

Foto: Roswitha Schipfer/Mediathek Graz

Audiovisuelle Kinder- und Jugendmedien

Ein(e) Bereich(erung) für Öffentliche Bibliotheken

Autor: Christian Rüscher

„The Times they are A-Changing“

Trotz der nach wie vor steigenden Bestände und Entlehnzahlen in den österreichischen Öffentlichen Bibliotheken stehen die AV-Medien immer noch im Verdacht, dem Kernmedium Buch zu schaden bzw. unnötig Konkurrenz zu machen.

Kinder und Jugendliche zählen jedoch zu den frühesten Anwendern von neuen Medien und Unterhaltungsangeboten. Da die

nachwachsende Generation mit Neuen Medien ganz von alleine in Kontakt kommt und sie auch genau so vorurteilsfrei nutzt, erscheint es sinnvoll, diesen Konkurrenzgedanken ad acta zu legen. Nicht zuletzt, da die Leitmedien einer Zeit das Wahrnehmungs- und Rezeptionsverhalten beeinflussen. Diese Tatsache spiegelt sich im Übrigen auch im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur wieder, in dem ebenso ein dem Zeitgeist entsprechender Stil- und Formenwandel zu beobachten ist. Somit ist es für Bibliotheken – gerade in der Kinder- und Jugendabteilung – unumgänglich, AV-Medien anzubieten. Ganz besonders Jugendliche und junge Erwachsene können mittels Multimediabeständen in der „lesefreien“ Zeit weiter an die Bibliothek gebunden werden.

Medienbestand Öffentliche Büchereien Land Vorarlberg*

Medienbestand	1997		2005	
Print-Medien	333 823	91,7 %	490 059	85,0 %
AV-Medien	20 638	5,7 %	65 838	11,4 %
Spiele	9 552	2,6 %	20 844	3,6 %
Gesamt	364 013	100 %	576 741	100 %

* ohne AK-Büchereien, Quelle: Datenbank Landesbüchereistelle Vorarlberg

Medienbestand Öffentliche Büchereien Österreichs

Medienbestand	1997	2005
AV-Medien	3,5 %	7,8 %

Quelle: Datenbank BVÖ

Ergänzendes Miteinander der Medien

Wünschenswert wäre somit kein Gegen-, sondern ein Nebeneinander bzw. im besten Falle ein sich ergänzendes Miteinander verschiedenster Medienformen. Und Qualität bleibt Qualität, egal ob Buch, CD, DVD oder CD-ROM. Somit geht es vielmehr darum, den Spagat zwischen „ansprechendem“ und „qualitätsvollem“ Angebot zu schaffen. Manchen Bibliothekarinnen fällt diese Sichtweise bei den Hör- bzw. Filmmedien leichter, da sich diese schon seit Jahren im Bestand befinden und nur das Trägermedium selbst gewechselt hat

(Audio-Kassette > CD bzw. Videokassette > DVD). Ein vorurteilsfreierer Umgang mit Computermedien im gleichen Umfang wäre zu begrüßen.

AV-Medien sind keine „Leselernverhinderer“. Bibliotheken können beim Erwerb von Lesekompetenz nur unterstützen bzw. die Hilfsmittel zur Verfügung stellen. Dem zunehmenden sekundären Analphabetismus bzw. dem Fehlen der Fähigkeit des Sinnerfassenden Lesens muss an anderer Stelle Einhalt geboten werden. Gerade die oft ins Eck gedrängten Computermedien inklusive des Internets setzen die Fähigkeit des Erfassens und des Filterns von Inhalten sogar voraus.

Im Idealfall sind Bestände von Öffentlichen Bibliotheken aktuell, vielfältig, qualitativ und zeitgemäß. Um das Ziel der zeitgemäßen Aktualität zu erreichen, sollte der Anteil der AV-Medien für Kinder und Jugendliche am Bestand circa 10 %–15 % ausmachen. Durch das im Vergleich zu den AV-Medien für Erwachsene deutlich geringere Angebot wird diese Zahl höchstwahrscheinlich von selbst nicht überschritten werden.

Literaturhinweise:

Ewers, Hans Heino (Hrsg.): Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur. Weinheim: Juventa Verlag, 2002. 270 S.

Rüscher, Christian: Audiovisuelle Medien in der Praxis. In: Büchereiperspektiven 1/06: Audiovisuelle Medien, S. 8ff.



► **Christian Rüscher** ist gelernter Buchhändler, geprüfter Bibliothekar und in der Stadtbücherei Bregenz unter anderem für den Bereich der AV-Medien zuständig.

Feuilleton

von Silke Rabus

Bibliotheken & Architektur

Zentralbibliothek der Stadt Ulm

Der Neubau der Zentralbibliothek in Ulm stellt eines der größten deutschen Bibliotheksbauprojekte in den letzten Jahren dar. Nach einem europaweiten Architektenwettbewerb hatte im Juli 1999 der Kölner Architekt Prof. Gottfried Böhm den Auftrag für die neue Stadtbibliothek erhalten. Im Frühjahr 2004 wurde der spektakuläre Glasbau der Öffentlichkeit übergeben.

Bereits 1516 gegründet, wurden die stetig anwachsenden wissenschaftlichen Bestände der Bibliothek 1999 mit jenen der 1896 erbauten Städtischen Volksbücherei verschmolzen. Auf 3 700 m² Hauptnutzfläche finden die 220 000 Medien nun ausreichend Platz in einem gemeinsamen Gebäude, etwa weitere 150 000 Medien sind am alten Standort verblieben.

Besonderes architektonisches Gespür verlangte einerseits die städtebauliche Nähe zur Altstadt, andererseits die Vorgabe, den Funktionswandel der Bibliotheken in einem modernen Gebäude widerzuspiegeln.

Entstanden ist ein 6-geschossiger, 35 m hoher Glasbau. Auf drei sich vergrößernden Quadraten ist ein liches Pyramidendach aufgesetzt, dessen zweischalige Glasfassade für die Belüftung und das Klima des Hauses eine entscheidende Rolle spielt.

Im Innern der weitgehend wandlosen Bibliothek fällt als erstes die offene, rot lackierte Wendeltreppe in der Mitte auf, die das Haus – zusammen mit einem Doppelaufzug – erschließt. Im Untergeschoss befindet sich, neben internen Räumen, ein kleiner Veranstaltungssaal (für ca. 120 Teilnehmer). Der 20 000 Medien fassende Nahbereich mit der

Ausleihe im Erdgeschoss besteht aus fahrbaren Regaleinheiten und bietet Platz für einen weiteren, ca. 150 m² großen Veranstaltungsraum; vor der Bibliothek liegt außerdem ein kleines „Amphitheater“ für Open-Air-Veranstaltungen (für ca. 300 Teilnehmer).

Kinderbibliothek, Romanabteilung und Literaturwissenschaft befinden sich im 1. Obergeschoss, Natur- und Gesellschaftswissenschaften im 2. OG, Geisteswissenschaften, Kunst und Musik im 3. OG., die übrigen Geschosse sind für Verwaltung und Technik reserviert. Die Cafeteria im 5. Stock bietet einen Rundumblick auf die Alstadtdächer und das Ulmer Münster.

In jedem Stockwerk zieht sich dasselbe Prinzip durch: Knapp 40 Bildschirmarbeitsplätze befinden sich im Kern des durch die Farben Grau, Rot und Grün dominierten Gebäudes, in der Mitte werden die Medien präsentiert, 90 Arbeitsplätze mit Datenanschluss sind direkt an der lichtdurchfluteten Fassade gelagert (www.stadtbibliothek.ulm.de).



Foto: Martin Duckek

Sperr auf das Ohr, ich les dir was vor!

Hörbücher für Kinder- und Jugendliche

Autor: Christian Rüscher

Dass das Vorlesen eine entscheidende Rolle bei der Entdeckung von und der Bindung zu Büchern einnimmt, ist unbestritten. Da viele Eltern heute nur mehr selten Zeit investieren, um ihren Kindern vorzulesen, stellt die Hör-CD eine mögliche Alternative für das persönliche Vorlesen dar.

Eine im Jahr 2000 im Rahmen der Studie „Kinder und Medien“ durchgeführte Umfrage kommt zum Ergebnis, dass 46 % der Sechs- bis Dreizehnjährigen täglich Tonträger nutzen. Eine differenziertere Untersuchung gibt an, dass die Nutzungsdauer von Tonträgern in der Gruppe der 0 bis 3-Jährigen 11 Minuten, bei den 4 bis 6-Jährigen 34 Minuten, unter den 7 bis 9-Jährigen 44 Minuten und bezogen auf die 10 bis 12-Jährigen 56 Minuten beträgt. Das heißt, dass die Dauer der Nutzung mit zunehmendem Alter steigt¹. Nun könnte man die Vermutung anstellen, dass den Kindern im Alter von bis zu sechs Jahren tatsächlich noch live und persönlich vorgelesen wird. Auf jeden Fall ist sicher, dass das Interesse an Hörbüchern bei Kindern wie Jugendlichen nach wie vor vorhanden ist. Diese Annahme untermauern auch die Entlehnzahlen in den Bibliotheken.



Foto: Günther Laher/buechereien wien

Tonkassette veröffentlicht. Hier nimmt der Bereich der Kinder- und Jugendtonträger eine Ausnahmestellung ein. Dies erklärt sich unter anderem dadurch, dass für Kinder nicht sofort die neuesten Abspielgeräte angeschafft bzw. nach wie vor speziell für Kinder designte Kassettenabspielgeräte angeboten werden. Zudem sind Kassetten resistenter, einfacher in der Handhabung und nicht so leicht zu beschädigen wie die empfindliche CD. Das Hauptangebot hat sich dennoch eindeutig zu Gunsten der Audio-CD verschoben. Für Bibliotheken empfiehlt es sich, den Hauptschwerpunkt auf den CD-Ankauf zu legen, da CD-Player inzwischen in den meisten Kinderzimmern, in jedem Haushalt und meist auch im Auto vorhanden und zukunftssträchtiger sind und mehrheitlich nachgefragt werden. Im Jahr

2005 wurden in Deutschland 123,7 Mio. CDs, aber nur mehr 7,5 Mio. MCs abgesetzt (Quelle: BV Phono, diese Zahl bezieht sich auf den Gesamtmarkt, nicht speziell auf den Hörbuchmarkt).

CD oder Tonkassette

Selbst wenn die erstmals im Jahr 1965 serienmäßig hergestellte Tonkassette im Jahr 1983 starke Konkurrenz durch die Audio-CD erhalten hat, werden auch heute noch Neuerscheinungen – allerdings meist nur Titel für die Zielgruppe bis 8 Jahren – parallel auf CD und

Breites Spektrum an Hörbüchern

Beschränkte sich die Auswahl noch bis Mitte der 90er Jahre auf bekannte Reihen literarischer Vorlagen (wie „Hui Buh“, „Die drei ???“, „TKKG“, „Pippi Langstrumpf“, „Pumuckl“ etc.), hat der Anfang der neunziger Jahre aus den USA herübergewappte Boom der Hörmedien – welcher auch den Begriff „Audio Books“

prägte – zu einer starken Verbreiterung und Vielfalt des Angebots geführt.

Folgende Arten von Hörbüchern für Kinder und Jugendliche werden angeboten:

- ▶ **Lesungen:** Der reine Text der meist literarischen Vorlage wird vorgetragen. Die Spannung bzw. der Hörgenuss entsteht allein durch die Intonation und das Können des Vorlesenden. Die Verwendung von Musik und Geräuschen ist jedoch nicht ausgeschlossen. Die Lesung steht dem gedruckten Wort am Nächsten.
- ▶ **Hörspiele:** Die Geschichte wird von verschiedenen Sprechern mit verteilten Rollen gelesen. Vorlage ist ein zu einem Drehbuch umgewandelter literarischer Text oder ein Originalhörspieltext. Häufig werden Geräusche, Musik und Lieder verwendet.
- ▶ **Hörbücher zu Sachthemen:** In letzter Zeit werden vermehrt Tonträger zu verschiedensten Sachthemen, abgestimmt auf die unterschiedlichen Altersgruppen, veröffentlicht. Beispiele hierfür sind unter anderem die Vertonung der Kinder-Uni (DHV), „Geschichten der großen Religionen“ (Igel Records), „Wieso? Weshalb? Warum?“ (Jumbo), „Was ist was“ (Tessloff), „1000 Themen: Was Kinder wissen wollen“ (Universal), „Wissen für Kinder“ (Karussell), „Wer ist das?“ (Edel), „Die Reisemaus“ (BMG).
- ▶ **Lieder und Reime:** Tonträger mit klassischen Kinderliedern und Kinderreimen sind schon lange auf dem Markt; ebenso von LiedermacherInnen (z.B. Rolf Zuckowski, Detlev Jöcker, Ulrich Maske, Fredrik Vahle, Volker Rosin, Bernhard Lins ...) speziell für Kinder komponierte Sampler. Des öfteren behandeln die Lieder Sachthemen wie z. B. Jahreszeiten, Kranksein, Elemente, Zeit ... und erscheinen zu Spiel- und Beschäftigungsbüchern, die sich vielfältig mit diesen Themen auseinandersetzen (Ökoptopia Verlag). In zunehmendem Maße erscheinen inzwischen auch CDs mit Songs aus den aktuellen Charts, deren Texte umgedichtet und von Kindern für Kinder interpretiert werden. Die „Schlumpfe-Sampler“ waren die Wegbereiter für diesen Trend. Heute haben sich Kindergruppen wie die „Lollipops“ etabliert. Der jährlich stattfindende Kiddy-Contest ist ein Singwettbewerb für Kinder, der nach demselben Prinzip funktioniert und jedes Jahr eine „Best of“-CD auf den Markt bringt. Lyrik von zeitgenössischen Autoren für Kinder wird ebenfalls häufiger veröffentlicht.
- ▶ **Fremdsprachige Hörbücher:** Auch englischsprachige bzw. Hörbücher zum Englischlernen werden inzwischen angeboten: „Preussler: Englisch lernen mit ...“ (Karussell), „Lilli the Witch“ (Igel Records), „Englisch lernen mit den Leselöwen“ (Jumbo).
- ▶ **Hörbücher für Jugendliche ab 12:** Immer mehr Verlage weiten ihr Programm hinsichtlich der Zielgruppe Jugendliche aus. Bezugnehmend auf die oben genannte Studie, dass die Dauer der Nutzung der Hörmedien mit zunehmendem Alter steigt, könnte die-

Strategie aufgehen. Vor allem für Leseschwache scheint diese Art des Konsumierens von Texten durchaus eine Alternative darzustellen. Eine entscheidende Rolle spielt dabei sicher der Ort der Präsentation und Aufstellung der CDs. Denn: Welcher Jugendliche stolpert schon gerne beim Aussuchen seiner Hörbücher über eine Horde von Kleinkindern?

Ein gutes Beispiel für ein funktionierendes Konzept für Jugendliche ist die Vertonung der beliebten Reihe „Freche Mädchen Freche Bücher“, welche unter dem Reihentitel „Freche Mädchen Freche Hörbücher“ vom DAV Verlag angeboten wird.

Der Hörbuchmarkt

Der Großteil der angebotenen Hörmedien sind Umsetzungen von Kinder- und Jugendbüchern. Nur ein kleiner Teil wird explizit für die Vertonung geschrieben. Wurden Hörbücher früher meist einige Zeit nach dem Erscheinen des Buches und nur von erfolgreich verkauften literarischen Vorlagen produziert, erscheinen sie heute vielfach zeitgleich. Auch produzieren Verlage vermehrt eigenständig und verkaufen die Lizenzen nicht an spezielle Hörbuchverlage (z. B. Oetinger, Diogenes, Beltz, Patmos ...). Dies ist sicher auch die Konsequenz des nach wie vor im zweistelligen Prozentbereich wachsenden Marktes. Zudem wurden eine Reihe von kleineren Verlagen – neben den Big-Playern kleine feine Programme produzieren – gegründet (Basisklang, Hörcompany, Uccello).

Da Hörbücher von den Verlagen zum größten Teil mit einer ISBN-Nummer ausgestattet werden, sind sie gut zu recherchieren und problemlos über den Buchhandel zu beziehen.

Sehr empfehlenswert ist das alle zwei Jahre im KoPäd Verlag erscheinende Buch „Töne für Kinder und Jugendliche. Kassetten und CDs im kommentierten Überblick“². Die meisten Inhalte sind inzwischen auch unter www.Toene-fuer-kinder.de über das Internet abrufbar.

Weitere empfehlenswerte Internetadressen:

www.hoerbuchkids.de, www.hoerbie.de

Literaturhinweis:

1000 und 1 Buch, Nr. 3, August 2006, Thema: Hören

Fußnoten:

1) Hinz, Renate: Hörkassetten als auditive Medien der Kinderliteratur. In: Thiele, Jens (Hrsg.): Handbuch Kinderliteratur: Grundwissen für Ausbildung und Praxis. Herder Verlag, 2003. 253 S., S. 231.

2) Töne für Kinder und Jugendliche, 2005/2006. Kassetten und CDs im kommentierten Überblick. KoPäd Verlag, 2006. 272 S.

Klappe zu! Film ab!

Filme für Kinder- und Jugendliche

Autor: Christian Rüscher

Die Geschichte des Kinder- und Jugendfilms ist gleichzeitig auch eine Geschichte der Literaturverfilmungen, da die Stoffe und Charaktere – auch heute noch – meist Büchern entnommen werden.

Eine wichtige Rolle spielten dabei Märchenverfilmungen, die zwar auch die erwachsene Zielgruppe ansprechen sollten, jedoch gleichzeitig die erste Form der jugendgerechten visuellen Unterhaltung darstellten. Der tschechische Märchenfilm war hierbei Vorreiter. Zum Erfolg dieser, damals auch im Westen sehr beliebten Filme befragt, stellt der tschechische Regisseur Zdenek Zelenka fest: „Das liegt unter anderem daran, dass sich zur Zeit des Sozialismus viele absolute Spitzenleute mit diesem Genre beschäftigt haben, weil sie aus politischen Gründen keine anderen Filme drehen konnten. Also gerade die Besten haben sich sehr oft diesem – wie man damals sagte – ‚Zufluchtsgenre‘ gewidmet.“¹ Auch der Disney-Konzern – der Inbegriff für Kinder und Familienunterhaltung – greift immer wieder Märchen- und Sagenstoffe in seinen Filmen auf. Disney perfektionierte zudem die Form der auf verschiedenen Ebenen ablaufenden Handlung. So rezipieren verschiedene Altersgruppen die Filme auf unterschiedliche Weise und auf verschiedenen Wahrnehmungsebenen – unterhalten werden die Zuseher aber alle.

Der Trend der verwischenden Grenzen zwischen Jugend- und Erwachsenenliteratur – vor allem im Bereich der fantastischen Literatur – ist auch am Filmmarkt unübersehbar. So werden zurzeit vermehrt Bücher aus diesem Segment für die Leinwand umgesetzt („Harry Potter“, „Der Herr der Ringe“, „Die Chroniken von Narnia“, „Eragon“, „Tintenherz“,...). Eine Tatsache, die durchaus positiv zu bewerten ist, da sie dem Jugendfilm neues Leben einhaucht.

Realverfilmungen

Zunehmend werden neben dem im Kinder- und Jugendbereich



▶ Das Angebot von Filmen macht Öffentliche Bibliotheken zu attraktiven Orten für Jugendliche

omnipräsenten Genre der Animationsfilme auch wieder Realverfilmungen produziert.

Die erstarkte deutsche Filmindustrie (18 % der auf dem Videomarkt veröffentlichten Titel kamen 2005 aus Deutschland, Quelle: Bundesverband audiovisuelle Medien) trägt hierzu durch die Verfilmung von Kinderklassikern und erfolgreichen Büchern einen beachtlichen Teil bei: „Die wilden Hühner“, „Herr der Diebe“, „Sams“, „TKKG“, „Die wilden Kerle“, „Der Räuber Hotzenplotz“, „Der Fakir“, „Es ist ein Elch entsprungen“... Doch auch aus dem englischsprachigen Raum kommen zahlreiche Produktionen für das junge Publikum: „Das Geheimnis von Green Lake“ (Louis Sachar, „Löcher“), „Winn Dixie“, „Millions“, „Eulen“, „Eine für vier“, „Eine zauberhafte Nanny“, „Charlie und die Schokoladenfabrik“...

Nicht unerwähnt bleiben darf natürlich der skandinavische Kinder- und Jugendfilm, der vor allem mit den Astrid Lindgren-Verfilmungen das Genre mitprägte und nach wie vor eine bedeutende Rolle spielt.

TV-Produktionen

Filme und Serien für Kinder und Jugendliche wurden und werden großteils für das Fernsehen produziert. Aus diesem Grund waren – im Gegensatz zum Videomarkt für Erwachsene, auf dem erst seit einigen Jahren verstärkt Fernsehproduktionen veröffentlicht werden – Zweitverwertungen auf Video und DVD im Kinder- und Jugendbereich schon immer von großer Bedeutung. Zudem werden meist Vorlagen mit beliebten, gut eingeführten Charakteren bzw. das x-te Remake anstatt eines neuen, unbekanntes Stoffs umgesetzt. Sabine Wallach bringt es treffend auf den Punkt: „Das liegt zum einen sicher an einem Mangel an qualitativ hochwertigen Drehbüchern, zum anderen aber auch an der Popularität einer Vorlage, die rückwirken sollte auf eine breitere Rezeption des Films. Gerade für den Kinderfilmbereich ist diese Wechselwirkung bzw. der Imagetransfer bis heute charakteristisch.“²



Filme für Jugendliche

Der anspruchsvolle Jugendfilm ist im Vergleich zum Kinderfilm fast nicht vorhanden. Dies ist sicher eine Konsequenz aus der mit steigendem Alter zunehmenden Orientierung auf dem Erwachsenenmarkt. Einen Boom erlebte das Genre der amerikanischen Teenagerkomödien, die leider oftmals nicht mehr als dumpfe Klamaukfilme sind.

Auch hier schafft der neue deutsche Film, welcher immer wieder differenziert gezeichnete, feinfühligere Jugendfilme hervorbringt, ein Gegenwicht („Grüne Wüste“, „Nach fünf im Urwald“, „Crazy“, „alaska.de“, „Fickende Fische“, „Kroko“...).

Videos und DVDs

Im Gegensatz zur Tonkassette ist die Videokassette im Jahr 2006 im Kinder- und Jugendbereich praktisch verschwunden. Wurden in den letzten Jahren für die junge Zielgruppe immer noch Neuerscheinungen auf VHS veröffentlicht, werden heute nur noch DVDs produziert und angeboten (2005 wurden nur mehr 5,6 Mio. Videokassetten, aber 98,7 Mio. DVDs in Deutschland verkauft, Quelle: Bundesverband audiovisuelle Medien). Somit ist der Umstieg auf den DVD-Verleih – falls er nicht schon erfolgt ist – für Bibliotheken unumgänglich.

Da im Gegensatz zu den anfangs horrenden Preisen die Kosten – aber leider auch die Ausstattung – für eine DVD rapide gesunken sind, dürfte dies wenigstens budgetär zu bewerkstelligen sein. Die vorhandenen Vorzüge, wie verschiedene Sprachspuren und Direktzugriff auf einzelne Kapitel, machen den Abschied leichter. Das heißt aber keinesfalls, dass der Videobestand sofort komplett makuliert werden muss; gerade in der Kinder- und Jugendabteilung wird immer noch zur Videokassette gegriffen. Mit dem natürlichen Abgang und der sinkenden Nachfrage wird die VHS-Kassette aber wohl bald komplett aus den Bibliotheken verschwinden.

Formen des Kinder- und Jugendfilms

► **Animationsfilme:** Der Animationsfilm (Anima = lateinisch: Seele), oft auch Trickfilm genannt, ist die generelle Bezeichnung für Filme, die mit verschiedenen unbelebten und z. T. auch unbeweglichen Ausgangsmaterialien hergestellt worden sind³. Dabei werden Puppen (Augsburger Puppenkiste), Knetfiguren

(Aardman Studios, Produktionen von Tim Burton), Scherenschnitte, Malerei oder Zeichnungen verwendet. Der Großteil der Animationsfilme – welcher das Hauptangebot des Kinder- und Jugendfilms ausmacht – wurde früher ausschließlich in Zeichentechnik geschaffen (Disney-Klassiker, Serien wie „Die Biene Maja“, „Wickie und die starken Männer“, „Barbapapa“). Heute werden die Animationen immer öfter mittels Computertechnik erstellt. Auch die in Asien sehr beliebten Manga-Serien werden inzwischen am europäischen Markt angeboten.

► **Realfilme:** Realfilme sind Filme, die inszenierte, für den Film gestaltete Wirklichkeit abbilden und in denen Schauspieler agieren.⁴ Die Identifikation mit den Figuren ist in diesem Genre um ein Vielfaches höher als beim Animationsfilm. Durch die ansteigende Zahl der produzierten Realfilme, und somit auch der in verschiedensten Rollen auftauchenden jungen SchauspielerInnen, entsteht immer häufiger ein Starkult um diese.

► **Kombinationsfilme:** Gerade im Kinderfilmbereich kommen Mischformen von Real- und Animationsfilmen vor. Darunter versteht man Filme, bei denen Schauspieler gemeinsam mit gezeichneten oder gemalten Figuren sprechen und agieren: z. B. „Elliot, das Schmunzelmonster“.⁵

► **Sach-DVDs:** Neben den klassischen Kinderfilmen mit ihren Themen kommen vermehrt auch Sach-DVDs auf den Markt: „Sesamstraße“, „Die Sendung mit der Maus – Sachgeschichten“, „Löwenzahn“, „Bob der Baumeister“.

Empfehlenswerte Internetadressen:

Der Internethändler Amazon (www.amazon.at) und die Salzburger Firma A&M (www.aum.at) bieten eine große Auswahl an Kinder- und Jugendfilmen zu günstigen Preisen an.

<http://top-videonews.de>: Kritiken mit pädagogischen Altersempfehlungen

www.kinderfilm-online.de: Umfangreiche Datenbank

www.tivola.de: Der Multimediantbieter Tivola führt ab Herbst 2006 ausgezeichnete Kinder- und Jugendfilme.

Fußnoten:

1) Schubert, Gerald: Aschenbrödel und Co.: Tschechischer Märchenfilm eroberte die Bildschirme der Welt, <http://www.radio.cz/de/artikel/82122>.

2) Wallach, Sabine: Literaturverfilmungen. In: Thiele, Jens (Hrsg.): Handbuch Kinderliteratur: Grundwissen für Ausbildung und Praxis. Herder Verlag, 2003, S. 207.

3) A.a.O., S. 212.

4) A.a.O., S. 213.

5) A.a.O., S. 213.

Einfach mal (inter)aktiv sein!

Interaktive Medien für Kinder und Jugendliche

Autor: Christian Rüscher

„Im Gegensatz zu passiven Tätigkeiten, wie Fernsehen oder Kassetten hören, ist die Beschäftigung am Computer weitaus anstrengender, weil die Kinder hier ständig Entscheidungen treffen müssen, um die Handlung voranzubringen. Diese Interaktionen zeichnen die Qualität einer Software aus ...“, schreibt Thomas Feibel, anerkannter Medienexperte im Bereich Kindermedien¹. Diese oft als „grenzenlos“ bezeichnete Interaktivität beschränkt sich jedoch tatsächlich auf die von den Machern vorgegebenen Inhalte. Eindeutig ist jedoch, dass das interaktive Medium das Prinzip des linearen Betrachtens, Lesens oder Hörens verlässt. Wenn auch nicht immer: Es gibt durchaus Produkte, die linear umgesetzt und erzählt werden.

▶ Die Bibliothek als „interaktiver“ Ort für Kinder

Als Mitte der 90er Jahre Multimedia-Produkte zum Höhenflug ansetzten, sahen viele das Buch gefährdet. Aus heutiger Sicht kann man ohne zu zögern feststellen, dass dies keineswegs der Fall ist. Im Gegenteil: Der Multimedia-Markt stagniert bzw. hat mit Problemen zu kämpfen. So kaufen Firmen meist Lizenzen gut eingeführter Marken („TKKG“, „Die wilden Kerle“, „Biene Maja“ ...), da die selbst entwickelten Charaktere nie den gewünschten Bekanntheitsgrad erreichen konnten. Wegen der im Vergleich zu den Absatzzahlen hohen Produktionskosten werden die Verlage verstärkt zu Kindermedienanbietern und haben neben Software auch Hörspiele, Kinderfilme und Bücher im Programm. So hat sich der Markt von selbst auf ein realistisches Maß bereinigt und Multimediaprodukte sind das, was sie schon immer waren – ein den Markt bereicherndes und ergänzendes Medium.



Foto: Roswitha Schipfer/Mediathek Graz

CD-ROMs zu Sachthemen

Neben Spielgeschichten, Krimis ... werden auch CD-ROMs zu Sachthemen angeboten. Diese zählen zu den spannendsten Titeln, da sie oft mit viel Kreativität und frischen Ideen umgesetzt werden. Ein eigener Bereich stellt die Lernsoftware dar. Bei Titeln für Vorschulkinder dreht sich alles um Farben, Formen, Zählen und das Erkennen von Buchstaben. Für Volksschulkinder werden neben Programmen zum Lesen-, Schreiben- und Rechnenlernen auch Sachunterrichts- und Fremdsprachen-CD-ROMs angeboten. Die Auswahl für Schüler der höheren Stufen ist begrenzt und beschränkt sich größtenteils auf die Hauptfächer Mathematik, Deutsch und Sprachen. Im Bereich der Lernsoftware empfiehlt es sich zu Produktionen zu greifen, die ursprünglich nicht für die Schule und ihre Lehrbücher entworfen wurden, da die Produktionen zu Schulbüchern meist wenig originell gestaltet sind. Was Lernsoftware leisten kann, ist im Großen und Ganzen nur das Üben von Lerninhalten. So sollte die Erwartung, die an Lernsoftware gestellt wird, nicht zu hoch sein. Ein Beispiel für gelungene Software im Bereich der Natur- und Geisteswissenschaften – auch für ältere Nutzer – ist die Reihe der Lernadventures, die von Klett-Heureka produziert wurde. Die Lizenz wurde inzwischen zwar an die Firma Braingame verkauft und Klett hat sich aus dem Multimediemarkt zurückgezogen, die Titel sind aber noch zu günstigen Preisen erhältlich (www.brain-game.de: „Physicus“, „Historion“, „Mathica“ ...).

Computerspiele

Der Sprung von der Kindersoftware zur Jugendsoftware wurde von keiner Firma erfolgreich vollzogen. Die Firmen versuchen zwar durch schwammige Altersangaben die angesprochene Zielgruppe zu erweitern, dies erscheint aber nur aus Marketingsicht sinnvoll, da die Nutzer dadurch entweder über- oder unterfordert werden. Jugendliche und junge Erwachsene haben dafür eine andere Spielweise für sich entdeckt: Computer und Konsolenspiele. Der nach wie vor stark wachsende Markt erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Leider werden diese Produkte häufig in die Gewaltekke gedrängt. Natürlich gibt es eine Vielzahl von so genannten Ballerspielen („Ego Shooter“), aber eben nicht nur. Die unterschiedlichsten Genres sind am Markt: „Jump-and-Runs“, Simulationen, „Adventures“, Rollenspiele, Sportspiele, Rennspiele, Brettspieladaptionen ...

So gilt es für Bibliotheken beim Ankauf „Ego-Shooter“ bewusst auszulassen und Titel aus den anderen Genres anzubieten. Wobei erwähnt werden muss, dass auch in Rollenspielen bzw. Strategie-

spielen die Spannung durch Erobern und Kämpfen erzeugt wird – aber eben in anderer Form als bei „Ego-Shootern“. Gewalt, Aggression und Eroberung werden jedoch auch in Büchern nicht ausgespart, da diese Themen zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen dazugehören.

Die Tatsache, dass Computerspiele gerade bei männlichen Jugendlichen sehr beliebt sind, eröffnet die Chance, diese in die Bibliothek zu holen und ihnen ganz nebenbei das vielfältige Angebot einer Bibliothek nahe zu bringen. Auch der Anteil an weiblichen Spielerinnen ist im Steigen begriffen. Diese bevorzugen spezielle Genres wie Lebenssimulationen oder „Adventures“.

Konsolenspiele

Der Vorteil von Konsolenspielen ist die einfachere Handhabung. Die Spiel-CD wird einfach in das Gerät eingelegt und los geht's. Bei der Installation eines Spieles auf dem Computer passiert es häufiger, dass Einstellungen verändert und Updates (Patches) herunter geladen werden müssen. Vor allem auch, weil die Publisher immer weniger Zeit zum Testen ihrer Produkte investieren und somit „unfertige Produkte“ mit so genannten Bugs (Fehlern) auf den Markt bringen. Die meisten Jugendlichen sind mit diesen Prozeduren schon vertraut und lösen die Probleme – meist über das Internet – selbstständig. Es kommt in Bibliotheken jedoch öfter vor, dass Eltern bzw. Erwachsene nach Hilfe bei Installationsproblemen fragen. Da jeder Computer ein eigenes „Individuum“ auf einem sich ständig überholenden Markt ist und somit die Fehlermöglichkeiten unendlich sind, können nur Tipps – bei vorhandenem fachkundigem Personal – zur Problemlösung gegeben werden. Die Installation von Kindersoftware funktioniert meist einwandfrei, da sich die Hersteller nicht wie am Computerspielmarkt an den neuesten technischen Geräten orientieren. Das Budget und die Entwicklungszeit für Kindersoftware sind auch in keiner Weise mit dem eines Computerspiels vergleichbar. Die Kosten für die Entwicklung mancher Spiele liegen heute im Bereich derer eines Hollywoodfilms.

Durch die starke Verbreitung der Playstation 2 (40 Mio. verkaufte Exemplare in Europa, Quelle: Sony) bieten manche Bibliotheken auch Spiele für diese Konsole an. Bei der generellen Überlegung, ob Konsolenspiele in den Bestand aufgenommen werden, müssen verschiedene Voraussetzungen bedacht werden. Zum einen sollten nur Spiele für Konsolen angeboten werden, die sich am Markt schon etabliert haben, zum anderen ist zu bedenken, dass Konsolenspiele – durch Lizenzgebühren, die von den Publishern an den Konsolenhersteller gezahlt werden müssen – noch teurer als Computerspiele sind (ca. 30–70 EUR). Zudem werden einige sehr krea-

