

Überschreitung von Mediengrenzen: theoretische und historische Aspekte des Kindermedienverbunds

Bettina Kümmerling-Meibauer

Erschienen in: Josting, Petra/Maiwald, Klaus (Hgg.): *Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund. Grundlagen, Beispiele und Ansätze für den Deutschunterricht*. München: kopaed 11-21.

Intermedialität, Transmedialität, Multimedialität und Hypermedialität sind Schlagworte, die seit Mitte der 1990er Jahre die Debatte über den Zusammenhang zwischen verschiedenen Medien bestimmen. Allen diesen Begriffen ist gemeinsam, dass sie Manifestationsformen eines umfassenden Phänomens der medialen Interferenzen und Grenzüberschreitungen darstellen. Dass sich verschiedene Medien miteinander vermischen und aufeinander Bezug nehmen, ist keineswegs eine neue Erscheinung, bestimmt jedoch die mediale Wahrnehmung und das künstlerische Schaffen immer mehr.

Bereits seit Beginn des 20. Jahrhunderts zeigt sich in einer Vielzahl kinderliterarischer Texte eine Öffnung gegenüber anderen medialen Ausdrucksformen, die seit den 1980er Jahren stetig zugenommen hat. Mit diesem Phänomen muss sich folglich auch die Kinderliteraturforschung auseinandersetzen, wenn sie sich gegenüber den technischen und digitalen Vermittlungsformen kinderliterarische Texte nicht verschließen will. Trotz dieser neuen media awareness im Bereich der Kinderkultur fehlt es bislang an einem schlüssigen theoretischen Konzept, das diese verschiedenen medialen Artikulationsformen definiert und reflektiert. Im Rückgriff auf aktuelle Untersuchungen zur Medienforschung werden deshalb zunächst wesentliche Begriffe wie Medienverbund, Intermedialität, Medienkompetenz und verwandte Termini erläutert. Die Relevanz dieser Begrifflichkeit wird im zweiten historischen Teil verdeutlicht, in dem ein knapper Überblick über die Geschichte des Medienverbundes im Bereich der Kinderkultur gegeben wird, wobei sich die Darstellung auf die Entwicklung in Deutschland, England, Schweden und die USA seit Ende des 19. Jahrhunderts konzentriert. In einem letzten Punkt werden aktuelle Tendenzen des kinderkulturellen Medienverbundes aufgezeigt und mögliche zukünftige Entwicklungen angesprochen.

Die Vielfalt und die teils widersprüchlichen Definitionen der wissenschaftlichen Termini erfordert in einem ersten Schritt eine Festlegung der wesentlichen Begriffe. Bei dem nach dem Baukastensystem funktionierenden **Medienverbund** wird ein Leitmedium in andere Medien umgesetzt und gleichzeitig oder mit zeitlicher Verschiebung auf den Markt gebracht. Dieser Medienverbund wird durch den Verkauf von Nebenrechten, sog. **Merchandising**, auf die verschiedensten Konsumgüterbereiche ausgedehnt. Ausgangsmedium kann dabei ein

Buch, ein Comic, aber auch ein Film, ein Hörspiel, ja sogar ein Spielzeug sein. Auffallendes Merkmal der meisten Medienverbände ist, dass sie alle fünf Sinne ansprechen (vgl. Heidtmann 1992, 176; Paus-Hasebrink 2004). Bei Medienverbundsystemen wird jedoch nicht nur ein Ausgangsmedium in diverse andere Medien umgesetzt, zunehmend ist dabei die Tendenz zu beobachten, dass die jeweiligen Medien Strukturmerkmale anderer Medien aufgreifen und zitieren. Hierbei handelt es sich um ein Phänomen, für das sich der Begriff **Intermedialität** (der den ungenauen Begriff der Adaption ersetzt) durchgesetzt hat. Intermedialität umfasst alle Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommen Medien involvieren (Rajewsky 2002, 13). Ausgehend von dieser Bestimmung des Intermedialen ergibt sich die logische Schlussfolgerung, das Intermediale vom Intramedialen abzugrenzen. **Intramedialität** beschreibt Phänomene, die innerhalb eines Mediums stattfinden, mit denen also eine Überschreitung von Mediengrenzen nicht einhergeht. Hierzu gehören etwa Bezugnahmen eines literarischen Textes auf einen anderen Einzeltext (Einzelreferenz) oder eine literarische Gattung/Genre (Systemreferenz). In der Forschung wird dieser Vorgang allgemein als **Intertextualität** beschrieben. Intertextualität ist jedoch nur eine von vielen Manifestationsformen des Intramedialen, denn unter Intramedialität versteht man ebenso Anspielungen eines Films auf einen anderen Film, eines Musicals auf ein anderes Musical, eines Hörspiels auf ein anderes Hörspiel usw.

