

**Multimediale Lexika und
„Sachbücher“ für Kinder und Jugendliche
auf CD-ROM**

Untersuchungen zum aktuellen Marktangebot mit annotierten
Empfehlungen und deren Internetpräsentation

Diplomarbeit

im Fach

Kinder- und Jugendmedien

Studiengang Öffentliches Bibliothekswesen 1997/01

der

Fachhochschule Stuttgart –

Hochschule für Bibliotheks- und Informationswesen

Carolin Müller, Stuttgart

Erstprüfer: Prof. Dr. H. Heidtmann

Zweitprüfer: Prof. Dr. F. Thissen

Angefertigt in der Zeit vom 01. August bis 02. November 2000

Stuttgart, November 2000

Zusammenfassung

In der Diplomarbeit wird das Marktangebot von multimedialen Lexika und Sachthemen auf CD-ROM für Kinder und Jugendliche untersucht. Unter Berücksichtigung von sieben Sachgebieten: *Aufklärung, Natur, Technik, Mensch und Gesundheit, Musik, Geschichte, Geographie* und zusätzlich dem Thema *Nachschlagewerke* ist eine Auswahlliste von aktuellen CD-ROM Produktionen entstanden, die nach verschiedenen Kriterien beurteilt worden sind. Gleichzeitig gibt diese Arbeit einen Überblick über die Anbieter von Sachthemen und Lexika auf CD-ROM. Sie soll Orientierung in einem ständig wachsenden Markt geben. Die Auswahlliste kann man im Internet unter <http://www.hbi-stuttgart.de/ifak/inst.htm> abrufen.

Schlagwörter:

Sachthemen Lexika CD-ROM Kinder Jugendliche Marktübersicht

Abstract

This dissertation analyses the supply of multimedia encyclopædia and topics on CD-ROM for children and young people. Regarding seven subject areas: *sex education, nature, technology, man and health, music, history, geography* and additionally the subject *reference works*, a list of recent CD-ROM productions has been drawn up which have been judged by different criteria.

At the same time this work provides a survey of suppliers of topics subjects and encyclopædias on CD-ROM. It is meant to give a helping hand in a constantly growing market. The list can be found in the internet under www.hbi-stuttgart.de/ifak/inst.htm.

Key words:

Topics Encyclopædia CD-ROM Children Young People Market survey

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
2. „Sachbücher“ und „Lexika“ auf CD-ROM	8
2.1 Das „klassische“ Sachbuch: Ein Definitionsversuch	8
2.2 Infotainment	9
2.3 Mehrwert von Multimedia-Anwendungen gegenüber linearen Medien	10
3. Hypothesen	13
3.1 Die Multimedia-Generation: Eine Chance für Kinder und Jugendliche den Umgang mit Computern von klein auf zu lernen	13
3.2 Förderung der kognitiven Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen durch die Möglichkeiten der Interaktion von Multimedia-Anwendungen	14
3.3 CD-ROM: Ein ideales Medium zur Vermittlung von Sachinformationen	16
3.4 Infotainment für Jugendliche: Auch Erwachsene sollen von diesen Programmen angesprochen werden	17
4. Marktübersicht	19
4.1 Publisher	20
4.2 Buchverlage	23
4.3 Schulbuchverlage	24

5. Beurteilungskriterien für Sachthemen und Lexika auf CD-ROM

26

5.1 Cover und Verpackung	26
5.2 Konzeption der Multimedia-Anwendung	27
5.3 Die multimedialen Aspekte	28
5.4 Wissensvermittlung	29
5.5 Technik	31
5.6 Gesamteindruck	32
6. Annotationen	33
6.1 Sachthemen für Kinder	35
6.2 Sachthemen für Jugendliche	45
6.3 Lexika und Nachschlagewerke für Kinder und Jugendliche	70
7. Schlußbetrachtung	82
8. Literatur- und Quellenverzeichnis	84

1. Einleitung

Die „neuen Medien“ sind aus den heutigen Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. Viele Dreijährige gehen bereits geschickter mit der Maus um als ihre Eltern, für die der Computer in ihrer Kindheit noch keine Selbstverständlichkeit war.

Was bewirken die neuen Medien in der Entwicklung der Kinder und Jugendlichen? Sind sie eine Gefahr oder eine Chance?

Eines steht zumindest fest: Wer heute in seiner Kindheit keine Möglichkeit hat Erfahrungen mit dem Computer zu sammeln, wird spätestens beim Einstieg ins Berufsleben ins Abseits unserer Gesellschaft gedrängt.

Eltern, Pädagogen, aber auch Psychologen sind sich heute darin einig, dass es keine ernst zu nehmenden Gründe mehr gibt, die gegen eine Nutzung des Computers durch Klein- und Vorschulkinder spricht.

Eine Umfrage des Focus-Magazins im September 2000 kommt zu dem Ergebnis, dass 96% der Befragten Eltern glauben, der Umgang mit PC und Internet würde die Entwicklung ihrer Kinder positiv beeinflussen.¹ In dem gleichen Artikel weist der Hamburger Medienpädagoge Stefan Aufenanger jedoch darauf hin, dass „der Computer die kognitiven Fähigkeiten von Kindern fördern könne. Aber gerade die jüngeren Nutzer seien auf pädagogische Begleitung und sinnvoll aufbereitete Software angewiesen.“²

Das Ziel dieser Arbeit ist es, sinnvoll aufbereitete Software des aktuellen Marktangebots aus dem Bereich der Sachthemen und Lexika für Kinder und Jugendliche herauszusuchen und eine Übersicht zu erstellen. Einen umfassenden Überblick zu diesem Gebiet zu geben ist nahezu unmöglich, denn zu jedem nur denkbarem Sachthema entstehen neue Multimedia-Anwendungen. Das Spektrum reicht von Religion über Kunst bis hin zu den traditionellen Themen der Naturwissenschaften.

