

# Medien

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Infos & Akzente**

Band (Jahr): **9 (2002)**

Heft 3

PDF erstellt am: **29.06.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Mediensplitter: E-Vergessen

Medienunterstütztes Lernen ist keine Erfindung der digitalen Ära. Früher diente ein dickes Buch als Sitzunterlage, wenn der Tisch zu hoch oder der Hals zu kurz war, später lief das Radio mit, während man über den Hausaufgaben brütete, und dann kamen schon bald die pausenlosen Fernsehprogramme und erklärten uns mehrkanalig und fächerübergreifend den Unterschied zwischen «sauber» und «rein» oder weshalb sich die aktuellen Niederschläge statistisch nicht nach der Wettervorhersage richten, sondern einer alten Bauernregel folgen. Tatsächlich hat die tägliche Mediennutzungsdauer in den letzten Jahrzehnten massiv zugenommen. Nicht dass uns bei aller Medienvielfalt plötzlich mehr Zeit zur Verfügung stünde – unter dem Stichwort «Multitasking» haben wir ganz ein-

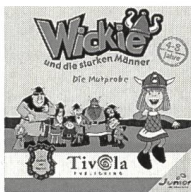
fach unsere Fähigkeit ausgebaut, mehrere Aufgaben und Handlungsabläufe gleichzeitig zu bewältigen. Wer also beim E-Learning seine Lektionen direkt im Internet absolviert, kann nebenher ohne weiteres noch telefonieren, Musik hören und parallel einem Chat oder TV-Quiz beiwohnen.

Um für ein lebenslanges Lernen fit zu bleiben, gilt es nun aber vor allem der «Brainware» (wie unser mentales Betriebssystem im Computerjargon heisst) vermehrt Sorge zu tragen. Angesichts multimedialer Bildung ohne Grenzen will die Informationsaufnahme nämlich gut organisiert und das Wissen professionell gemanagt sein. Wie viel «Content» sich auch immer auf eine Silberscheibe oder in die grauen Windungen brennen lässt, am Ende tragen wir doch mehr mit

uns herum, als uns bekommt. Der mentale Ballast sollte daher von Zeit zu Zeit fachgerecht entsorgt oder wenigstens auf externen Trägermedien deponiert werden. Einige Server scheinen ja nichts anderes als genau diesen Dienst zu verrichten. Wäre es da nicht wunderbar, wir könnten – wie der Schulleiter von Hogwarts – unsere voll gestopften Köpfe einfach in ein «Denkarium» entleeren und so von überschüssigem Wissen befreien? Bleibt nur die Frage, wie wir nach erfolgreichem Datentransfer den alten Lernstoff tilgen, um für das Neue wieder einen klaren Kopf zu haben. Denn ohne «E-Deletion» können wir das E-Learning eh vergessen.

Daniel Ammann

## Medientipps



*Wickie und die starken Männer: Die Mutprobe.* CD-ROM Win/Mac (ab 8.1). Deutsch und Englisch. Berlin: Tivola, 2001.

Fr. 48.–, 4–8 Jahre

Die japanische Zeichentrickserie um den hoch begabten kleinen Wikinger gehört – neben *Heidi*, *Biene Maja*, *Pinochio* oder *Nils Holgersson* – zu den TV-Klassikern aus den 70er-Jahren. Bereits vier Jahre nach der Erstausstrahlung im ZDF entstand dazu 1978 (als Koproduktion des Schweizer Fernsehens mit dem Pestalozzianum und dem Schweizer Schul- und Volkstheater Bern) eine 44-minütige medienkritische Sendung mit dem Titel «Wickie und die Kinder». TV-Serien spielten in der Mediensozialisation schon damals eine wichtige Rolle, denn gemeinsame Medienerlebnisse

bieten nicht nur Diskussionsstoff, sondern sie liefern mit ihren einfachen Handlungs- und Rollenmustern auch Identifikationsmöglichkeiten und Anregungen für das szenische Spiel mit Gleichaltrigen.