Wenn man zwischen intermedialen und intramedialen Erscheinungsformen differenziert, muss eine weitere Gruppe von Phänomenen berücksichtigt werden, die man mit den zuletzt genannten Kategorien nicht adäquat erfassen kann. Gemeint sind hiermit medienunspezifische Phänomene wie das Vorkommen eines bestimmten Stoffes oder Motivs bzw. die Umsetzung eines Genres in verschiedenen Medien, ohne dass die Annahme eines Ursprungsmediums relevant ist. So können einzelne Medien auf Stoffe aus der Bibel oder der antiken Mythologie zurückgreifen, die im kollektiven Gedächtnis gespeichert sind. Ebenso kann das ursprünglich literarische Genre der Parodie in anderen Medien verwendet werden. Für diese Tendenz hat sich in der Forschung der Begriff **Transmedialität** durchgesetzt.

Mit der Entwicklung der interaktiven Medien, die sich durch eine besondere Struktur der Hyperlinks auszeichnen, hat sich eine weitere Form medialer Repräsentation etabliert: **Hypermedialität**. Darunter versteht man die nicht-lineare Anordnung von Informationen (Text, Bild, Film, Spiel), die durch mehrere Ebenen miteinander vernetzt bzw. verlinkt sind. Ein markantes Beispiel hierfür sind die Fenster von websites und desktop interfaces im Internet, die durch Anklicken geöffnet werden können und zu einer Verschachtelung der

verschiedenen Ebenen beitragen. Typische Merkmale für Hypermedialität sind die geänderten Rezeptionsformen, die man als Interaktivität (d.h. der Nutzer greift aktiv in das Geschehen ein) und bi-stable-oscillation bezeichnet (Tapscot 1997). Mit dem letztgenannten Begriff wird darauf hingewiesen, dass der Nutzer mit einer multidimensionalen Oberfläche auf dem Computerbildschirm, die durch Fenster und Links miteinander verbunden sind, konfrontiert wird, d.h. er schaut nicht nur auf ein Fenster, sondern ist auch in der Lage, beim mehrmaligen Anklicken durch mehrere Fenster „hindurchzublicken“.

Zum Gegenstand der Medienverbund-Forschung gehören:

1. das Phänomen der Medienkombination, auch **Multimedialität** genannt. Hierbei handelt es sich um eine Verbindung mehrerer Medien wie z.B. beim Bilderbuch (Verbindung aus Text und Bild), dem Photoroman, dem Computerspiel oder der Oper. Anhand dieser Auflistung wird schon ersichtlich, dass eine Kombination unterschiedlicher Medien häufig zur Entstehung und Entwicklung neuer eigenständiger Kunstformen führen kann (Mackey 2002).
2. das Phänomen des **Medienwechsels** (auch: Medientransformation), d.h. Literaturverfilmungen und andere Formen der Umsetzung von einem Medium in ein anderes Medium wie Transformation eines Filmes in einen literarischen Text (novelizations), Vertonungen, Umsetzung in ein Computerspiel usw.
3. das Phänomen intermedialer Bezüge, d.h. der Bezug eines Mediums auf ein anderes Medium und dessen Ausdrucksformen. Hierzu gehören Erscheinungen wie die „filmische Erzählweise oder die Einfügung narrativer Elemente in den Film, z.B. durch aus dem Off gesprochene Texte, oder die Integration von Filmsequenzen in Computerspiele.
4. das Phänomen der **Remediation**, d.h. die Umgestaltung „älterer“ Medien in neuen (digitalen) Medien (Bolter/Grusin 2001). So kann ein Hypertext oder ein electronic book als Remediation eines gedruckten Buches eingestuft werden. Auch Computerspiele, wenn sie sich auf bereits vorhandene Brett- oder Kartenspiele beziehen, werden als Remediationen klassifiziert. Im Gegensatz dazu spricht man von **Medienkonvergenz**, wenn alte Medien wie z.B. das Printmedium Buch revitalisiert werden und an Bedeutung gewinnen, wie sich zuletzt am Harry Potter-Hype beobachten ließ.

Abschließend ist hervorzuheben, dass ein bestimmtes Werk durchaus die Kriterien von zwei oder auch allen vier Kategorien erfüllen kann. Chris Van Allsburgs *The Polar Express* (1985) ist in seiner Eigenschaft als Bilderbuch eine Medienkombination aus Text und Bild; die Kinoverfilmung von 2004 stellt einen Medienwechsel dar; durch die im Bilderbuch verwendeten Techniken filmischer Erzählweisen (Zoom, Überblendung, Vogelperspektive, Rückblende) lassen sich intermediale Bezüge aufdecken; durch die Verwendung von

Computeranimation und anderen digitalen Techniken bei der Filmproduktion handelt es sich hierbei um eine spezielle Form der Remediation.

