

**Petra Josting:**

Kinder und narrative Bildschirmspiele. Eine Produkt- und Rezeptionsstudie am Beispiel einer Detektivgeschichte auf CD-ROM. München 2004: kopaed-Verlag, 22,80 Euro, 357 Seiten

Traudl Büniger:

Narrative Computerspiele. Struktur und Rezeption. München 2005: kopaed-Verlag, 19,90 Euro, 328 Seiten

Kinder und Computerspiele

Innerhalb von zwei Jahren erschienen beim kopaed-Verlag zwei Studien zu narrativen Computerspielen und deren Rezeption. Jenseits eines phänomenologischen Erkenntnisinteresses zum Wesen des Computerspiels rücken hier spezifische Spiele und deren Rezeption ins Blickfeld und sind Beleg für die zunehmende Differenziertheit, mit der inzwischen Computerspiele im Medienzusammenhang wahrgenommen werden. Traudl Büniger untersucht Computer-spieladaptionen von Kinder- und Jugendliteratur, Petra Josting analysiert Detektivgeschichten auf CD-ROM. Mit ihren Studien leisten beide Autorinnen einen Beitrag zur fachdidaktischen Debatte um eine integrative Medienerziehung im Deutschunterricht und plädieren für eine Erweiterung der bisherigen Unterrichtsmedien um bestimmte Computerspiele. So schwingt im Hintergrund auch immer die Frage mit, auf welche Weise Computerspiele Kindern und Jugendlichen die als pädagogisch wertvoll erachteten Aspekte wie Fremdverstehen und Identitätsentwicklung ermöglichen. Gemeinsamkeiten finden sich auch in der methodologischen Herangehensweise an den Gegenstand. In beiden Fällen erfolgt eine Annäherung über eine Verbindung von *Produktanalyse* unter Einbeziehung narratologischer und kognitionstheoretischer Ansätze und *Rezeptionsstudie* unter Berücksichtigung der Text-Rezipienten-Interaktion. Diese Methode ermöglicht es, zu einem umfassenden Bild des komplexen Phänomens in seinen Zusammenhängen zu gelangen.

Bei allen Gemeinsamkeiten geraten bei näherer Betrachtung indessen die Besonderheiten der Studien ins Blickfeld. Petra Jostings Studie aus dem Jahr 2003 stellt die Frage, welche Textstrukturen Detektivgeschichten auf CD-ROM aufweisen und wie sie von Kindern wahrgenommen und rezipiert werden. Zur Analyse der Textstrukturen zieht Josting neben der struktur-funktionalen Film-analyse spieltheoretische Überlegungen sowie Ansätze zur Hypertextualität und Intertextualität heran. Auf dieser Basis erstellt sie Textkategorien, die Eigenheiten der interaktiven Detektivgeschichten im Gegensatz zu buchbasierten narrativen Detektivgeschichten berücksichtigen. Ein besonderer Augenmerk gilt dabei der Kategorie „Raum“, da „die Komplexität von Raumstrukturen und die sich mit ihr bietenden Navigationsmöglichkeiten ein wesentliches Kriterium für ästhetische Erfahrungen [bei den untersuchten Computerspielen] bilden“ (S. 176). Hypermedia-Produkte bieten also die Chance zum „ganzheitlichen Erfassen und Wahrnehmen“, sie erfordern Nachdenken, Zuschauen und Zuhören auf Seiten der Rezipienten. Die mehrstufige Rezeptionsstudie basiert auf der Befragung von 120 Kindern der 6. Klasse, deren Eltern sowie Lehrerinnen und Lehrern. Es werden quantitative mit qualitativen Methoden kombiniert. Neben der tatsächlichen Rezeption und dem Rezeptionserleben wird auch nach der Medienumgebung und dem Mediengebrauch der Kinder gefragt. Die Autorin geht davon aus, dass die befragten Kinder abhängig von ihrer (Medien-)Sozialisation spezifische Medienorientierungen auf-

weisen, die wiederum Einfluss auf das Rezeptionserleben haben, da der Umgang mit einem spezifischen Medium nicht losgelöst vom übrigen Mediengebrauch betrachtet werden kann. Entsprechend identifiziert sie fünf Medienorientierungen der Befragten: die *Vielnutzer*, die *Wenignutzer*, die *PC- und Gameboy-Orientierten*, die *PC- und Hörkassetten-Orientierten* und die *Bücher- und Hörkassetten-Orientierten*. Die Orientierungsvariable beeinflusst neben der Variable Geschlecht die Wahrnehmungsweisen der Befragten entscheidend, wie in der Auswertung der Studie deutlich wird. Eine kontrovers diskutierte Frage bei der Betrachtung von Computerspielen ist die Identifikationsmöglichkeit mit den Figuren. Die Rezeptionsstudie zeigt, dass auch Computerspiele Identifikationsebenen – Substitution, Projektion und Empathie – bieten, ob aber auch alle Ebenen wahrgenommen werden, hängt von der Medienorientierung der Rezipienten ab. So entsteht beispielsweise Empathie bei den *Wenignutzern* am häufigsten, während sie bei den *PC- und Gameboy-Orientierten* am seltensten aufkommt (S. 227). Letztere Gruppe legt jedoch die höchste Kompetenz im Umgang mit der Geschichte an den Tag (S. 276). Als interessant hinsichtlich einer geschlechtsspezifischen Rezeption erweist sich, dass zwar einerseits vermeintlich typische Muster bei der Medienorientierung nicht zutreffend waren – so besteht die Gruppe der *Bücher- und Hörkassetten-Orientierten* aus nur einem Mädchen und 14 Jungen –, doch zeigt es sich, dass unabhängig von der Medienorientierung altbekannte geschlechtsspezifische Unterschiede fortbestehen: Mädchen