¹ Haltmeier, Hans u.a.: *Der Klick fürs Leben*. – In Focus 39/2000.

Die angebotene Software muß wegen des altersbedingt unterschiedlichen Blickwinkels von Kindern und Jugendlichen differenziert betrachtet werden. Das Angebot an Kindersoftware wuchs in den letzten Jahren drastisch, da die Anbieter sich in diesem Bereich ein immer größer werdendes Käuferpotential erhoffen. Für Jugendliche gibt es ebenfalls zielgruppenorientierte Produktionen, jedoch eignen sich für diese auch CD-ROMs aus dem Erwachsenenbereich.

Das unüberschaubare Marktangebot hat mich dazu veranlaßt, die Auswahl der Sachgebiete auf die Themen, Aufklärung, Geographie, Geschichte, Musik, Mensch und Gesundheit, sowie Natur und Technik einzuschränken.

Ein von mir nach unterschiedlichsten Gesichtspunkten erstellter Kriterienkatalog hilft bei der Beurteilung der Software.

Da Nachschlagewerke und Lexika im Allgemeinen sehr umfangreich sind, haben sie einen eigenen Gliederungspunkt im Anschluß an die Sachthemen erhalten.

Die Liste der annotierten Empfehlungen kann man nicht nur in dieser Arbeit, sondern auch auf der Homepage des Instituts für angewandte Kindermedien (Ifak) unter www.hbi-stuttgart.de/ifak/inst.htm nachlesen.

² Haltmeier, Hans u.a.: *Der Klick fürs Leben*. – In Focus 39/2000, S.194

2. „Sachbücher“ und „Lexika“ auf CD-ROM

2.1 Das „klassische Sachbuch“: Ein Definitionsversuch

Wissensvermittlung ist das gemeinsame Ziel von Sachbüchern und Nachschlagewerken.

Das Sachbuch ist bemüht, geisteswissenschaftliche oder naturwissenschaftlich erfassbare Sachverhalte einem breiten Leserkreis von Nichtfachleuten zu erschließen, indem Fachsprache in populärer und leicht verständlicher Form dargeboten wird. Kinder- und Jugendsachbücher unterscheiden sich davon nur durch die besondere Übersetzung in die Alltagssprache dieser Zielgruppe.³

Zu Beginn der Entwicklung des Sachbuchs im 19. Jh. zeigten diese noch stark belehrenden Charakter, vergleichbar mit Lehrbüchern. Sie dienten dazu, dem emanzipierten Bürgertum zur Zeit der Aufklärung Wissen in leicht verständlicher Form zugänglich zu machen. Es entstanden hauptsächlich Sachbücher zu geschichtlichen, geographischen und naturgeschichtlichen Themen.

Erst am Ende des 19. Jh. gab es einen neuen Ansatz: In Stuttgart erschien 1880 ein Jahrbuch mit dem Titel „Das Neue Universum“, das im Untertitel als Zielgruppe die Familie nennt und „besonders für die reifere Jugend“ gedacht sein soll. In diesem Sachbuch wurde zum ersten Mal vorwiegend technisches Wissen als Unterhaltung dargeboten.

Das Spektrum reichte jetzt also vom „reinen Sachbuch“, das sich kaum vom Fach- oder Lehrbuch unterscheidet, bis zur „Sacherzählung“, unter der man ein Buch mit einem nüchternen Sachverhalt als zentralem Motiv, aber mit überwiegend narrativen Elementen, versteht.

³ Doderer, Klaus: *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur*, 1984; S. 237 ff.

Das zugleich unterhaltungsorientierte Sachbuch mußte sich lange der Kritik stellen, „es lenke vom Ernst der Wissenschaft ab“⁴. Erst nach 1945 wurde das Sachbuch in dieser Form als didaktisch wertvoll anerkannt, Durch eine sinnvolle Mischung aus Wissenszusammenhängen und unterhaltsamen Elementen wurde es vorwiegend in der Freizeit rezipiert.

Im Gegensatz dazu stellen Nachschlagewerke und Lexika eine besondere Gruppe der Sachbücher dar, die das Wissen anhand eines spezifischen Ordnungsprinzips vermitteln. Sie erheben den Anspruch, „universales Wissen“ systematisch angeordnet anzubieten.

Spezielle Nachschlagewerke für Jugendliche bieten neben einer Fülle schriftlicher Informationen auch zahlreiche Illustrationen. Bei entsprechenden Publikationen für Kinder, die man der Gruppe der Sachbilderbücher zuordnet, stehen die Illustrationen im Vordergrund.

2.2 Infotainment

Im Zeitalter der Digitalisierung eröffnen sich neue Formen und Möglichkeiten Informationen aufzuarbeiten. Multimedia-Anwendungen, die verschiedene alte und neue Medien verwenden, bieten dem Nutzer völlig neue Perspektiven, sich Wissen anzueignen. Die Verknüpfung von Schrift, Bild, Film, gesprochenem Text, Geräuschen und Musik stellt ein umfassendes und neuartiges Lernerlebnis dar.