Viele Kindermedienverbände zeichnen sich durch das Prinzip der **Serialisierung** aus (Kümmerling-Meibauer 2001). Das Serienprinzip – ob in der Kinder- und Jugendliteratur oder in den AV-Medien und interaktiven Medien – wird in der Forschung wenig diskutiert und eher negativ eingestuft. Erfolgreiche Medienprodukte – ob Kinderbücher, Filme, Hörspiele, Computerspiele oder Spielzeug – bauen auf dem Serienprinzip auf, indem im regelmäßigen Turnus Fortsetzungen oder um weitere Geschichten ergänzte Versionen erscheinen. In Deutschland erfolgreiche Serien im Kindermedienverbund sind u.a. die *Petterson und Findus*-Serie und die Serie über den Weltreisenden und briefeschreibenden Hasen *Felix* für Kinder im Vorschulalter sowie die Serien über *Bibi Blocksberg*, *Die Wilden Hühner* oder *Die Wilden Fußballkerle*, die sich an Kinder im Grundschulalter richten. Diese Serien liegen in mehreren Medien vor (Buch, Hörspiel auf Kassette oder CD, Film, Computerspiel und Website im Internet mit aktuellen Informationen, Fotos, Filmausschnitten und Spielen).

Obwohl das Printmedium Buch weiterhin eine bedeutende Rolle im Alltag des Kindes einnimmt und das Bilderbuch offensichtlich immer noch das erste Medium ist, mit dem Kleinkinder in Berührung kommen, ist die moderne Kinderkultur in eine multimediale Welt integriert: außer den Printmedien Buch, Zeitschrift und Comics nehmen andere Medienformen immer größeren Einfluss auf die kindliche Medienrezeption (Greenfield 1987). Die Erweiterung des traditionellen Lese-Konzeptes auf das Verstehen von Bildern, Symbolen und Programmiersprachen mündete in ein Plädoyer für eine multimediale Erziehung des Kindes (Groeben/Hurrelmann 2002; Hurrelmann 2003). Durch das Erlernen der medialen Codes und die Anleitung zum kritischen Umgang und Vergleich soll die Bedeutung der Kindermedienkultur für die kognitive und emotionale Entwicklung des Kindes herausgestellt werden. Das von der Kindermedienforschung in die Diskussion eingebrachte Konzept der media literacy oder **Medienkompetenz** macht auf die besonderen kognitiven Fähigkeiten, die der Umgang mit Printmedien, AV-Medien und interaktiven Medien aktiviert, aufmerksam (z.B. Wahrnehmung von Sprache-Bild-Relationen, Deutung von Szenenwechseln und multimodaler Kombination bei Spielen und Websites; vgl. Gee 2003). Je nach ausgewähltem Medium wird noch weiter spezifiziert, indem zwischen computer literacy, electronic literacy (Dresang 1999) und new visual literacy (Kress/van Leeuwen 1996) unterschieden wird.

Mit der Verbreitung neuer Medien verschwinden die alten nicht, aber sie unterliegen einem Funktionswandel. Die Unterhaltungsbedürfnisse haben sich von trivialer Literatur hin zu Fernsehserien und Computerspielen verlagert. Der Wunsch nach Spannung, Unterhaltung und Abenteuer wird – wie die neuere Leseforschung dokumentiert – zunehmend durch die audiovisuellen Medien Film, Fernsehen und Video sowie die interaktiven Medien erfüllt. Durch den Umgang mit diesen verschiedenen Medien gleichen sich der Medienkonsum und die Medienerfahrung von Kindern und Erwachsenen immer mehr einander an (Glogauer 1993; Löhr 1999). In der modernen Medienpädagogik wird dieser Akzelerationsprozess trotz vieler Vorbehalte positiv eingeschätzt. Die Debatte um den möglicherweise negativen Einfluss des Medienkonsums auf die kindliche Wahrnehmung hat in den 1990er Jahren eine „Medienpanik“ (Drotner 1992) hervorgerufen, die von ihrer Argumentationsweise her an die „Schmutz- und Schundkampagne“ in den fünfziger Jahren und die Comic-Debatte in den 1960er Jahren sowie die Ablehnung des kindlichen Fernsehkonsums in den 70er/80er Jahren anknüpft, inzwischen aber einer sachlicheren Debatte gewichen ist.

Bislang liegt keine umfassende und vergleichende Geschichte des Kindermedienverbands von ihren Anfängen bis zur Gegenwart vor. Der nachfolgende Überblick soll zumindest einige wichtige Etappen in der Entwicklung des Medienverbands für Kinder aufzeigen. In diesem Zusammenhang möchte ich auf drei Aspekte hinweisen, die hier nicht erschöpfend dargestellt werden können, die aber für weiterführende Studien von Relevanz sind: a) die Historizität der Medien und ihrer technischen Möglichkeiten, b) die Eingrenzung von narrativen Begriffen wie „filmisches Erzählen“, „musikalisches Erzählen“ oder Hypertextualität; c) die Frage der Nachweisbarkeit der intermedialen Bezüge.

