

Andrea Bertschi-Kaufmann

«Und was sah ich!»

Lese- und Erzählkompetenzen im Spannungsfeld von Buch und Multimedia

Multimedia und insbesondere die Interactive Books bieten Dramaturgien und Spielvorlagen, die ganz anders strukturiert sind als das gedruckte Kinder- und Jugendbuch. Narrative Zusammenhänge müssen im Verlauf der Bildschirmlektüre erst hergestellt werden und geschriebene Textteile fehlen hier weitgehend. Die Auswahl, welche Kinder und Jugendliche innerhalb des Buch- und Medienangebots treffen, hat Folgen für die Art ihres Lesens und Schreibens, d.h. die Rezeptionsbasis beeinflusst nicht nur die Lese- und Schreibaktivität der Heranwachsenden, sondern auch deren Kompetenzen im Umgang mit Schrift. Der Beitrag diskutiert digitale Geschichtenversionen, jene so genannten Adventures an ausgewählten Beispielen zur Kinderkrimireihe der «TKKG», und er zeigt die Beobachtungen aus multimedialen schulischen Lernanlagen, in welchen Kinder und Jugendliche ihre Leseerfahrungen mit einzelnen dieser Spielgeschichten kontinuierlich in eigenen Texten dokumentierten. Der Umgang mit diesen interaktiven Lektüren lässt sich einordnen in eine Typologie, mit welcher sich die nach und nach gewonnenen Erzählkompetenzen erkennen und beschreiben lassen.

1 Zu den Voraussetzungen: Die Lesepraxis von Kindern und Jugendlichen in multimedialen Lernumgebungen

Seit langem verfolgt die Leseforschung mit besonderer Aufmerksamkeit die Nutzung der so genannten Langtexte, der Bücher, weil mit ihr besondere kognitive Leistungen und soziale Interaktionsprozesse verbunden sind. Jugendliche gestalten ihre Lesepraxis heute allerdings zunehmend inmitten einer sich laufend erweiternden Medienlandschaft, deren Rezeptionsangebote und deren Nutzungsweisen mit dem traditionell verstandenen Begriff der «Lesekultur» nicht einzufangen sind. So zeigt sich in den neueren Erhebungen von Nutzungszahlen ein deutlicher Rückgang des Buchlesens bei den Jugendlichen (Bonfadelli, 1999; Schön & Boesken, 2002) und zugleich eine zeitliche Zunahme der Computernutzung. Das offensichtliche Konkurrenzverhältnis zwischen den verschiedenen Medienangeboten und den jeweils angeregten Rezeptionsweisen bereitet nicht nur der Öffentlichkeit Sorge, auch für die Leseförderung in Schulen und Bibliotheken stellen sich drängende Fragen. Besonders häufig geäußert wird dabei die Befürchtung, durch das multimediale Angebot könnten Kinder allmählich das Interesse am Buch vollkommen verlieren. Nach der Veröffentlichung der ersten auf CD-ROM präsentierten Kindergeschichten in den 90er Jahren war zu vermuten, dass diese bald einen bedeutenden Teil des Kindermedienangebots ausmachen würden.

Das Sortiment im Bereich dieser *Interactive Books* ist allerdings nicht so umfangreich, wie euphorische Marktprognosen dies noch vor wenigen Jahren vermuten ließen. Die Attraktivität, die sie für Kinder und Jugendliche haben, ist allerdings unbestritten. Sie zeigt sich unter anderem in der Ausleihe jener Bibliotheken, die mit der Erweiterung ihres Bestandes durch Leseangebote auf CD-ROM verstärkten Zuspruch erfahren. Nicht selten werden dadurch auch

neue Leserinnen und Leser gewonnen, die von ihren multimedialen Lektüren zum gedruckten Buch wechseln. Die Geschichten im meist linear erzählenden Kinderbuch und dem als *Adventure* angelegten Hypertext präsentieren sich allerdings weitgehend verschieden. *Interactive books* bieten Dramaturgien und Spielvorlagen, die ganz anders strukturiert sind als das gedruckte Kinder- oder Jugendbuch. Narrative Zusammenhänge müssen im Verlauf der Bildschirmlektüre erst hergestellt werden und geschriebene Textteile fehlen hier weitgehend. Aus der Perspektive einer buchorientierten Leseförderung mit ihren unbestrittenen Vorteilen für die literale Entwicklung der Kinder sind die «neuen» Medien erst einmal störend. Die Geschichten vermitteln sich hier nur zu einem kleinen Teil über die Schrift. Bilder, Videoeinspielungen und Ton sind als Teile einer im Hypertext präsentierten Erzählanlage mindestens ebenso wichtig, in vielen Versionen spielen die Schrift Elemente eine sehr untergeordnete oder gar keine Rolle. Die Fragen liegen deshalb auf der Hand:

- Was lernen Kinder und Jugendliche im Umgang mit den vergleichsweise neuen und offensichtlich attraktiven Multimedia und insbesondere mit den an bekannte Kinder- und Jugendbücher angelehnten *Adventures*, die mit vielerlei Elementen Nähe zum erzählenden Buch suggerieren?
- Wie erfahren Kinder und Jugendliche in diesen Medien Geschichten und wie verwerten sie diese Erfahrungen für weitere Lektüren, insbesondere auch für ihr eigenes Erzählen?
- Welche narrativen Strukturen können Heranwachsende hier erwerben und wie verwerten sie diese insbesondere auch für das eigene Reproduzieren von Geschichten, für das eigene Schreiben?

Diesen Fragen unter anderen ist unser Forschungsprojekt «Lernen im Kontext neuer Medien»¹ nachgegangen. In insgesamt 20 Schulklassen (Primarschule und Sekundarstufe

