Hauptsache, das Kind liest!

Autor(en): **Mathez, Judith**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Monatshefte : Zeitschrift für Politik, Wirtschaft, Kultur**

Band (Jahr): **87 (2007)**

Heft 3-4

PDF erstellt am: **19.03.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-167754

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Computer und Buch, *Gamen* und Lesen – sie müssen sich nicht widersprechen. Die meisten Computerspiele kann nur spielen, wer ihre Anweisungen liest. Auch wenn Orthographie, Grammatik und Stil häufig zu wünschen übrig lassen. Das Lesen am Bildschirm kann den Griff zu den Büchern leichter machen.

(6) Hauptsache, das Kind liest!

Judith Mathez

«Veronaville: Die Familien Kappe und Monti haben sich jahrelang bekämpft, doch die junge Generation hat sich nun gegen die alten Traditionen gestellt und der Liebe eine Chance gegeben. Wird die junge Liebe im Chaos enden oder werden sich die beiden Familien versöhnen?» Diese Anspielung auf «Romeo und Julia» stammt aus «Die Sims 2», einem der zur Zeit erfolgreichsten Computer- und Videospiele. Wer sich zum ersten Mal ins Spiel einloggt, trifft denn auch Juliette Kappe und Romeo Monti beim heftigen Flirt vor der Kappe-Villa an. Zwar werden digitale Spiele und Bücher gemeinhin als Konkurrenten betrachtet. Beim genaueren Hinschauen zeigt sich allerdings, dass es vielfältige Verknüpfungen gibt und dass die meisten *Games* nicht ohne Text auskommen.

Wie sehen Freizeitverhalten und Medienumfeld von Kindern und Jugendlichen aus? Welchen Stellenwert haben Lesen, Fernsehen und *Gamen* im Leben der jungen Generation? Sowohl für Kinder als auch für Jugendliche stehen Freundschaften an zentraler Stelle. Dies zeigen die Studien, die vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest seit 1998 regelmässig erhoben werden und deren Resultate weitgehend auf die Verhältnisse in der Schweiz übertragbar sind. Das Treffen mit Freundinnen und Freunden führt einerseits die Rangliste der liebsten Freizeitaktivitäten an, und anderseits ist die tatsächliche Zeitdauer, die Kinder und Jugendliche mit Freunden verbringen, seit einigen Jahren gleichbleibend hoch. Letzteres gilt allerdings auch für die Zeit, die vor dem Fernsehgerät verbracht wird. Fernsehen und auditive Medien (vor allem Musikhören über Kassetten, CD, MP3, Radio oder das Internet) sind denn auch die heutigen Leitmedien von Kindern und Jugendlichen, gefolgt vom Computer und den Printmedien. Und hier lässt sich eine interessante Entwicklung beobachten. Die Zeit, die Kinder und Jugendliche vor dem Computer verbringen, hat sich in den vergangenen knapp zehn Jahren fast verdoppelt. Und dies, ohne dass sich die Zeit, die sie dem Lesen von Büchern, Zeitschriften und Zeitungen widmen, in annähernd gleichem Masse reduziert hätte. Die Lesezeit blieb insgesamt weitgehend konstant, nur im Jugendalter lässt sich eine leichte Abnahme des Zeitungs- und Zeitschriftenkonsums beobachten, die vornehmlich Jungen betreffen dürfte.

Der Computer wird von Kindern und Jugendlichen als Multimedia-, Kommunikations- und auch als Kreativmaschine genutzt. Am Computer werden Arbeiten für die Schule erledigt, Texte und E-Mails geschrieben, Bilder und Graphiken erstellt, Musik gehört wie auch bearbeitet oder komponiert; er dient zum Programmieren, Telefonieren, Chatten, Surfen, und zum Betreiben von Unterhaltungs- oder Lernsoftware. Die Aufzählung zeigt, dass das durchaus legitime Bedürfnis nach Unterhaltung zwar einer der Gründe ist, den Computer zu nutzen, dass die Maschine aber ebenso das Potential birgt, die grundlegenden Kulturtechniken Lesen und Schreiben einzuüben.

Am offensichtlichsten werden Lese- und Schreibfähigkeiten beim Arbeiten mit längeren schriftlichen Texten gefördert, also beispielsweise beim Lesen eines Buchs oder beim Schreiben eines Aufsatzes. Aber das ist beileibe nicht die einzige Möglichkeit. Auch beim gezielten Surfen nach Informationen, etwa für die Schule, finden sich Kinder und Jugendliche auf dem Bildschirm nur zurecht, wenn sie die Überschriften und Texte auch lesen und verstehen. Komplexe Programme können oft nur verstanden werden, wenn die Hilfefunktion beigezogen wird – und diese liegt in schriftlicher Form vor. Beim (textbasierten) Instant Messaging schliesslich lernt ein Kind, sich schriftlich so auszudrücken, dass es vom Freund am anderen Ende der Leitung verstanden wird. Obwohl es sich bei Chat und Instant Messaging um eine eigene Textsorte handelt, die grosszügige Anleihen bei der mündlichen Umgangssprache macht, bleibt die mediale Realisation eine schriftliche. Und weil es sich um eine interaktive Anwendung handelt, erfolgt auch unmittelbar eine

Rückmeldung, ob das Geschriebene verständlich war; eine Reaktion, die beim Schreiben auf Papier fehlt, beziehungsweise erst zeitlich verzögert erfolgt.