Vorläufer zum Medienverbund für Kinder gibt es bereits im 19. Jahrhundert; hierbei handelt es sich vorwiegend um Transformationen von Kinderbüchern in Form von Dramenfassungen, Balletts und Musikstücken. Populär wurde die von S. Clarke vorgenommene Dramatisierung von Lewis Carrolls *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), die 1887 uraufgeführt wurde. Erwähnenswert ist noch E.T.A. Hoffmanns Kindermärchen *Nußknacker und Mausekönig* (1817), das 1870 von Carl Reinecke vertont wurde und zu dem Peter Tschaikowski die Musik für das berühmte Ballettstück (Uraufführung 1892) komponierte. Der unaufhaltsame Prozess der Mediatisierung von Kinder- und Jugendliteratur wurde durch frühe Formen des Medienverbundes um die Jahrhundertwende eingeleitet, als die erfolgreichen Kinderbücher *Little Lord Fauntleroy* (Der kleine Lord, 1886) von Frances Hodgson Burnett und *The Tale of Peter Rabbit* (Die Geschichte von Peter Hase, 1902) von Beatrix Potter durch Lizenzvergabe in Form von Spielen, Kleidung, Geschirr usw. verwertet wurden. Ab 1910 wurden

Kinderklassiker als Stummfilme produziert, so gibt es von Carlo Collodis *Le avventure di Pinocchio* (Pinocchios Abenteuer, 1883) zwei italienische Filme aus den Jahren 1911 (Regie: Gaetano Antamoro) und 1912 (Regie: Giorgio Guazzoni). Mark Twains *The Adventures of Tom Sawyer* (Tom Sawyers Abenteuer, 1876) wurde von W.D. Taylor 1917 verfilmt und von Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* erschien schon 1903 die erste Verfilmung von Cecil Hepworth (Staples 1997).

Mit dem Ausbau des Hörfunks in den 1930er Jahren und den Zeichentrickfilmen der Walt Disney Company, die auf berühmten kinderliterarischen Vorlagen basierten (zuerst in Form von Kurzfilmen oder shorts über die später durch Comics populär gewordene Figur Mickey Mouse; der erste abendfüllende Zeichentrickfilm war *Snow White and the Seven Dwarfs* von 1937), zeichnet sich der Beginn einer vielfältigen Kindermedienkultur ab. Über Mickey Mouse erschienen ab 1930 Comic-Strips in Tageszeitungen, es folgten Mickey-Puppen und eigene Hefte. Nebenrechte an den Disney-Figuren wurden seit 1930 weltweit vermarktet. Mit seinen Comics und Filmen (Zeichentrickfilm, Naturfilm) für Kino und Fernsehen übte Walt Disney einen nachhaltigen Einfluss auf das Kindheitsbild und Erziehungsvorstellungen in den USA zwischen 1930 und 1960 aus (Sammond 2005).

Doch erst nach 1945 tritt der Kindermedienverbund seinen globalen Siegeszug an. Waren in den 1950er bis 1970er Jahren vor allem der Hörfunk und das Fernsehen die verfügbaren Medien, so stehen seit den achtziger Jahren zunehmend neue auditive, audiovisuelle und interaktive Medien zur Verfügung. In den 1950er Jahren wurde das Medium Fernsehen für die Serialisierung von Kinderklassikern und Bestsellern entdeckt. Während in den 1950er und 1960er Jahren zunächst eine kurze Zeitspanne, zwischen ca. 17.30-18.30 Uhr, als sog. Kinderstunde (oder Children's Hour) reserviert war, wurde das Fernsehangebot für Kinder in den nachfolgenden Jahrzehnten immer mehr erweitert (Buckingham 2002). Mittlerweile konkurrieren mehrere Kinderkanäle (Nickelodeon, KIKa, Disney Channel, Cartoon Network) um die Einschaltquoten. Dabei werden auf der einen Seite bis heute beliebte Kinderbücher als Fernsehserien remediatisiert, z.B. Enid Blytons *The Famous Five* (Fünf Freunde-Serie), Reverend Awdry's *Thomas the Tank Engine*, Laura Ingalls Wilders *Little House*-Serie (Unsere kleine Farm) oder *SimsalaGrimm* als freie Bearbeitung der Grimmschen Märchen. Eines der erfolgreichsten Produkte war die Serie zu dem Kinderbuch *Lassie-Come-Home* (Lassie kehrt zurück, 1940) von Eric Knight, die fast zwanzig Jahre lang fortgesetzt und außerdem viermal für das Kino verfilmt wurde. Auf der anderen Seite werden vermehrt populäre Fernsehserien zu Kinderbüchern umgeschrieben (TV-tie-in-novelization; z.B. *ALF*, 1986-1990; vgl. Bischof/Heidmann 2003) bzw. in eigenen Zeitschriften für Kinder vermarktet (*Bob der*

Baumeister; Teletubbies). Mit über 4.000 Sendungen, die in mehr als 120 Ländern ausgestrahlt wird und mit 50 Emmies ausgezeichnet wurde, etablierte sich seit 1969 die Vorschulserie *Sesame Street* (Sesamstraße), das auf einem neuen didaktischen Konzept (Fokus auf Stadtleben und Multikulturalität) aufbaute (Fisch 2004). Zu diesem Vorschulprogramm gab es eigene Malbücher und Comics, später wurden die Folgen über die Muppets als eigene Cartoonserie (*Muppet Babies*), als Kinofilme und Stage Shows (*Sesame Street Live*) vermarktet. In der ehemaligen DDR entstand 1985 mit *Spielhaus* eine Konkurrenzserie, die ausschließlich im DDR-Fernsehen zu sehen war (Rogge/Jensen 1987).

