise in Mitmachbüchern. Neben der Bereitstellung eines Analysekonzepts zur Untersuchung dieser literarischen Phänomene arbeitet sie den literaturtheoretischen Hintergrund zu Autor- und Leserschaft auf und schafft einen Überblick über konkreative Literatur in unterschiedlichen Medien und Sprachgemeinschaften, der auch die historische Perspektive mit einschliesst (vgl. dazu den Beitrag «Hier bitte selber weiterschreiben!»).

Neben diesen internen Dissertationsprojekten wird auch die Zusammenarbeit mit anderen Forschenden gefördert. Im November 2001 führte das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien an der Universität Zürich einen *explorativen Workshop* durch. Unter dem Thema «Raum und Zeit in interaktiven Kinder- und Jugendmedien» wurden Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus Deutschland und aus der Schweiz zur interdisziplinären Diskussion eingeladen. Anja Rau und Karin Wenz haben über diesen Workshop in «dichtung digital» berichtet.

Gegenwärtig arbeitet das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien mit der Pädagogischen Hochschule Zürich und dem Pestalozzianum Zürich an einem gemeinsamen Forschungsprojekt zu interaktiven Kinder- und Jugendmedien. Unter dem Titel «Typologie und Funktionalität von multimedialen und interaktiven Kinder- und Jugendmedien mit fiktionalen Inhalten: Nutzungsmöglichkeiten in der Schule und zuhause» wird theoretische und empirische Grundlagenarbeit geleistet. Der hauptsächliche Untersuchungsgegenstand sind Adaptionen von Kinder- und Jugendbüchern für CD-ROM. Das Pestalozzianum steuert eine explorative empirische Studie bei, welche die Motivation von Kindern und Jugendlichen, welche diese CD-ROMs spielen, erhellen soll.

Eckdaten des Forschungsschwerpunkts «Interaktive Kinder- und Jugendmedien»

Projektleitung: Dr. Verena Rutschmann

Wissenschaftliche Mitarbeiterinnen: lic. phil. Judith Mathez und lic. phil. Mela Kocher

Wissenschaftlicher Beirat: Prof. Dr. Michael Böhler

Projektdauer: 1.1.2001 - 31.12.2003

Weitere Infos finden sich auf der [Projekt-Homepage](#).