Wie die persönlichen Kommentare der heute 30- bis 40-Jährigen auf [www.fernsehserien.de](http://www.fernsehserien.de) illustrieren, gehörten Wickies Abenteuer für viele zum Pflichtprogramm. Entsprechend gross war die Enttäuschung, wenn ein TV-Liebling plötzlich vom Bildschirm verschwand. «Als Wickie abgesetzt wurde», schreibt einer der Betroffenen, «war es, als wäre ein guter Freund gestorben und ich habe bitterlich geweint.» Auch wenn die Erinnerungen an die Inhalte der Serien von früher zum Teil verblasst sind, so bestätigt sich hier doch einer der zentralen medienpsychologischen Befunde: Die emotionalen Eindrücke bleiben über längere Zeit erhalten. Aber zum Glück

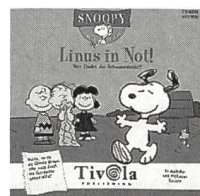
lebt das Fernsehen ja auch von Wiederholungen. Die 78 Episoden von *Wickie und die starken Männer* werden bis heute immer wieder ins Programm der einen oder anderen Fernsehanstalt aufgenommen und bieten so Gelegenheit, die eigene Medienbiografie aufzuarbeiten. Inzwischen sitzt die Fangemeinde von anno dazumal natürlich mit dem eigenen Nachwuchs vor der Flimmerkiste und bemüht sich vielleicht, der jüngsten TV-Generation ein paar Alternativen zu *Digimon*, *Sailor Moon* oder *Dragon Ball Z* schmackhaft zu machen.

Bei so viel «Nachhaltigkeit» drängt es sich geradezu auf, die Geschichten des schlauen Buch- und TV-Helden nun auch als interaktives Spiel herauszubringen und damit auf den multimedialen Verbund zu setzen. In der ersten Computer-Folge mit dem Titel «Die Mutprobe» muss sich Wickie dreimal bewähren, damit er mit den Wikingern auf grosse

Fahrt gehen darf. Die kleinen Spielerinnen und Spieler sollen ihm bei seinen Prüfungen helfen und dabei ihr Können in vier Konstruktionsaufgaben und drei (eher bescheidenen) Geschicklichkeitsspielen unter Beweis stellen. Das Motto lautet natürlich auch diesmal: «Klugheit geht vor Muskelkraft». Wenn es gilt, mehr Fische zu fangen als der beste Angler, den schnellsten Schwimmer im Wettkampf zu besiegen oder mehr Steine zu schleppen als der starke Halvar, muss sich Wickie jedesmal etwas Besonderes einfallen lassen. So konstruiert er mit Hilfe des Spielers eine raffinierte Fisch-Auffang-Maschine, bastelt einen Flugdrachen oder legt eine Wasserleitung. Um gar seinen Vater im Steinetragen zu übertreffen, baut Wickie eine riesige Steinschleuder, die es ihm erlaubt, die schweren Brocken rasch und ohne Anstrengung von einem Ort zum anderen zu transportieren. Das väterliche Lob hält sich angesichts dieser Konstruktion allerdings in Grenzen: «Was hast du denn da wieder für einen Unsinn gebaut!» Dass es in Wirklichkeit trotzdem einiges an Muskelkraft bräuchte, um die Birkenstämme umzubiegen und am Boden festzuzurren, tut der Genialität des fixen kleinen Kerls hier keinen Abbruch. Immerhin bewegen wir uns in einer fiktionalen Wikingerwelt und geniessen auch im digitalen Erzählmedium alle poetischen Freiheiten. Für einen realistischen Einblick in die faszinierende Welt der Wikinger sei deshalb eher auf einen fachkundigen Museumsbesuch oder das Kindersachbuch *Die Leute von Birka: So lebten die Wikinger* (Oetinger, 2002; ab 10 Jahren) verwiesen. Mats Wahl und der Pettersson-und-Findus-Zeichner Sven Nordqvist entwerfen darin ein detailgenaues Bild der Kultur der Wikinger. Ergänzt wird die Geschichte durch Erläuterungen von Björn Ambrosiani, dem Leiter der Ausgrabungen in Birka. Die Wickie-CD-ROM richtet sich an Kinder ab vier Jahren. Lesefertigkeiten sind dabei noch keine gefragt, da durchwegs mit Bildsymbolen und Audiokom-

mentaren gearbeitet wird. Die Spiele (in jeweils 3 Schwierigkeitsstufen) werden von Wickie genau erklärt und bei den Knobelaufgaben bekommt man hin und wieder einen Tipp. Das Spiel kann man nach einem Unterbruch zwar an der gleichen Stelle fortsetzen und dank eines Übersichtsbuttons auch jederzeit zu bereits besuchten Schauplätzen zurückkehren, aber diese Funktionen sowie ein direkter Zugriff auf die einzelnen Spiele ist nach Beendigung des Abenteuers nicht mehr möglich. Da alles in eine Geschichte mit Anfang und Ziel eingebettet ist, findet man dafür die unterschiedlichen Örtlichkeiten und Figuren je nach Spielstand nicht immer genau gleich vor – was für ein wenig Abwechslung in den Dialogen sorgt und den Reiz des narrativen Geschehens (abgesehen von ein paar Unstimmigkeiten) durchaus erhöht. Insgesamt ist *Wickie und die starken Männer* für die kleinen Computerfreunde sicher ein kurzweiliges, wenn auch einigermaßen kurzes Spielabenteuer.

Daniel Ammann



*Snoopy und seine Freunde: Linus in Not!*

CD-ROM  
Win/Mac (ab 8.1).  
Deutsch und Englisch. Berlin: Tivola, 2002. Fr. 48.–  
4–10 Jahre

Auch die Peanuts erobern nach über 50 Jahren den Computer. In der ersten detektivischen Spielgeschichte nach den Originalcomics des im Jubiläumsjahr 2000 verstorbenen Schöpfers Charles M. Schulz sollen die Spielerinnen und Spieler mit Snoopy und seinen Freunden nach der verschwundenen Schmusedecke von Linus van Pelt suchen. Zuerst muss man sich allerdings entscheiden, ob man das Rätsel mit dem grüblerischen Charlie Brown oder lieber mit der resoluten Lucy lösen möchte. Je nachdem sind die erforderlichen Hinweise und Gegenstände dann an unterschiedlichen Orten

zu finden und das Abenteuer nimmt einen etwas anderen Verlauf.

Linus braucht für seine lebenswichtige Decke dringend ein sicheres Versteck, denn die Grossmutter hat ihren Besuch angekündigt und möchte das verhasste Stück schon lange aus dem Weg schaffen. Weil sie dann ausgerechnet aus Charles Zimmer verschwindet, macht sich dieser natürlich schwere Vorwürfe und möchte sie Linus so bald als möglich wieder wohlbehalten zurückgeben. Lucy hingegen beabsichtigt, das berühmte «Übergangsobjekt» der Grossmutter auszuhändigen, um ihrem Bruder einen Streich zu spielen.

Auf dem Weg durch die Häuser der Peanuts, in den Räumen der Bibliothek, im Supermarkt oder auf dem Computercamp stossen die Spieler/innen immer wieder auf wichtige Anhaltspunkte sowie auf Gegenstände, die sie in einer Sammelbox aufbewahren und im späteren Verlauf der Geschichte einsetzen können. Bei der Spurensuche erweist sich vor allem der schlaue Beagle Snoopy als grosse Hilfe, sofern man ihn regelmässig füttert – ein «Snoopymeter» in der Menüleiste gibt jeweils Auskunft über sein momentanes Befinden. Für all jene jedoch, die gar nicht mehr weiter wissen, findet sich auf der CD-ROM zur Not auch noch ein PDF-File mit Lösungshilfen.

Gespickt ist die charmante Geschichte mit 9 kleinen Spielen (in je zwei Schwierigkeitsstufen), die während der Lösung des Falls an verschiedenen Schauplätzen auftauchen und anschliessend über die Menüleiste, aber auch nach bestandem Abenteuer weiterhin zur Verfügung stehen. Im Musikzimmer des jungen Beethoven-Verehrers Schroeder etwa sollen die durcheinander geratenen Klaviernoten wieder in Ordnung gebracht werden, indem man die zur vorgespielten Melodie passende Tonfolge auf die Notenlinie zieht, oder man hilft dem «grossen Houndini» (alias Snoopy), die zersägte Jungfrau Peppermint Patty wieder richtig zusammensetzen. In der

Halle des Computercamps steht gar ein sprechender Roboter, dessen Wahrnehmungs- oder Rechenaufgaben mit flinkem Mausklick auf die vorüberziehenden Lösungsvorschläge beantwortet werden müssen. Hierbei kann man auch hervorragend seine Englischkenntnisse üben, wenn es gilt, jene Figur auszumachen, auf deren Kleidung die entsprechende Beschreibung passt. Auch wenn man später im Supermarkt allerlei Früchte und Gemüse aus dem umgekippten Einkaufswagen sortiert, können die englischen Bezeichnungen gleich mitgelernt werden.

