

UNENDLICHE GESCHICHTEN

könnte man auch die Entstehung anderer Arthrosen erklären», hofft Sandro Palla. Während die Verschleisserkrankung im Kiefer nur selten schmerzhaft sei, sei sie in den meisten anderen Gelenken ein «grosses medizinisches Problem». Zwar wäre es möglich, Gallos Verfahren auch zur Untersuchung anderer Gelenke einzusetzen, allerdings bräuchte es dafür einen Eingriff, weil die Marker zur Messung direkt am Knochen angebracht werden müssen.

Auch die Klinik für Totalprothetik und Kaufunktionsstörungen könnte von Gallos Forschung direkt profitieren, etwa bei der Behandlung von «Knirschern». Zahnärzte verordnen ihren Patienten häufig Schienen, die das Aufeinanderpressen der Zähne verhindern sollen. «Jede Schiene lindert den Schmerz», weiss der Zahnmediziner und Schmerzspezialist Sandro Palla. Doch warum das so ist, sei bis heute weitgehend ungeklärt: «Man hat immer von einer Entlastung des Gelenks gesprochen, aber nie gemessen». Könnte man prüfen, was die Schiene im Gelenk bewirkt, könnte man die Therapie besser planen. «Heute», so Palla, «machen wirs blind».

KONTAKT PD Dr. Luigi-Maria Gallo, Klinik für Kaufunktionsstörungen und Totalprothetik, Zentrum für Zahn-, Mund- und Kieferheilkunde der Universität Zürich, luigi@zui.unizh.ch

ZUSAMMENARBEIT Hospital for Special Surgery, New York NY, USA; Rensselaer Polytechnic Institute, Troy NY, USA; University of Nebraska, Lincoln NE, USA; University of Sydney und University of Western Sydney, Sydney NSW, Australien

FINANZIERUNG Staatliche Gelder, Drittmittel, National Institutes of Health, USA

Computerspiele und das World Wide Web machens möglich: Geschichten für Kinder können mitgestaltet und mitgeschrieben werden. Zwei Zürcher Germanistinnen untersuchen interaktive Kindermedien. Von Isabel Morf

Was haben ein Pokemon-Figürchen, das über den Bildschirm stoffelt, oder ein kleiner Harry Potter, der sich per Mausclick auf dem Screen herumdirigieren lässt, mit Literatur zu tun? Auf den ersten Blick gar nichts. Wie kommt also die Germanistin Mela Kocher dazu, eine Dissertation über Computerspiele für Kinder und Jugendliche zu schreiben? Und was, bitte schön, hat eine Geschichte mit dem Titel «The Never-ending Tale» am Deutschen Seminar zu suchen? Das muss man Judith Mathez fragen, die ihre Dissertation über so genannte Mitschreibprojekte für Kinder und Jugendliche in verschiedenen, vor allem aber in digitalen Medien macht.

Die beiden Dissertationen entstehen im Rahmen des Forschungsschwerpunktes «Interaktive Kinder- und Jugendmedien» des Schweizerischen Institutes für Kinder- und Jugendmedien (SIKJM). Das Projekt wurde 2001 initiiert und steht unter der Leitung von Verena Rutschmann, Leiterin der Forschungsabteilung des SIKJM. Wissenschaftlicher Beirat des Projektes und Doktorvater für die beiden Dissertationen ist Michael Böhler, Professor für Neuere deutsche Literatur an der Universität.

MULTIMEDIALE GEBILDE

Mela Kochers Forschungsgegenstand sind Computerspiele für Kinder und Jugendliche, in denen Geschichten vorkommen. Texte im weitesten Sinn, wie sie sagt. Als Text versteht Kocher nicht ein verschriftetes Produkt, sondern ein multimediales Gebilde aus Schrift- und Bildzeichen, Ton- und Videosequenzen, an das teilweise ähnliche Fragen wie an gedruckte literarische Texte gestellt werden können. Kocher befasst sich mit literaturtheoretischen und rezeptionsästhetischen Fragen wie: Wie ist ein Computerspiel strukturiert, wie sind die Charaktere ausgearbeitet, wie wird mit Raum- und

Zeitstrukturen gespielt? Wie verläuft die Handlung, welche Art von Leerstellen bietet der Text und wie wird er (de-)kodiert? Mela Kocher probiert aus, wie weit sie mit dem traditionellen literaturwissenschaftlichen Instrumentarium in der Beschreibung dieser neuen Phänomene kommt und wo es Instrumente aus anderen Bereichen, etwa der Filmwissenschaft oder der Spieltheorie, braucht, weil sich die Eigenheiten der interaktiven Geschichten damit nicht erfassen lassen.