In Schweden sind die in alle Weltsprachen übersetzten *Mumin*-Comics (1952-1959, gezeichnet von Tove und Lars Jansson) und später die Zeichentrickserie (Finnland 1957-1974; Japan 1972) als mediale Umsetzung der *Mumin*-Bücher (1945-1970) von Tove Jansson als erster herausragender Medienbund zu nennen. Multimedial umgesetzt wurden auch die erfolgreichen Kinderromane von Astrid Lindgren. Fast alle ihre Erzählungen und Romane für Kinder wurden als Fernseh- oder Kinofilme realisiert, weiterhin gibt es von ihnen Hörspielfassungen und Dramatisierungen. Von Lindgrens bekanntestem Werk, *Pippi Långstrump* (Pippi Langstrumpf, 1945) liegen mittlerweile sieben Filmversionen (darunter ein Zeichentrickfilm), zwei Radiohörspiele, fünf Umschreibungen als Bilderbücher, eine Dramenfassung, eine Comicserie, drei Spiele auf CD-ROM und Spielzeugpuppen vor (vgl. Rönnerstrand/Heldner 1992).

In Deutschland sind erste Formen des Medienverbundes in den 1950er Jahren erkennbar. Die Kinderklassiker von Erich Kästner sind seit diesem Jahrzehnt bis heute in fast allen Medien präsent (mit Ausnahme von Computerspielen). Von seinen beliebten Kinderromanen *Emil und die Detektive* (1928), *Das fliegende Klassenzimmer* (1933) und *Das doppelte Lottchen* (1949) liegen jeweils drei deutsche Verfilmungen vor, von den ausländischen Verfilmungen ganz abgesehen (u.a. sechs Verfilmungen zu *Emil und die Detektive* und fünf zu *Das doppelte Lottchen*). Von *Emil und die Detektive* gibt es ein Brettspiel (Erich Schmidt 2004), ein Musical, mehrere Dramenversionen und Hörspielfassungen. *Der 35. Mai oder Konrad reitet in die Südsee* (1931) liegt seit kurzem in einer Comic-Version vor (gezeichnet von Isabel Kreitz, 2006).

Ein erfolgreicher Verbund wurde von der Programmzeitschrift *Hör Zu* begründet, die seit 1951 eine Bildergeschichte über den Igel Mecki, gezeichnet von Reinhold Escher, drucken ließ. Diese kurzen Bildgeschichten waren so populär, dass Bilderbücher und Postkarten bald darauf folgten und die Spielwarenfabrik Steiff die Lizenz für eine Igelpuppe erwarb. In der ehemaligen DDR wurde mit *Meister Nadelöhr erzählt Märchen* (1956ff.) ein populärer

Medienverbund gegründet. Als Fernsehserie für Kinder von Ingeborg Feustel konzipiert, wurde diese Serie durch die nach und nach eingefügten Figuren (Schnatterinchen, Brummi Pittiplatsch, Flax und Krümel) ausgebaut und seit den 1960er Jahren tauchten sie in dem Abendgruß vom Sandmännchen regelmäßig auf. Bis 1991 wurden 1.000 Nachmittagssendungen und über 2.000 Abendgruß-Sendungen produziert. Zu den Figuren gab es Bilderbücher und Spiele, außerdem wurden sie in Spielzeugabteilungen als Handspielpuppen oder Stoffpuppen angeboten.

Das erste umfassende kommerzielle Verbundsystem in Deutschland entstand Mitte der 1970er Jahre mit der erfolgreichen Vermarktung von Johanna Spyris *Heidis Lehr- und Wanderjahre* (1880), das als Bilderbuch, Comic, Hörspiel, Musical und Zeichentrickfilm (Japan 1975) verfügbar war. Die kommerzielle Vermarktung von erfolgreichen Medienprodukten erstreckte sich hierbei auch auf medienfremde Konsumbereiche wie Mode, Schmuck, Spielzeug, Geschirr oder Süßigkeiten (Jensen/Rogge 1980). So waren zu Heidi mehr als 100 Artikel, zu der Fernsehserie *Pumuckl* mehr als 200 Merchandising-Artikel erhältlich. Weitere erfolgreiche Medienverbünde mit Merchandising sind die *Biene Maja*-Serie (Japan 1977), die Walt Disney Weihnachtstrickfilme, d.h. Zeichentrickfilme, die zur Weihnachtszeit in die Kinos kamen (z.B. *Beauty and the Beast*, 1990; oder *Aladin*, 1992), mit Lizenzproduktionen in allen Segmenten des Spielzeugmarktes.

Computerspiele eroberten seit den 1980er Jahren den Markt, seitdem PCs für den Massengebrauch hergestellt wurden. Eines der ersten erfolgreichen Computerspiele für Kinder war *Super Mario* (1985). Inzwischen gibt es eine große Typenvielfalt bei den Computerspielen, wobei gerade bei den für Kinder produzierten Spielen eine Kombination aus narrativen und ludistischen Anteilen dominiert (Amman/Hermann 2004; Bünger 2005; Kocher 2006). Neben Lernsoftware, Sportspielen und Detektivgeschichten nehmen gerade die Abenteuerspiele (adventure games) einen großen Raum ein. Diese greifen auf Märchen, antike Mythen oder Fantasyromane in der Nachfolge von J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (Der Herr der Ringe, 1954/55) als literarische Vorlagen zurück und übertragen diese Genres in eine interaktive Form, indem das Erzählmuster des Märchens oder des Fantasyromans durch Bilder ergänzt und der kontinuierliche Erzählfluss durch Rätselaufgaben unterbrochen wird. Infolge dieser Entwicklung habe sich neue „interaktive“ Kinderbuchtypen konstituiert, die als Mischformen von traditionellem Buch und interaktivem Medium anzusehen sind; dazu gehören die Anfang der 1980er Jahren entwickelten adventure game books oder choose your own adventure books, die dem Leser die Wahl zwischen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten und damit ein aktives Gestalten der Geschichte

ermöglichen. Ihren Ursprung hatten sie in den *Dungeons and Dragons* Rollenspielen, die 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson in den USA begründet wurden. Die bekanntesten Reihen sind Steve Jacksons/Ian Livingstones: *The Warlock of Firetop Mountain* (1982-1999, 59 Bände) und Rose Estes' Endless Quest-Serie *Dungeon of Dread* (1982-1987, 36 Bände).

Kindercomputerspiele sind oft Remediationen von Kinderklassikern (z.B. die Kinderromane von Astrid Lindgren, vgl. Maynard/McKnight/Ready 1999) oder zeitgenössischen populären Kinderbüchern (*Die Wilden Hühner* von Cornelia Funke), bei den Computerspielen für Jugendliche wird zudem auf bekannte Comics (*Tim und Struppi*, 1929ff., *Sim City*, 1989; *Tomb Raider*, 1996) und Filme (*Blade Runner*, 1982; *Star Trek*-Serie, 1979ff.) zurückgegriffen.

Mit dem Aspekt der Intermedialität wird ein Phänomen, das bei der Diskussion und Analyse von Medienverbänden wenig beachtet wurde, in den Fokus gerückt: die Medien nehmen gegenseitig Einfluss aufeinander und nähern sich in ihren Darstellungsformen an. So zeichnet sich die moderne Kinder- und Jugendliteratur durch die Integration medialer Erzählformen aus: im Bilderbuch finden sich Elemente des Comics, des Films und des Computers (Raymond Briggs: *The Bear* (Der Bär, 1994); David Macaulay: *Black and White* (1990), Jörg Müller: *Das Buch im Buch im Buch* (2001)), im modernen Kinder- und Jugendroman hat sich ein filmischer Erzählstil etabliert (Robert Cormier: *The Chocolate War* (Der Schokoladenkrieg, 1972); Bret Easton Ellis: *The Rules of Attraction* (Einfach unwiderstehlich, 1988, Peter Pohl: *Janne min vän* (Jan mein Freund, 1985). Der von der Medienpädagogik in die Diskussion eingebrachte Aspekt des spielerischen Umgangs mit den Medien (edutainment) hat zwei Buchformen hervorgebracht, bei denen der Leser zugleich mit dem Medium Computer vertraut gemacht wird. Es handelt sich zum einen um Kinderbücher mit beigefügter CD, mit deren Hilfe der Leser selbst in die Rolle der dargestellten Figuren schlüpfen kann (ein frühes Beispiel ist Frank Stiepers *Die Jagd nach dem PC-Phantom*, 1995); zum anderen gibt es living books oder electronic books of CD-ROM, d.h. „interaktive Bücher“ mit bewegten Bildern, Tonkulisse und Fenstern zum Anklicken (Mercer Mayer: *Just Grandma and Me*, 1995; Lewis Carroll: *Alice's Adventures in Wonderland*, 1995). Eine Verschachtelung von Buch und Computer offenbart sich in den komplexen Computerspielen *Myst* (1993ff.) und *Alberts abenteuerliche Reise* (2000). Diese Spiele werden mit einem Buch eröffnet, das durch Links aufgeschlagen wird und in nicht-linearer, hypertextueller Form Einblick in ein Tagebuch (Albert) oder in verschiedene narrative Ebenen (*Myst*) gibt.