Peanuts-Fans werden sich über ein Wiedersehen mit den unverwechselbaren Charakteren freuen – und für alle anderen bietet die liebevoll gestaltete CD-ROM vielleicht einen Anlass, sich mit einem bedeutenden Stück Comicgeschichte vertraut zu machen und Snoopy und seine Freunde in ihrem ersten interaktiven Abenteuer näher kennen zu lernen.

Daniel Ammann



Mathias Mertens,  
Tobias O. Meissner  
*Wir waren Space  
Invaders. Geschichten vom Computer-  
spielen.* Frankfurt  
/M: Eichborn,  
2002. Fr. 31.–

Historische Überblicke über Computerspiele gibt es noch nicht sehr viele. Das mag mehrere Gründe haben. Einerseits liegt es daran, dass die Genealogie der Spiele im Vergleich zu anderen Medien auf eine relativ kurze Zeitspanne zurück-

blickt, andererseits an der Vielfalt der Spiele und ihren unterschiedlichen Entwicklungsphasen. In letzter Zeit sind im deutschen und englischen Sprachraum jedoch gleich mehrere Geschichten von Computerspielen erschienen, eines davon unter dem Titel *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen*. Erzählt wird in leicht verdaulichen Texthäppchen die Entwicklung der digitalen Spiele von den Anfängen bis in die Gegenwart. Die Grundsteine der Geschichte setzt das Autorenpaar Mertens/Meissner bereits Ende 1950er-/Anfang 1960er-Jahre. Forschungsarbeiten im universitären Bereich führten in engem Zusammenhang mit der (kriegs-)technologischen Forschung zu den ersten Erfindungen im Soft- und Hardware-Bereich. Während amerikanische Studenten über eine Frühversion des Internets (arpanet) die ersten textbasierten Rollenspiele (MUDs) und Adventures kreierte, entstanden erste Versuche im Bereich der Arkadeautomaten und der Heimvideospiele. Die 1970er-Jahre brachten bereits Spiele hervor, die einer breiteren Masse zugänglich waren; die Explosion des Marktes bzw. das «Goldene Zeitalter», wie es die Autoren bezeichnen, fand dann in den 1980er-Jahren statt. In den darauf folgenden Jahren bildeten sich die heute bekannten Genres wie Strategie, Simulation, Sport, Action, Adventure, Rollenspiele usw. heraus und auf dem Hardware-Markt begannen die ersten Konsolenkämpfe, welche auch heute noch nicht abgeschlossen sind (vgl. die Kontrahenten Microsoft, Sony und Nintendo, welche mit ihren Konsolen Xbox, Playstation II und GameCube um die Gunst der Spielerschaft

buhlen).

In flotter Journalistenschreibe behandeln die Autoren das Thema Computerspiele und halten, was sie versprechen: Sie erzählen auf anschauliche, manchmal ins Pathetische driftende Weise Geschichten von und vom Computerspielen. Bereits im Titel ist die subjektive Sichtweise auf das Thema angelegt, welche sich direkt auf die Leserin überträgt, sodass diese das Gefühl hat, den im Wohnzimmer «daddelnden» Autoren direkt über die Schultern blicken zu können. Von der Faszination ist vieles spürbar. Zu vermissen ist jedoch eine gewisse objektive/analytische Distanz. Da das Buch den Anspruch hat, «eine Beschreibung und Analyse der Ausbreitung und Faszination von Spielen» zu leisten, könnte man etwas mehr als «Name Dropping» (Freud, McLuhan, Eco werden frei zitiert), Jugenderinnerungen und teilweise etwas willkürlich anmutende Interpretationen erwarten.

Das Buch wendet sich dafür an einen grossen Adressatenkreis: Mit seinen zahlreichen Spielbeispielen und Anekdoten bietet es für durch Computerspiele Sozialisierte Reminiszenzen an ihre Kindheit/Jugend; für die sonstige interessierte Leserschaft dient es als unterhaltsamer Einstieg in ein Thema, welches in den Medien hauptsächlich unter dem einschränkenden Aspekt der Gewaltfrage problematisiert wird. Nicht zuletzt malt das Buch insgesamt ein buntes Bild von den Anfängen einer Ära und stellt somit ein durchaus lesenwertes Zeitzeugnis dar.

Mela Kocher