Ein wichtiges Element ist dabei die interaktive Nutzung. Der Anwender ist gezwungen, sich aktiv am Handlungsablauf zu beteiligen. Dadurch kann er sich in nie gekannter Form produktiv und kreativ mit den kombinierten Medien und der Information auseinandersetzen.

Multimedia-Anwendungen auf CD-ROM, bei denen die Wissensvermittlung im Vordergrund steht, zählt man zum Bereich der Infotainment-Software.

⁴ Doderer, Klaus: Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur, 1984; S. 240

Infotainment setzt sich aus den Worten „Information“ und „Entertainment“ zusammen und bedeutet eine Verknüpfung von Informationen zu einem bestimmten Wissensgebiet mit spielerischen Elementen. Die in dem Programm vorkommenden Unterhaltungselemente sollen den Rezeptionsaufwand des Nutzers erleichtern, aber keine dominierende Stellung einnehmen. Sie tragen häufig nur dazu bei, das soeben erlernte Wissen anzuwenden.

Beim Infotainment steht im Unterschied zu Edutainment-Programmen⁵ der erzieherische-belehrende Aspekt im Hintergrund. Kennzeichnend für Infotainment-Anwendungen ist häufig die Verwendung einer Kunstfigur, welche die Benutzer durch das Programm führt. Außerdem zeichnet sich eine gute Infotainment-Produktion durch eine sinnvolle Verknüpfung von Information und spielerischen Aspekten aus, die zum Beispiel aus Such- oder Rätselaufgaben bestehen können.

Die Grenzen lassen sich nicht immer eindeutig ziehen, dennoch soll versucht werden, nur solche CD-Anwendungen zu beurteilen, die speziell auf die Informationsvermittlung eines bestimmten Sachthemas für Kinder und Jugendliche ihren Schwerpunkt legen.

2.3 Mehrwert von Multimedia-Anwendungen gegenüber linearen Medien

Multimedia-Anwendungen werden Sachbücher und Nachschlagewerke nicht ersetzen, sondern stellen eine weitere Möglichkeit dar, sich Sach- und Sinnzusammenhänge zu erschließen.

Vor allem für Kinder und Jugendliche sind multimedial aufbereitete Informationen leichter zugänglich, da diese oft anschaulicher dargestellt werden können.

Im Gegensatz zu den gedruckten Medien bieten CD-ROMs ein Vielfaches an Rezeptionsmöglichkeiten. Der Nutzer kann Information durch die unterschiedlichsten Kanäle empfangen. Das Sehen von

⁵ Anmerkung: Edutainment: Verknüpfung von Education und Entertainment

Videosequenzen oder Standbildern, das Hören von Audiosequenzen und das Lesen von kurzen Textpassagen ermöglichen ein individuelles Lernen. Je nach Fähigkeiten und Vorlieben des Rezipienten kann die Information unterschiedlich aufgenommen werden.

Die parallele Vermittlung eines Sachverhaltes mittels verschiedener Medien bietet insbesondere für Nutzer, die in einem der Bereiche Probleme haben, große Vorteile. Beispielsweise können so Legastheniker die nötige Information auf Mausklick graphisch oder in Form eines vorgelesenen Textes erhalten. Das Medium Buch dagegen setzt eine ausreichende Lesefähigkeit zur sinnvollen Sacherschließung voraus, denn die Bilder allein sind häufig nicht aussagekräftig genug.

Zusammenfassend lässt sich feststellen: Informationsvermittlung durch das Buch erfolgt lediglich über einen Kanal, bei einer Multimedia-Anwendung ist sie mehrkanalig. Sind die Informationen in den einzelnen Kanälen sinnvoll miteinander verknüpft und die Zusammenhänge durch verschiedene mediale Formen dargeboten, dann erleichtert dies das Verständnis v.a. für Kinder und Jugendliche⁶.

Ein weiterer Unterschied liegt in der Struktur. Sowohl im Buch als auch bei Filmen werden die Informationen geradlinig in einer durch das Medium vorgegebenen Reihenfolge abgehandelt. Beide Medien nutzen eine lineare Erzählstruktur. Multimedia-Anwendungen arbeiten dagegen mit non-linearen Strukturen.

Am Beispiel der Reihe Löwenzahn – einem Klassiker auf dem Gebiet der Sachinformation – sollen nun die Unterschiede der verschiedenen Medientypen veranschaulicht werden.

Löwenzahn entstand vor 20 Jahren als Fernsehproduktion, später gab es das passende Buch im Handel und vor wenigen Jahren kam die erste Löwenzahn-CD-ROM auf den Markt⁷.

⁶ Heidtmann, Horst: *Kinder und Jugendmedien multimedial und interaktiv*, 1996. S. 22

⁷ Anmerkung: Im Herbst 2000 erscheint aufgrund der großen Beliebtheit bei Kindern der vierte Teil.

Dabei wird die Film- und Buchvorlage als lineares in ein non-lineares Medium umgesetzt. Wo liegen dabei die Unterschiede?

In der Fernsehproduktion erklärt Peter Lustig in jeder Folge ein neues Sachgebiet. Die Zuschauer müssen eine Folge von Beginn bis zum Ende verfolgen, wollen sie die Information vollständig vermittelt bekommen. Ein Einstieg in der Mitte des Beitrags setzt Vorkenntnisse zum Thema voraus, möchte man den gleichen Lernerfolg erreichen.