Dass das Lesen auch beim *Gamen* nicht zu kurz kommen muss, zeigt sich, wenn die Funktionen von «Die Sims 2» genauer unter die Lupe genommen werden. Das Spiel ist eine Alltagssimulation, bei der die Spieler die Mitglieder eines Haushalts – die sogenannten «Sims» – steuern. Ziel ist, die Bedürfnisse aller Angehörigen der Familien- oder Wohngemeinschaft abzudecken, die von Grundbedürfnissen wie Hunger und dem Wunsch nach regelmässigem Schlaf, über persönliche Vorlieben wie Fitnesstraining oder Schachspiel, bis hin zur Verwirklichung von Lebenszielen reichen, wozu etwa ein hohes berufliches Ansehen, ein möglichst abwechslungsreiches Liebesleben oder die Gründung einer Familie gehört. «Die Sims 2» ist ein Simulations- oder Strategiespiel, das eine «Welt» mit komplexen Regeln und Zusammenhängen abbildet. Je besser der Spieler oder die Spielerin diese Zusammenhänge versteht, desto gezielter können die Aktionen ausgeführt werden und desto schneller entwickeln sich die betreffenden Sims weiter.

Das Potential digitaler Spiele darf nicht unterschätzt werden. Sie bieten ein Tor für den Erwerb von Medien-, aber eben auch von Lese- und Schreibkompetenz.

Orientierung und Hilfe erhalten die Spieler über schriftliche Kurztexte. Im Spiel gibt es unterschiedliche Modi: im Live-Modus werden die aktuellen Bedürfnisse und Wünsche der Sims angezeigt. Für Juliette Kappe steht eine feste Beziehung an oberster Stelle. Klickt der Spieler beispielsweise auf das betreffende Herz-Symbol, erhält er folgende Hilfe: *«Für einige Teenager ist es am besten, ihre Aufmerksamkeit auf einen einzigen Sim zu konzentrieren. Soll dein Sim eine feste Beziehung zu einem anderen Sim eingehen, klicke auf den anderen Sim, wähle ‹Vorschlag› und dann ‹Feste Beziehung›.»* Neben dem Live- gibt es auch den Kauf- und den Bau-Modus, mit deren Hilfe die Spieler die Wohnstätte der Sims umgestalten: neue Räume werden gebaut, ausstaffiert und mit Möbeln bestückt. Insbesondere in die Begleittexte im «Möbelkatalog» ist viel Nonsens eingeflossen: *«Zweiersofa Kamelie: Dieses Zweiersofa mit Kamelhöcker-Lehne spiegelt nicht nur die Höhen und Tiefen eines liebeskranken Herzens wider, sondern dient ebenso als Symbol dafür, wie negativ Kamele in unserer Gesellschaft wahrgenommen werden. Wer sich das Sofa genauer betrachtet, wird sich vielleicht fragen, was Kamele mit rosa Bezügen und handgeschnitztem Mahagoni gemeinsam haben. Die Antwort lautet: gar nichts!»* Darauf folgen Angaben, wie das Möbelstück plaziert werden kann. Das gleiche gilt für den Bau-Modus, wo die Anleitungen für das Anbringen von Wänden, Böden, Dächern, Tapeten in schriftlicher Form vorliegen. Und schliesslich bietet «Die Sims 2» die Möglichkeit, Schnappschüsse aus dem Spiel mit selbstverfassten Texten zu einer Photostory zusammenzustellen oder eigene Filme und Accessoires zu erstellen. Viele Spieler stellen ihre Produktionen anschliessend ins Internet, um sie der Sims-Gemeinschaft verfügbar zu machen.

Selbstverständlich gibt es auch digitale Spiele, die gänzlich ohne Text auskommen; ein Klassiker dieses Genres ist «Tetris». Und leider genügen nicht alle schriftlichen Texte, die in Games vorkommen, den Anforderungen an Orthographie und Grammatik. Dennoch darf das Potential digitaler Spiele nicht unterschätzt werden als Tor zum Erwerb von Medien-, aber eben auch von Lese- und Schreibkompetenz. Letzteres gilt insbesondere auch für die zahlreichen Adaptionen von Kinder- und Jugendliteraturklassikern, die vornehmlich im Kindersoftwarebereich verbreitet sind. Heidi, der kleine Prinz, Karlsson vom Dach, die drei ??? und die Wilden Fussballkerle – sie alle sind in der digitalen Welt vertreten. Kinder, die eine Figur über das digitale Medium kennen- und schätzengelernt haben, werden mit höherer Wahrscheinlichkeit ein Buch oder eine Zeitschrift zur Hand nehmen, in der ebendiese Figur vorkommt; denn die Identifikationsneigung gegenüber Medienfiguren ist in diesem Alter enorm. Speziell für Jungen, die sich überproportional für den Computer, aber deutlich weniger als Mädchen für Printmedien interessieren, sollte diese Möglichkeit unbedingt mitbedacht werden. Insbesondere in Pubertät und Adoleszenz müssen die Heranwachsenden einen Draht zum Lesen behalten. Und wenn dieser Draht über Computer- oder Videospiele führt – na und?

JUDITH MATHEZ, geboren 1972, promovierte 2006 an der Universität Zürich mit einer Arbeit über Mitmach-Literatur für Kinder und Jugendliche. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM.