

Traudi Büniger

Computerspieladaptionen kinder- und jugendliterarischer Stoffe

Die oft geäußerte Befürchtung über die Verdrängung der Buchlektüre durch Diversifikation des Medienangebotes (z.B. Birkerts, 1997) hat mit der Adaption kinder- und jugendliterarischer Stoffe durch Computerspiele neuen Zündstoff gewonnen: Das für Kinder und Jugendliche ohnehin so attraktive Computerspiel bediente sich der Sogwirkung bekannter Stoffe und Figuren und treibe so «the end of the book» (Eisenstein, 1995) voran. Diese populäre Vermutung will meine Arbeit in zweifacher Weise hinterfragen: Um das Verhältnis zu den kinderliterarischen Ausgangstexten zu bestimmen, soll einerseits das Produkt Computerspieladaption untersucht werden. Hierzu wurden Narration und Gesellschaftsspiel als Ursprungsmedien eruiert, aus denen die Adaptionen hervorgegangen sind. Zum Zweck einer Gattungsdifferenzierung und zur Bestimmung von Qualitätsmerkmalen wurde eine charakteristische Auswahl von einzelnen Produkten einer differenzierten Strukturanalyse unterzogen.

Diese theoretische Analyse wurde um eine anwendungsbezogene Perspektive ergänzt, die Erforschung der Rezeption. Die emotionale und kognitive Dimension der Rezeption sollen im Vergleich zur Buchlektüre untersucht werden. Mit dieser Kombination aus Produktanalyse und Rezeptionsforschung kann diese neue Medienerscheinung in Bezug auf ihre Herkunft, ihre Erscheinungsform, ihre Stellung im Medienverbund und ihre Rezeption näher bestimmt werden.

Fragestellung und Theorieannahmen der Arbeit

Wie erwähnt, ist die These von der Verdrängung der Buchkultur durch andere, neue Medien der Hintergrund meiner Untersuchung. Eltern, Lehrer und Politiker befürchten, dass Kinder und Jugendliche ihre Mediennutzungszeit immer mehr zu Ungunsten des Lesens gewichten (Feierabend/Klingler, 2000). Angesichts der Vielzahl von Mediennutzungsmöglichkeiten-Fernsehen, Hörmedien, Internet, Netzliteratur, Hypertexte und Computerspiele - und des gleichbleibenden Freizeitbudgets der Rezipierenden scheint diese Befürchtung begründet. Eine mögliche Verdrängung der Lektüre wird zu Recht als problematisch begriffen. Denn der Lesekompetenz wird eine bedeutende Rolle bei der Aneignung von Medienkompetenz eingeräumt (Hurrelmann, 1998). Wäre nun der Stellenwert des Lesens im Medienensemble Heranwachsender durch neue Medien ernsthaft bedroht, würde sich parallel zur Lesekompetenz auch die Medienkompetenz reduzieren. Medienkompetenz jedoch - als basale Voraussetzung zur Partizipation an gesellschaftlichen Prozessen - ist in der postmodernen Gesellschaft unabdingbar.

Ergebnisse von Längsschnittstudien der Stiftung Lesen zeigen jedoch, dass die Lesetätigkeit sich keinesfalls im beständigen Sinkflug befindet (z. B. Franzmann, 2001). Ausserdem ist das Bemühen, im Zuge der Diversifizierung des Medienangebotes Bekanntes und Vertrautes gegen Neues zu verteidigen, ein Phänomen, das in der Entstehungszeit eines neuen Mediums häufig auftritt, meist aber auf sie beschränkt bleibt. So ging z.B. die Fernsehforschung zunächst von einem Verdrängungseffekt des Fernsehens auf das Lesen aus. Diese eindimensionale Sichtweise ist inzwischen überwunden, die aktuelle Rezeptionsforschung konstatiert statt ihrer ein Medienverbundsystem, in dem Diversifikation zwar Funktionsverschiebungen, aber nicht Verdrängung eines tradierten Mediums bedingt. Konstitutiv für den Medienverbund ist vielmehr die «Verschränkung spezifischer Nutzungspräferenzen und Rezeptionsmodalitäten» (Vorderer/Klimmt, 2002, 219).

Die hier skizzierte Arbeit geht der Frage nach, ob sich Computerspieladaptionen kinder- und jugendliterarischer Texte in den Medienverbund eingliedern oder ob sie - aufgrund möglicherweise grosser Affinitäten zu den literarischen Ausgangstexten - eine Konkurrenz zu diesen darstellen. Dazu galt es zunächst die Produktseite der Computerspieladaptionen näher zu bestimmen. Hierzu wurde die Herausbildung der Gattung zunächst mit Medienentwicklungstheorien nachvollzogen. Um die Struktur erforschen zu können, wurden des Weiteren Ursprungsmedien eruiert, auf die

Computerspieladaptionen von Kinder- und Jugendliteraturadaptionen rekurren. Konstitutionsmerkmalen der Ursprungsmedien wurde in einem hermeneutischen Analysenverfahren in einzelnen Titeln nachgespürt.

Die Frage nach dem Standort von Computerspieladaptionen kinder- und jugendliterarischer Texte im Medienverbund stellt sich für die Rezeption erneut. In einem zweiten Schritt wurden mit <Emotion> und <Kognition> zentrale Dimensionen der Rezeption konzeptualisiert. Die empirische Erforschung der Rezeptionsdimensionen wird in einem letzten Arbeitsschritt realisiert. Bestimmend ist in diesem Zusammenhang die Frage, ob Computerspieladaptionen einige Rezeptionsdimensionen mit Buchlektüre teilen oder ob sie andere Rezeptionsmodi evozieren.

In Bezug auf die Rezeption von Computerspielen kann nur auf wenige empirische Arbeiten zurückgegriffen werden, die Literaturrecherche zeigt eine Forschungslücke. Viele Untersuchungen klammern den realen Rezipienten aus und gehen von einem idealen aus (z.B. Walter, 2001). In anderen Arbeiten werden Rezeptionsdimensionen vernachlässigt und die qualitative und quantitative Computerspielnutzung erhoben (Krambrock, 1998; Schwab/Stegmann, 1999; Conrady, 2002). Im Kontext der Medienwirkungsforschung sind ausserdem Einzelaspekte der Rezeption untersucht worden, wie die Wirkung aggressiver Computerspiele (z.B. Steckel, 1998). Fritz' Studie zur Faszinationskraft von Computerspielen (1995) scheint bislang die einzige, die Rezeptionsdimensionen zumindest ansatzweise in den Blick nimmt. Der Grund für dieses Desiderat wird bei näherer Betrachtung von Gegenstand und Forschungslage evident: Der Gegenstand ist komplex und schnelllebig, die Diskussion heterogen, Foren für einen wissenschaftlichen Austausch beginnen erst, sich zu etablieren.¹

Diese Schwierigkeiten gilt es bei der Erforschung der Rezeption von Computerspieladaptionen zu bedenken. Für die Untersuchung zentraler Dimensionen der Rezeption müssen Erkenntnisse der Medienwissenschaft, der Medienrezeptionsforschung und der Medienpsychologie bedacht werden. Ebenso müssen Erträge aus etablierten Disziplinen, die den Gegenstand scheinbar nur am Rande betreffen, nutzbar gemacht werden. Hier ist vor allem an Bereiche wie die Erzähl- und Leseforschung, die Kinder- und Jugendliteraturforschung, die Rezeptionspsychologie und die Lesepsychologie zu denken. In ihrer Gesamtheit bieten diese Disziplinen die Voraussetzungen für die Erarbeitung eines Analysewerkzeuges, mit dem Rezeptionsprozesse greifbar werden.

1 z.B. das internationale Netjournal *Game Studies*. www.gamestudies.org.

Traudi Büniger, Universität zu Köln, Arbeitsstelle für Leseforschung und Kinder- und Jugendmedien (ALEKI), Bernhard-Feilchenfeld-Str. 11, D-50969 Köln. E-mail Tbuenger@gms.de.