weisen eine eindeutig besser ausgeprägte ästhetische Wahrnehmung sowie eine höhere Schreibkompetenz auf als Jungen; Jungen wiederum sind den Mädchen hinsichtlich der Wahrnehmung von Zeit- und Navigationskompetenzen voraus (S. 277). Petra Josting kommt schließlich zu dem Ergebnis, dass eine reine Buchkompetenz für die Deutschlehrerausbildung sowie für den Deutschunterricht unzureichend ist. Vielmehr soll eine „Aufgeschlossenheit gegenüber dem Medienensemble“ (S. 11) und den entsprechend unterschiedlichen Medienästhetiken dem tatsächlichen Mediengebrauch Heranwachsender Rechnung tragen. Auch Traudl Büniger kommt zu diesem Schluss, wenn sie in ihrer Studie abschließend feststellt, dass bestimmte Computerspiele „ähnlich wie [...] die Narration Erfahrungen ermögli- che[n], die außerhalb des kindlichen Erfahrungsbereichs liegen, die das Fremdverstehen fördern und Identitätsentwicklung unterstützen“ (S. 304). Traudl Büniger identifiziert in ihrer Studie Rezeptionsstrategien bei Computerspieladaptionen von Kinder- und Jugendliteratur, die von „pädagogischem Wert sind“. Dabei wird auch deutlich, dass pauschale Aussagen über die Rezeption von Computerspielen nicht möglich sind. Erst vergleichbare strukturelle Merkmale, die auf ähnliche Weise die Rezeption vorstrukturieren, erlauben Aussagen über Rezeptionsdimensionen und -erleben. Entsprechend ist die Studie auf das Subgenre „Spielgeschichten“ reduziert, anhand dessen das Zusammenspiel zwischen „ludischer“ (spielerischer) Rezeption und narrativer Rezeption ausgearbeitet wird. Die Untersuchung basiert auf einer

qualitativen Befragung von fünf Mädchen im Alter von 10 bis 12 Jahren. Untersuchungsgegenstand ist das Spiel *Ronja Räubertochter* aus dem Jahr 2000. Einige wichtige Ergebnisse der Studie sollen im Folgenden dargestellt werden. Bei der Rezeption von *Ronja Räubertochter* wechselten die befragten Kinder zwischen narrativen und ludischen Rezeptionsstrategien, je nachdem, ob es sich um eine narrative Videosequenz oder um eine Spielsequenz handelte. Innerhalb der narrativen Phasen ist der emotionale und kognitive Rezeptionsmodus mit dem bei Narrationen vergleichbar. Während der Spielphasen erlebten die Kinder erwartungsgemäß „Ego-Emotionen“ als Erfahrungen zwischen Lust und Frust. In überfordernden oder unterfordernden Situationen war die Rezeptionshaltung eher distanziert, aber die Kinder zeigten emotional Reaktionen auf die Figuren („Sozio-Emotion“). Somit sind Sozio-Emotionen nicht dem narrativen Bereich vorbehalten, wie vielfach angenommen, sondern werden ebenso in Computerspielen ermöglicht. Ein interessanter Aspekt stellt auch das Erleben von Spannung oder Amüsement in einzelnen Szenen dar: „Und dann fand ich auch ganz witzig, als die sich dann einfach so weggerollt haben, sah das ulkig aus“ (S. 160), beschreibt eine Befragte ihre Empfindungen bei einer Spielsequenz. Ihr geht es nicht nur um das „Punkten“, sondern um die Art der Darstellung eines inhaltlichen Elements. Diese vielschichtigen emotionalen und kognitiven Aspekte, so die Autorin, kommen jedoch erst vollständig in der Diskussion über das Spiel mit Erwachsenen zum Tragen: Da die An-

schlusskommunikation das zentrale Element im Deutschunterricht darstellt, sind somit auch „Spielgeschichten“ ebenso wie Bücher oder Filme dazu geeignet, im Unterricht behandelt zu werden.

Die beiden vorgestellten Bücher leisten einen wertvollen Beitrag zur differenzierten Sichtweise auf Computerspiele und deren Rezeption. Die Einbettung in die aktuelle Mediendebatte erfolgt dabei unterschiedlich intensiv. Petra Josting umreißt ausführlich das medienkulturwissenschaftliche Feld, die Bedeutung der Mediensozialisation oder der Medienorientierung für die Rezeption und bereichert die Debatte durch Heranziehung unterschiedlichster wissenschaftlicher Perspektiven und Ansätze. Der Beitrag von Traudl Büniger fokussiert hingegen das Spannungsfeld Narratologie und Ludologie und entsprechende Rezeptionsstrategien. Trotz einiger Übereinstimmungen beleuchten beide Studien ganz unterschiedliche Aspekte der Computerspielrezeption und helfen, das Phänomen in seinen Zusammenhängen besser zu verstehen.

Susanne Eichner