Der Anteil an Spielzeugartikeln als Ausgangsprodukt für einen Medienverbund steigt kontinuierlich seit den 1990er Jahren (Barbie, H-Man, Playmobil). Passend zu den

Spielzeugfiguren gibt es Trickfilme, Hörspielkassetten, Bilderbücher, Comics, Computerspiele und Homepages mit aktuellen Informationen, Filmsequenzen und Spielen. Ein raffiniertes Konzept weist die Spielzeug-Serie Americangirl (Mattel) auf. Hierbei handelt es sich um aufwändig produzierte Puppen in historischen Kostümen, angepasst an acht wichtige Etappen der amerikanischen Geschichte von der Pionierzeit 1764 bis zu den 1940er Jahren. Zu jeder Puppe gibt es ein Sachbuch, eine Kriminalgeschichte, eine fiktionale Geschichte in Buchform, eine Verfilmung auf DVD, Kartenspiele, Puppenmöbel und Kleidungsstücke (für Puppen und Mädchen). Auf der Homepage www.americangirl.com werden Spiele zu den einzelnen Puppen angeboten, die eine Mischung aus Unterhaltung und Belehrung anbieten. Außerdem ist es möglich, den virtuellen Lebensraum dieser Puppen (Wohnhaus, Garten, Kleinstadt) am Computer zu durchschreiten und durch eingefügte Fenster und Links Sachinformationen zu den Figuren und ihren Lebensumständen zu erhalten.

Seit den 1990er Jahren hat sich neben Hörspielen für Kinder auch das Hörbuch als Kindermedium etabliert, ebenso erfreuen sich in Westeuropa und den USA japanische Comics einer wachsenden Beliebtheit. Zu diesen Mangas sind japanische Zeichentrickfilme (Animes) produziert worden, z.B. *Sailormoon* (1992-1997) und *Dragonball* (1984-1995). Dieselbe Story wird zusätzlich noch auf Video und CD-ROM angeboten, Soundtracks zu den Filmen gibt es auf CD, im Internet können eine Fülle von Bildern (sog. Dojinshi), die oft von Fans (otakus) erstellt worden sind, abgerufen werden (vgl. Vollbrecht 2002, 37f.).

Neben der Fortführung dieser Kindermedienvielfalt lassen sich seit der Jahrtausendwende weitere Tendenzen in der Entwicklung der medialen Formen erkennen. Eine Tendenz besteht in der zunehmenden Hybridisierung, d.h. der Verschachtelung und Kombination verschiedener, zunächst unvereinbar scheinender medialer Inhalte und Strukturen. Besonders deutlich wird dieses Phänomen im modernen Kinderfilm, der eine bestimmte Form des Crossover hervorgerufen hat (Wojcik-Andrews 2000). Hierbei werden populäre Filmgenres (Familienfilm, Zeichentrickfilm) mit avantgardistischen Filmtechniken kombiniert. Mit diesem Konzept sind vor allem die computeranimierten Filme des Pixar-Studios erfolgreich (*Toy Story*, 1995; *Findet Nemo*, 2003). Ein herausragendes Beispiel ist die Verfilmung von Louis Bemelmans Bilderbuch *Madeline* (1948). Der 1998 gedrehte Film zeichnet sich durch eine Verbindung von Zeichentricksequenzen, Bildzitate aus dem Bilderbuch, Computeranimation und mit Schauspielern gedrehten Episoden aus.

Dieser Überblick über die Geschichte des Medienverbundes für Kinder vermittelt ansatzweise die Vielfalt der Themen und Formen moderner Kindermedien. Es kann dabei festgestellt werden, dass sich die Kindermedien bei den für Erwachsene produzierten medialen Formen

bedienen und sich ihnen zunehmend annähern (Murray 1998). Hinsichtlich zukünftiger Entwicklungen im Bereich der Kindermedien möchte ich die Vermutung äußern, dass die mediale Kommunikationsform MUD (multiuser dungeon) an Bedeutung gewinnen wird. Ähnlich wie beim Chatten ist es Internetnutzern hierbei möglich, gemeinsam an einer bereits existierenden virtuellen Welt im Cyberspace teilzunehmen, dort aktiv in das Geschehen einzugreifen und sich miteinander auszutauschen. Vorbild für dieses Modell wäre das für Kinder produzierte Computerspiel *The Baby-Sitters Club Friendship Kit* (1996ff.), das auf der amerikanischen Buch- und Fernseh-Serie *The Baby-Sitters Club* (1986-2000) von Ann M. Martin basiert. Bei dieser interactive fiction wird der kindliche Nutzer als eigene Figur (sog. Avatar) in die Geschichte integriert, kann Mitglied im Baby-Sitters Club werden und ein eigenes Tagebuch anfertigen (Clark 2006). Diese neue narrative Form, die als digital storytelling klassifiziert wird, hat einen weitreichenden Einfluss auf die Gestaltung des Plots, der Figuren und der Erzählperspektive, denn das Kind kann als Avatar nicht nur die Handlung beeinflussen, sondern nimmt das im Computerspiel dargestellte Geschehen nicht mehr aus der Außenperspektive (vor dem Bildschirm sitzend) wahr, sondern zugleich nimmt es eine Innenperspektive (als Avatar betrachtet es die anderen Figuren und das Setting gleichsam als intradiegetische Figur). Ob dieses Modell des digital storytelling für Kinder auch auf das World Wide Web übertragen wird, wird sich erst in Zukunft erweisen.