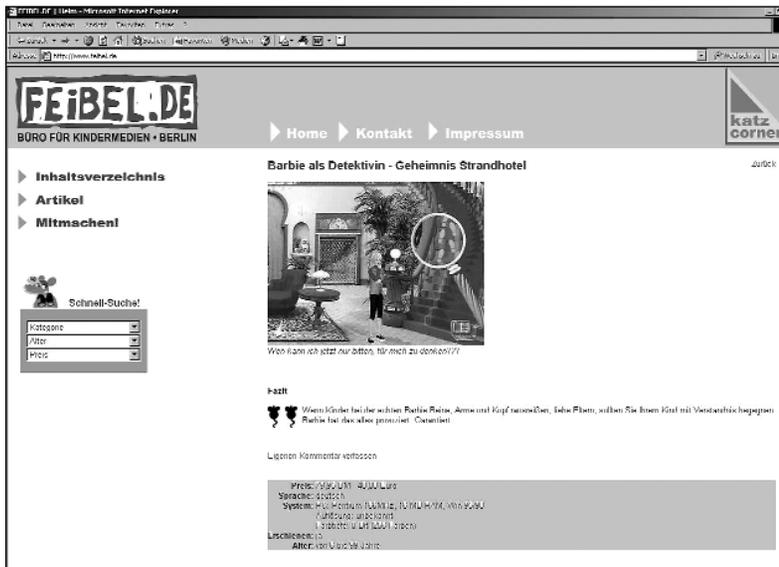
tive und sinnvolle Genres kaum für Konsolen entwickelt (Simulationen, „Adventures“, Strategiespiele). Dies hat damit zu tun, dass bei Konsolen spezielle Controller (Steuergeräte) verwendet werden, die keine optimale Steuerung für diese Genres bieten. Computer mit ihrer Tastatur und Maussteuerung sind dafür optimal geeignet.

Im Moment findet gerade ein Generationswechsel statt. D.h. die Konsolenhersteller bringen ihre Nachfolgergeräte auf den Markt (Microsoft: XBOX 360: Dez. 2005, Nintendo: Wii, Dez. 2006, Sony: Playstation 3, Frühjahr 2007). Es bleibt abzuwarten, wer sich im Endeffekt durchsetzen kann. Konsolenspiele werden im Gegensatz zu Computerspielen auch über Videotheken zum Verleih angeboten. Auf alle Fälle sollte bei der Entscheidung, Konsolenspiele in den Verleih aufzunehmen, mit Bedacht vorgegangen werden.

Freiräume schaffen

Entscheidende Gründe für die Beliebtheit von Computer- und Konsolenspielen bei Kindern und Jugendlichen sind das Schaffen von persönlichen Freiräumen und das „Abtauchen“. Kein anderes Medium beschäftigt und fordert gleichzeitig auf so unterschiedlichen Ebenen. Die Augen erfassen das Bild, die Ohren hören Sprache und Musik, die Hände werden motorisch, das Gehirn durch das Entwickeln von Strategien und Taktiken gefordert. „Computerspiele schaffen eine Sphäre von klarer, verbindlicher Logik, in der man sich vor der widersprüchlichen, problembeladenen Außenwelt erholen kann. Kinder können sich hier ihren persönlichen Freiraum schaffen, der sie zeitweise(!) von den sozialen Zwängen entbindet.“, schreibt Manfred Schiefer in seinem Artikel „Wie sieht’s aus mit CD-ROMs und Internet?“² Das soll natürlich nicht heißen, dass Probleme und Schwierigkeiten durch den Konsum von Computerspielen nur unterdrückt werden sollen. Aber kennen wir diese Strategie nicht auch von uns selbst? Oder wer kann behaupten, dass er nicht schon einmal vor der realen Welt – wohin auch immer – geflüchtet ist ...

Da Kindersoftware, Lernsoftware und Computerspiele sehr teuer sind, sollten Bibliotheken ihren Auftrag, Medien für jede und jeden, gleich welcher sozialen bzw. wirtschaftlichen Herkunft anzubieten, nachkommen. Ideal wären natürlich auch Arbeitsplätze, um das Angebot in der Bibliothek selbst nutzen zu können. Oder, wie Thomas Feibel meint: „Auch ein Grund, warum die Politik die Bibliothe-



▶ www.feibel.de bietet Rezensionen für Kinder- und Lernsoftware

ken stärken sollte. Denn die kann jeder benutzen. Selbst wenn er kein Geld hat.“³

Kinder- und Lernsoftware wird von den Verlagen meist mit einer ISBN-Nr. versehen und ist somit über den Buchhandel – meist zum empfohlenen Verkaufspreis – zu beziehen. Computerspiele und Konsolenspiele unterliegen dem freien Markt. Große Preisunterschiede machen das Vergleichen verschiedener Angebote notwendig.

Empfehlenswerte Internetadressen:

www.feibel.de: Umfangreiche Datenbank mit Besprechungen von Kinder- und Lernsoftware

www.tivola.de: Führender Anbieter für Kinder- und Lernsoftware

www.terzio.de: Führender Anbieter für Kinder- und Lernsoftware

www.pcgames.de: Online-Auftritt der Computerspielzeitschrift

www.gamepro.de: Online-Auftritt der Spielkonsolenzeitschrift (alle Konsolen)

www.amazon.de: Computer- und Konsolenspiele zu günstigen Preisen

Fußnoten:

1) Feibel, Thomas: Was macht der Computer mit dem Kind? Kinder im Medienzeitalter begleiten fördern und schützen. Velber im OZ Verlag, 2002. 144 S., S. 15.

2) Schiefer, Manfred: Wie sieht’s aus mit CD-ROM und Internet? Neue Medien für Kinder und Jugendliche. In: Leitner/Rabus: BVÖ-Materialien Bd. 6: Kinder- und Jugendliteratur, S.144.

3) Feibel, Thomas: Was macht der Computer mit dem Kind? A.a.O., S. 68.