Ein gedruckter Text hat einen Anfang, einen unveränderbaren Aufbau, ein Ende. Durch ein Computerspiel hingegen kann man sich zum Teil auf verschiedenen Wegen hindurchspielen, die Reihenfolge der Episoden ist nicht festgelegt, und es gibt sogar Spiele mit unterschiedlichen Enden. «Es gibt neue Phänomene, und es ist unsere Aufgabe, eine Sprache für ihre Beschreibung zu entwickeln», sagt Kocher. Dabei ist es unabdingbar, über die Grenzen des eigenen Fachs hinauszuschauen. So wurde 2001 ein interdisziplinärer Workshop durchgeführt, mitorganisiert von Mela Kocher und Judith Mathez, an dem auch Vertreter von Filmwissenschaft, Psychologie, Rezeptionsforschung, Volksliteratur sowie Spezialisten für Computergames teilnahmen.

GESCHICHTEN ZUM MITSCHREIBEN

Im Internet gibt es eine ganze Reihe von erzählerischen Mitmachprojekten, auch für Kinder und Jugendliche. Der Anfang einer Geschichte wird ins Netz gestellt, und alle, die Lust haben, können eine Fortsetzung dazu schreiben. Solche Mitmachgeschichten gibt es schon länger, zum Beispiel in Form von Kinderbüchern, in denen die kleinen Leserinnen und Leser eine unvollständige Geschichte weiterspinnen und ins Buch schreiben oder zeichnen können.



Ein Tänzchen für die Forschung – die Germanistinnen Judith Mathez (links) und Mela Kocher untersuchen digitale interaktive Medien für Kinder und Jugendliche.

Für diese Art von Texten, an denen sich mehrere Schreiberinnen und Schreiber beteiligen, hat Judith Mathez den Ausdruck «konkreative Literatur» geprägt. Sie geht in ihrer Dissertation einerseits den Ursprüngen und Entwicklungen dieser Idee nach, etwa den Einflüssen von Dadaismus, Surrealismus, Kreativitätsforschung und Pädagogik. Andererseits möchte sie ein Instrumentarium entwickeln, um diese Fortschreibgeschichten wissenschaftlich beschreiben zu können. Mathez untersucht verschiedene Faktoren, die zum Teil auch vom Medium bestimmt werden: Grad der Öffentlichkeit, Struktur der Geschichten, inhaltliche Vorgaben oder Ausprägung der Konkreativität. Initiiert werden solche Projekte oft von Privaten, zum Teil auch von Schulen, von Zeitschriften oder von Radio- und TV-Stationen. Die langlebigste und umfangreichste Mitschreibgeschichte für Kinder und Jugendliche stammt aus den USA, nahm 1996 ihren Anfang und umfasst heute Zehntausende von Textbeiträgen. Angesichts der weltweiten Öffentlichkeit des Internets macht es für Mathez' Forschungen keinen Sinn, sprachliche oder nationale Abgrenzungen zu treffen. Insofern hat also «The Neverending Tale» am Deutschen Seminar durchaus etwas zu suchen.

Mela Kocher und Judith Mathez beteiligen sich auch an Veranstaltungen zum Thema interaktive Kinder- und Jugendmedien. Begleitend zur Ausstellung im Museum Bärengasse «Spielräume – Kindermedien von Robinson Crusoe bis Harry Potter», die in diesem Sommer gezeigt wird, boten sie einen öffentlichen Workshop an zum Thema «Vom Buch auf den Screen. Alice, Harry Potter und Robinson im Computerspiel».

KONTAKT Dr. Verena Rutschmann, SIKJM, v.rutschmann@sikjm.ch; Mela Kocher und Judith Mathez, kjmedien@ds.unizh.ch

ZUSAMMENARBEIT DO-RE Forschungsförderungsprogramm für kantonale Fachhochschulen; Pädagogische Hochschule Zürich, Abteilung Forschung und Entwicklung; Hochschule für Angewandte Psychologie, Zürich

FINANZIERUNG Das Projekt wird vom SIKJM mit Beiträgen des Bundesamtes für Bildung und Wissenschaft (BBW) finanziert. Die Infrastruktur stellt die Universität zur Verfügung.