Fachliteratur

- Amman, Daniel/Hermann, Thomas: Klicken, lesen und spielend lernen. Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich 2004
- Bischof, Ulrike/Heidtmann, Horst: Film- und Fernsehbücher: Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund. Stuttgart 2003
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. Cambridge, Mass. 2001
- Briggs, Asa/Burke, Peter: A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet. Cambridge 2002
- Buckingham, David (Hg.): Small Screens: Television for Children. London 2002
- Bünger, Traudl: Narrative Computerspiele. Struktur und Rezeption. München 2005
- Clark, Dorothy G.: Hyperread: Children's Literature, CD-ROMs, and the New Literacy. In: *The Lion and the Unicorn* 30 (2006), 337-359

Dresang, Eliza: Radical Change. Books for Youth in a Digital Age. New York 1999

Drotner, Kirsten: Modernity and Media Panics. In: Skovmand, Michael/Schröder, Kim (Hgg.): Media Cultures. Reappraising Transnational Media. London [u.a.] 1992, 42-62

Druin, Allison: Children's access and use of digital resources. Baltimore, MD 2005

Fisch, Shaom M.: Children's Learning from Educational Television: Sesame Street and Beyond. Mahwah, NJ 2004

Fritz, Karsten: Mediensozialisation: pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Opladen 2003

Gee, James Paul: What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. New York 2003

Glogauer, Wilhelm: Die neuen Medien verändern die Kindheit. Weinheim 1993

Greenfield, Patricia: Kinder und neue Medien: die Wirkung von Fernsehen, Videospiele und Computern. München 1987

Groeben, Norbert/Hurrelmann, Bettina (Hgg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim 2002

Heidtmann, Horst: Kindermedien. Stuttgart 1992

Hurrelmann, Bettina (Hg.): Kindermedien nutzen. Medienkompetenz als Herausforderung für Erziehung und Unterricht. Weinheim 2003

Jensen, Klaus/Rogge, Jens-Uwe (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik. Tübingen 1980

Kocher, Mela: Folge dem Pixel-Kaninchen. Zürich 2006

Kress, Gunther/van Leeuwen, Theo: Reading Images. The Grammar of Visual Design. London 1996

Kümmerling-Meibauer, Bettina: Kommunikative und ästhetische Funktionen des modernen Kinder- und Jugendbuchs. In: Leonhard, Joachim-Felix/Ludwig, Hans-Werner/ Schwarze, Dietrich/Straßner, Erich (Hgg.): Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Bd. 2. Berlin [u.a.] 2001, 1585-1594

Löhr, Paul: Children, television, and the new media: a reader of research and documentation in Germany. Luton 1999

Mackey, Margaret: Literacies across Media. New York 2002

Maynard, Sally/McKnight, Cliff/Keady, Melanie: Children's Classics in the Electronic Medium. In: The Lion and the Unicorn 23 (1999), H. 2, 184-201

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Mass. 1998

- Paus-Hasebrink, Ingrid: Medienkindheit – Markenkindheit: Untersuchung zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München 2004
- Rajewsky, Irina O. Intermedialität. Tübingen/Basel 2002
- Rönnerstrand, Torsten/Heldner, Christina: Transmediering i teori och praktik. In: Nikolajeva, Maria (Hg.): Modern litteraturteori och metod i barnlitteraturforskningen. Stockholm 1992, 209-244
- Rogge, Jens-Uwe/Jensen, Klaus: Lernen – Helfen – Fleißigsein. Kindermedien und Kinderkultur in der DDR. Köln 1987
- Sammond, Nicholas: Babes in Tomorrowland: Walt Disney and the Making of the American Child, 1930-1960. Durham 2005
- Singer, Dorothy G./Singer, Jerome L. (Hgg.): Handbook of Children and the Media. Thousand Oaks, Calif. 2001
- Staples, Terry: All Pals Together: The Story of Children's Cinema. Edinburgh 1997
- Steitz-Kallenbach, Jörg/Thiele, Jens (Hgg.): Medienumbrüche. Wie Kinder und Jugendliche mit alten und neuen Medien kommunizieren. Bremen/Oldenburg 2002
- Tapscot, Don: Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation. New York 1997
- Vollbrecht, Ralf: Jugendmedien. Tübingen 2002
- Wojcik-Andrews, Ian: Children's' Films. History, Ideology, Pedagogy, Theory. New York/London 2000