Im Vergleich dazu die Multimedia-Anwendung: Durch das Programm führt, wie im Fernsehen, Peter Lustig. Ausgangspunkt ist auch hier „Peter's Bauwagen“, von dem aus die Kinder verschiedene Wissensgebiete durch Anklicken von Symbolen erkunden können. Je nach Interesse kann auf ein beliebig ausgesuchtes Themengebiet näher eingegangen werden und das Kind kann zwischen verschiedenen Möglichkeiten der Informationsvermittlung auswählen. Es kann sich kleine Videobeiträge anschauen, sich etwas zu dem Thema anhören oder das soeben Erfahrene in einer auf das Thema abgestimmten Spielsequenz anwenden. Das Kind kann aber auch Teile, die es nicht verstanden hat, noch mal ablaufen lassen und selbst steuern, wie oft es etwas hören oder sehen will. Es ist gezwungen sich aktiv am Handlungsablauf zu beteiligen, wenn mehr geschehen soll.

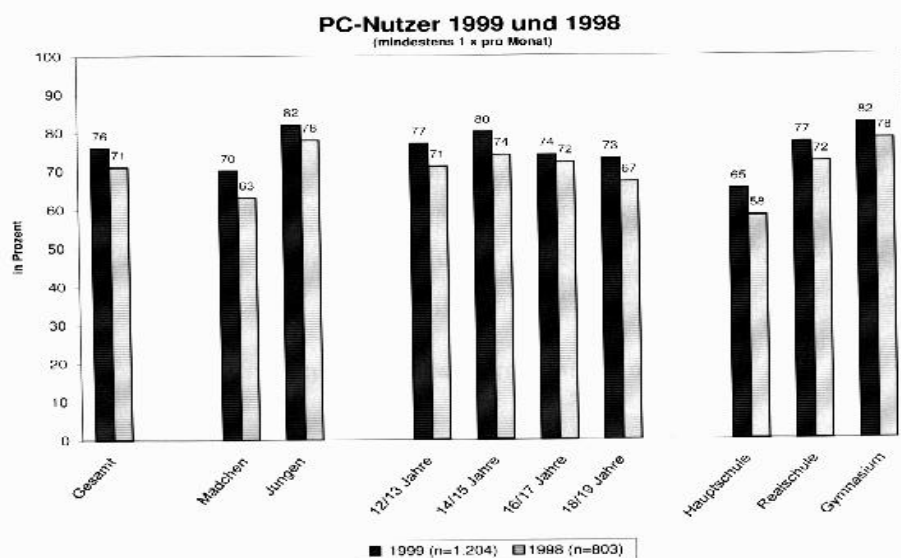
Vor dem Fernseher kann das Kind nur konsumieren, es kann Passagen nicht noch einmal anschauen, wenn es etwas nicht genau verstanden hat. Nur die CD-ROM-Anwendungen bieten die Möglichkeit des aktiven Eingriffes um den Verlauf einer Handlung und damit die Art der Wissensaufnahme selbst zu beeinflussen. Damit eröffnen sie eine Vielzahl von Wegen, die alle zum gewünschten Lernerfolg führen.

3. Hypothesen

3.1 Die Multimedia-Generation: Eine Chance für Kinder und Jugendliche den Umgang mit Computern von klein auf zu lernen

Kinder, egal ob Junge oder Mädchen, gehen heute sehr selbstbewusst mit Maus und Tastatur um. Die Ursache liegt unter anderem im veränderten Stellenwert des Computers in den Familien. Der PC ist heute zum alltäglichen Gebrauchsgegenstand geworden, ähnlich wie das Fernsehgerät.

Der Forschungsverbund Südwest belegt diese Tendenz in der repräsentativen, deutschlandweiten Studie „Jugend, Information und (Multi-)Media 99/2000“ zum Umgang 12- bis 19-jähriger mit Medien.



Der Fernseher nimmt bei den Jugendlichen zwar immer noch die herausragende Stellung ein, allerdings gehören die neuen Medien nach und nach immer fester zum Alltag der Jugendlichen. Nur 17% der Altersgruppe hatten noch nie Kontakt mit Computer und Internet.

Bei der Nutzung von Computern sind geschlechtsspezifische Unterschiede festzustellen. In der Vergangenheit war der Computer als Spielmedium ein vorrangig männliches Medium⁸. Das Softwareangebot hat sich in den letzten Jahren jedoch weiterentwickelt und vervielfacht.

⁸ Heidtmann, Horst: *Kinderverhalten am Computer*.

Auch heute liegen Computerspiele in den Verkaufsbilanzen noch ganz weit vorne. Aber Mädchen kaufen und nutzen seltener Computerspiele, sondern eher Multimedia-Anwendungen als Lern- und Erzählmedium. Horst Heidtmann, Leiter des Instituts für angewandte Kindermedien (Stuttgart), machte dazu folgende Beobachtungen: „Vor allem älteren Jungen (ab 10 Jahren) ist der Zugriff auf interaktive Geschichten, auf Edutainment- oder Kreativitätsprogramme durch ihre Sozialisation mit Computerspielen erschwert. Wie von Spielsoftware, so erwarten sie oft auch von Lern- und Edutainmentprogrammen Action.“⁹ Aus diesem Grund ist eine sinnvolle Vernetzung der Spielkomponenten mit den Sachinformationen so notwendig. Der Unterhaltungsteil soll die Kinder zur Informationsaufnahme motivieren. Denn es ist wichtig, den Kindern den Computer als Informationsquelle anhand von Multimedia-Anwendungen, aber auch durch die Möglichkeiten des Internets näher zu bringen. Ohne PC und Internet läuft zukünftig, vor allem auch beruflich, wenig, darüber herrscht in der Multimedia-Generation weitgehend Konsens.¹⁰

3.2 Förderung der kognitiven Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen durch die Möglichkeit der Interaktion von Multimedia-Anwendungen

„Interaktiv sein heißt für mich, mit dem Computer kommunizieren.“¹¹ Diese Aussage stammt von einem 15-jährigen Schüler und bringt den entscheidenden Mehrwert von Computerprogrammen gegenüber Fernsehen oder Büchern auf den Punkt. Der Nutzer bestimmt selbst den Ablauf und kann aus einer Fülle von Daten gezielt Informationen aussuchen, die ihn interessieren.

Computerspiele reißen einen Spannungshöhepunkt an den nächsten, eine ständige Reaktion des Anwenders ist die Folge. Edutainment- und Infotainment- Programme eröffnen Kindern und Jugendlichen Freiräume

⁹ Heidtmann, Horst: *Multimedia und Mädchen*.

¹⁰ *Jugend, Information, (Multi-)Media*: Forschungsverbund Südwest, 2000.

¹¹ Feibel, Thomas: *Multimedia für Kids: Spielen und Lernen am Computer*, 1997. S. 25.

zum Entdecken und Erkennen von Zusammenhängen, Experimentieren und Nachdenken. Sie fördern die kindliche Kreativität.

Aber nicht nur kognitive Fähigkeiten werden geschult, auch Tastsinn und Koordinationsfähigkeiten beim Umgang mit Maus und Tastatur lassen sich verbessern. Zu beobachten ist auch, dass Mädchen eine höhere Medienkompetenz entwickeln. Sie arbeiten konzentrierter und bleiben länger bei der Sache. Jungen verlieren schnell die Lust, wenn große Programmteile selbstständig ablaufen und keine Action zu erwarten ist.

Computer sind außerdem kooperations- und kommunikationsfördernd, denn nur selten sitzen Kinder alleine vor dem PC.

Beispielsweise kann man in öffentlichen Bibliotheken beobachten, dass sich meist drei oder noch mehr Kinder um einen Computer mit ausgewählter Kindersoftware gruppieren, um sich gegenseitig Tipps zu geben oder abzuwechseln.

Es ist keineswegs abwegig schon Kleinkindern den Umgang mit dem PC zu erlauben. Vorausgesetzt man wählt gezielt Multimedia-Anwendungen aus, die den Fähigkeiten und dem Alter des Kindes entsprechen. Gleichzeitig sollte von Anfang an darauf geachtet werden, zeitliche Grenzen zu setzen, damit andere Freizeitbeschäftigungen der Kinder nicht zu kurz kommen.

Älteren Kindern und Jugendlichen helfen Infotainment-Produkte, das eigene Wissen zu überprüfen oder zu erweitern. Sie können diese auch als ergänzende Nachbereitung zu schulischen Themen heranziehen oder sich sogar Skizzen und Bilder zur Vorbereitung von Referaten entnehmen.

3.3 CD-ROM: Ein ideales Medium zur Vermittlung von Sachinformationen

Der überwiegende Teil der sich auf dem Markt befindenden Multimedia-Anwendungen kommt aus dem Gebiet der Sachinformation oder Nachschlagewerke. Das unterstützt die These: „Die Stärken des Mediums liegen im Bereich der Sachtexte und nicht im Bereich der fiktionalen Erzählungen.“¹² Eine Begründung lässt sich leicht finden: Zum einen ist ein komplexes Sachthema in viele kleine Wissenseinheiten unterteilt, die getrennt voneinander vermittelbar sind, zum anderen ist zum Verständnis eines Sachthemas keine lineare Rahmenhandlung nötig. Man kann sich die einzelnen Teilaspekte unabhängig voneinander anschauen. Ein- und aussteigen ist an fast jeder Stelle der Handlung möglich und genau diese Möglichkeiten sollen bei Infotainment-Produkten zur Anwendung kommen. Die Technik bietet den Herstellern dazu wertvolle Hilfsmittel dies viel effektiver zu tun, als bei einem Sachbuch.

Das Printmedium lebt von Bildern und erklärenden Textabschnitten. Multimedial aufbereitetes Wissen ermöglicht z.B. nicht nur zu sehen wie ein Tier aussieht, es können zusätzlich typische Laute, Bewegungen, und sonstige Gewohnheiten visuell vermittelt werden, das Tier wird lebendig.

Eine CD-ROM schafft es, Informationen intensiver erlebbar zu machen und hat gegenüber Fernsehen den Vorteil, den eigenen Interessen gezielter nachgehen zu können.

Das Lexikon ist der ideale Medientyp für eine Multimedia-Anwendung, denn es gibt keine Notwendigkeit eine gewisse Reihenfolge beim Abrufen der Begriffe einzuhalten. Was in gedruckter Form häufig mehrere Regalmeter in Anspruch nimmt, kann komprimiert auf einer CD-

¹² Rank, Bernhard: *Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitung kinderliterarischer Szenarien aus CD-ROM*. in: *Bilderwelten*, 1999.

ROM gefunden werden. Ein weiterer Vorteil gegenüber der gedruckten Form ist der geringere Aktualitätsverlust multimedialer Lexika, denn die Verlage bieten zu den meisten Produkten jährlich Updates im Internet an. Dies erklärt, warum die Gruppe der Nachschlagewerke zu den am meistverkauften Produkten im CD-ROM-Bereich gehört.

3.4 Infotainment für Jugendliche: Auch Erwachsene sollen von diesen Programmen angesprochen werden

Im Markt der Sach-CD-ROMs ist ein fließender Übergang von der Zielgruppe der älteren Jugendlichen (ab 12 Jahren) zu den Erwachsenen erkennbar. Es gibt nur sehr wenige Titel, die ausschließlich die Zielgruppe der Jugendlichen als Käuferschicht anspricht wie zum Beispiel das Thema Aufklärung. Hingegen sprechen beispielsweise Produktionen aus dem Schulbuchverlag Cornelsen, die sich mit den Kreuzzügen oder dem Zeitalter der Industrialisierung auseinandersetzen, auch Erwachsene an. Multimedia-Anwendungen mit der Zielgruppe „ab 12 Jahre“ sind deshalb oft Produkte, die auch für Erwachsene konzipiert wurden.

Es gibt auch den umgekehrten Fall: Die Firma Navigo, einer der führenden Anbieter im Bereich Nachschlagewerke, gibt das „Lexikon der Rockmusik“ und das „Lexikon des Internationalen Films“ heraus, welche in erster Linie für Erwachsene konzipiert sind, jedoch auch unter Jugendlichen viele Abnehmer finden.

Konkurrenz erhalten Nachschlagewerke auf CD-ROM aus dem Internet: „Jugendliche nutzen die CD-ROM als Trägermedium von Computerspielen, greifen ansonsten aber vorrangig auf Multimedia im Internet zu.“¹³ Denn das Internet ist der CD-ROM in Aktualität und Schnelligkeit der Informationsvermittlung ständig voraus.

Kinder, vor allem Jugendliche, sehen den Computer immer noch hauptsächlich als Unterhaltungsmedium und messen der Möglichkeit,

sich dort Informationen beschaffen, zu können nur untergeordnete Bedeutung bei.

¹³ Heidtmann, Horst: *Digital, Multimedial, interaktiv*, 1999.

4. Marktübersicht

Der Markt der Softwareanbieter ist in den letzten Jahren immer größer und unübersichtlicher geworden. Daher sollen im Folgenden nur die wichtigsten Herausgeber von Infotainment-Software vorgestellt und die aktuelle Marktentwicklung beschrieben werden. Die Übersicht erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, weil ständig neue Firmen den Einstieg in diesen Marktsektor wagen.

Unter den Softwareherstellern herrscht ein harter Verdrängungswettbewerb. Die Entwicklung geht entweder hin zu Kooperationen mit bereits etablierten Unternehmen oder zur Konzentration auf wenige konkurrenzfähige Hersteller durch die Übernahme kleinerer Softwarefirmen.

Die CD-ROM entwickelte sich nicht zu dem Erfolgsgeschäft wie man es sich Mitte der 90er Jahre erhoffte. Im Kindersoftware-Bereich stellten Firmen, unter anderem auch Microsoft-Deutschland, die Herstellung solcher Titel nach wenigen Jahren wieder ein, weil sie kaum betriebswirtschaftlich rentable Produkte auf dem Markt plazieren konnten.

Andere, wie die Stuttgarter Egmont-Interactive (Tochter des Egmont Ehapa-Verlags), gehen dazu über, sich nur auf Computerspiele und Medienverbundtitel zu konzentrieren. Mit Spielen können die Anbieter in kurzer Zeit hohe Verkaufszahlen erlangen, wohingegen inhaltlich anspruchsvollere Edutainment CD-ROMs oft nicht einmal die vergleichsweise höheren Produktionskosten erwirtschaften können.

Zu den Bestsellern unter den Multimedia-Anwendungen zählen inhaltlich leider oft minderwertige Produktionen der deutschen Disney Interactive und Titel aus dem Hause Mattel (Barbie). Disney übernimmt für die Produktionen Filmausschnitte aus ihren erfolgreichen Kinostreifen, untermalt diese mit Musik und ergänzt sie durch wenig einfallsreiche

Spiele.¹⁴ Die Titel im Medienverbund erzielen einen durchschlagenden Erfolg, Qualität und Wissensvermittlung spielt dabei oft keine Rolle.

Um sich mittels der Produkte einen Überblick über die Anbieter zu verschaffen, ist die gerade im Aufbau befindliche Datenbank auf den Internet-Seiten des Entertainment Media Verlags (www.mediabiz.de) sehr hilfreich. Dort sind Adressen und Informationen zu aktuellen Produkten der verschiedenen Firmen sowie Angaben zu deren Unternehmensprofil kostenfrei nachzulesen.

Bei der Recherche nach den wichtigsten Herausgebern von Infotainment-Software, ist eine Differenzierung in drei unterschiedliche Gruppen erkennbar. Sie werden im Folgenden näher ausgeführt.

4.1 Publisher

Zu den besten Edutainment-Publishern gehört der Tivola Verlag mit Hauptsitz in Berlin. Der Verlag, 1995 gegründet, konzentriert sich auf die Produktion von Kindersoftware. Im Gegensatz zu vielen anderen Publishern, welche die hohen Kosten für Eigenproduktionen nicht aufbringen wollen, sondern lediglich ausländische Produktionen für den deutschen Markt adaptieren, entwickelt Tivola die Konzepte für seine Produkte selbst.

Die herausragende Qualität in der Umsetzung von Multimedia-Anwendungen überzeugt auch die Kunden: Tivola zählt in Deutschland zu den führenden Anbietern. Erfolg hat der Softwarepublisher in den letzten Jahren besonders durch die Produktion von Serientiteln, wie zum Beispiel die „Geschichten von Max“ und die Reihe „Oscar der Ballonfahrer“. In der „Oscar“-Reihe kann man die Titelfigur Oscar zu den verschiedenen Orten der Natur begleiten, in der aktuell letzten Folge entdeckte er die Abenteuer der Wiese. Als wiederkehrendes Motiv ist er auch hier wieder mit seinem Jahreszeiten-Ballon unterwegs, mit dem der

¹⁴ Heidtmann, Horst: *Digital, Multimedial, interaktiv*, 1999.

Nutzer die verschiedenen Objekte, Pflanzen und Tiere durch Geschichten und Lernspiele kennenlernen kann.

Der Hersteller verwendet liebevolle, witzige Grafiken und schafft es mit jedem veröffentlichten Titel den heutigen interaktiven Anforderungen an dieses Medium gerecht zu werden.

Damit Tivola seine Marktposition behaupten kann, erscheinen jährlich neue Produkte. In letzter Zeit entstehen neben Eigenproduktionen auch Werke im Medienverbund. Der Softwareverlag kauft Lizenzen um bekannte Figuren aus Fernsehen oder Büchern in einer Multimedia-Anwendung zu vermarkten. Erfolg hat er bereits mit der Adaption der „TKKG-Serie“. Im Herbst 2000 soll die erste CD-ROM zur erfolgreichen TV-Produktion „Die Sendung mit der Maus“ auf den Markt kommen.

Weitere Marktanteile erhofft sich Tivola durch die Kooperation mit anderen Printverlagen, zum Beispiel dem bekannten Sachbuch-Verlag Tessloff in Nürnberg. Dieser bringt die multimediale Umsetzung der „Was-ist-Was“ Reihe unter dem bekannten Tivola-Label auf den Markt. Durch die Veröffentlichung der digitalen Adaptionen seiner Produkte unter einem renommierten Label erhofft sich Tessloff höhere Absatzzahlen. Im Gegenzug organisiert der Tessloff Verlag die Vermarktung der Tivola-Produkte über die Vertriebskette des Buchhandels.

Ein anderer bekannter Publisher im Kindersoftwarebereich ist der Terzio Verlag aus München. Er erzielt seine Gewinne hauptsächlich mit Medienverbundtiteln. Terzio veröffentlicht u.a. die Serien „Löwenzahn“ und „Siebenstein“, beides bereits erfolgreiche TV-Serien. Sie vertreiben aber auch einige erfolgreiche Eigenproduktion, so zum Beispiel den Titel „Autos bauen mit Willy Werkel“.

Tivola und Terzio sind die zwei erfolgreichsten deutschen Publisher im Kindersoftwarebereich. Beide können mit stetig steigenden Umsatzzahlen aufwarten und schätzen die Entwicklung im Segment Kindersoftware sehr optimistisch ein. Nach Meinung von Mil Thierig, Geschäftsführer von Tivola, wird sich die Entwicklung fortsetzen.

Allerdings drängen immer mehr ausländische Firmen, vor allem US-Anbieter auf den Markt, so dass auch hier die Konkurrenz härter wird und die Umsatzzahlen nicht mehr so fulminant ansteigen wie in den vergangenen Jahren.¹⁵

Der United Soft Media Verlag (USM) gehört nach der Übernahme der Georg von Holtzbinck Tochter Sythema und des Navigo Verlags im Januar 2000 zu den Top-Multimedia-Publishern. Die Verlagsgruppe USM vertreibt nun ca. 500 Multimedia Anwendungen. Der Geschäftsführer Michael Fleisser hat sich zum Ziel gesetzt, die einzelnen Produktparten stärker zu profilieren und eindeutiger auf dem Markt zu positionieren. „*Sythema* werden wir zur führenden Marke im Bereich der Lexika und Nachschlagewerke ausbauen, *Navigo* wird für hochwertiges aus Naturwissenschaft und Unterhaltung stehen, die neue Marke "USM Junior" wird bei Kindersoftware ein Gütesiegel werden.“¹⁶

In diesem Bereich gibt es sicher noch viele Namen zu nennen, an dieser Stelle sollen aber nur noch zwei Publisher näher betrachtet werden, die sich im Zusammenhang mit den Themen Infotainment und Nachschlagewerke durch hochwertige Produktionen auszeichnen.

Zum einen die Firma Microsoft Deutschland, die, wie oben bereits erwähnt, bis vor wenigen Jahren auch Kindersoftware veröffentlichte, sich jetzt aber auf die Publizierung von Nachschlagewerken spezialisiert hat. Auf diesem Gebiet gehört sie mittlerweile zu den Marktführern weltweit. Microsoft veröffentlicht jedes Jahr eine Neuauflage des umfangreichen, enzyklopädischen Werk „Encarta“ und gibt den interaktiven „Encarta Weltatlas“ heraus. In Kooperation mit dem Bibliographischen Institut (BI) produziert sie noch weitere Lexikon-Titel.

¹⁵ Kinder spezial: *Kindersoftware sieht rosigen Zeiten entgegen*. Februar 2000.

¹⁶ Michael Fleissner, GF, USM in Entertainment Markt: *"Engere Bindung zum Handel"*, 2000.

Microsoft ist dabei für das technische Know-how verantwortlich, BI liefert den Inhalt.

Zum anderen der Münchener Verlag Digital Publishing. Er legt viel Wert auf selbstständige Konzepte, alle Titel des Verlagsprogrammes entstehen im eigenen Hause.¹⁷ Es umfaßt neben interaktiver Sprachlernsoftware zahlreiche preisgekrönte Nachschlagewerke aus den Bereichen Geschichte und Politik. Der Verlag übernimmt keine Vorlagen aus Print- oder TV-Medien, sondern entwickelt zu dem Thema ein dem Kontext des Mediums entsprechendes, eigenes Konzept. So auch bei der Reihe „Hitler – eine Bilanz“. Die CD-ROMs kombinieren multimediale Darstellungen mit historischen Analysen. Die so entstehenden Multimedia-Anwendungen zeichnen sich durch leichte Bedienbarkeit, gute Benutzerführung, hohen Informationsgehalt und intelligente Verknüpfung der einzelnen Elemente aus.

4.2 Buchverlage

Die Verlagsgruppe Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus veröffentlicht in erster Linie Nachschlagewerke. Zu ihr gehören der Duden Verlag, der Brockhaus und der Meyer Lexikonverlag. Seit einigen Jahren geben sie einen Teil ihrer Produkte auch in multimedialer Form heraus. Der Brockhaus erscheint jährlich, so zuletzt unter dem Namen „Brockhaus Multimedial 2000 Premium“, ein drei CD-ROMs umfassendes Werk, das die Anschaffung dicker, meist nur Regale schmückende Bände erspart und durch seine interaktiven Möglichkeiten glänzt. Der Meyer Lexikonverlag hat sich die deutsche Lizenz an einigen erfolgreichen englischen Dorling Kindersley Produktionen gesichert und lokalisiert diese auf dem heimischen Markt. Der Duden Verlag veröffentlicht neben Lernsoftware im Bereich Mathematik und Deutsch auch noch sein Standardwerk, den „Duden“, als Multimedia Anwendung.

¹⁷ mediabiz: *Marktübersicht: Digital Publishing*, 2000.

Der Ravensburger Buchverlag gründete 1996 seine Multimedia Tochter Ravensburger Interactive, die unterhaltsame und wissensvermittelnde CD-ROMs für Kinder und Jugendliche auf den Markt bringt. Ein großer Erfolg wurde zum Klassiker unter den Multimedia-Anwendungen, die Aufklärungs-CD-ROM „Bitte nicht stören.“, die bereits 1996 von Ravensburger Interactive veröffentlicht wurde.

4.3 Schulbuchverlage

Bei den Verlagen sehen vor allem die Schulbuchverlage im Multimedia-Bereich eine Möglichkeit sich ein neues Marktsegment zur Umsatzsteigerung zu erschließen.

Der Stuttgarter Heureka-Klett Verlag, aber auch der Cornelsen Verlag aus Berlin veröffentlichen schulbegleitende Lernsoftware und in letzter Zeit auch vermehrt Programme für den Nachmittagsmarkt.

Cornelsen versucht verstärkt Produkte für den letzteren Bereich herauszubringen, der Vormittagsmarkt sei gesättigt, der Etat der Schulen sei zu begrenzt, um den Bestand ständig zu erneuern. Cornelsen setzt wie bei der Lernsoftware auch hier auf höchste Qualität, wie u.a. die Infotainment-Produktion „Kreuzzüge: Verschwörung im Orient“ beweist.

Das Produkt vermittelt durch detaillierte Szenarien von 5 Originalschauplätzen eine lebendige Vorstellung des historischen Geschehens. In 26 interaktiven Rätseln wird der Spieler aktiv in die Handlung mit einbezogen, erfährt viel über die damalige Zeit und erlebt ein spannendes Abenteuer.

Heureka-Klett produzierte 1996 die „Opera Fatal“, ein aufregendes und lehrreiches Multimedia Abenteuer durch die klassische Musik. Die Noten für die Premiere sind verschwunden, der Nutzer schlüpft in die Rolle des Maestro und soll sie im Opernhaus wiederfinden. Auf dem Weg zum Ziel erfährt man quasi nebenbei viel zu Musiklehre, Epochen und Instrumenten. Nur wer die Informationen nutzt und aufmerksam aufnimmt schafft es, die Noten zur Premiere zu finden. Der seit Jahren

anhaltende Erfolg dieses Produktes zeigt, dass eine didaktisch nahezu exemplarische Verknüpfung von spielerischen und informativen Elementen vom Publikum durchaus angenommen wird. 1999 erschien eine Nachfolgeproduktion „Physikus“, bei der mit dem gleichen Konzept die Gesetze der Physik erklärt werden. Es müsste nicht verwundern, wenn ihr ein ähnlicher Erfolg wie ihrer Vorgängerin zuteil würde.

5. Beurteilungskriterien für Sachthemen und Lexika auf CD-ROM

Der Markt der Infotainment-Software und multimedialer Lexika ist in den letzten Jahren stark gewachsen. Auch in diesem Bereich gibt es große qualitative Unterschiede. Daher ist es notwendig anhand ausgewählter Bewertungskriterien¹⁸ die einzelnen Produkte näher zu betrachten.

Die CD-ROMs unterscheiden sich in Aufbau, Inhalt und Zielgruppe. Aus diesem Grund kann man sie nicht nach einem vorgefertigten Raster beurteilen, sondern es ist notwendig einen Katalog mit unterschiedlichen Aspekten zu erstellen. Die Kriterien müssen individuell akzentuiert werden.

5. 1 Cover und Verpackung

- Informationswert

- ?? Ermöglicht die Verpackung die Zuordnung zu einem bestimmten Thema?
- ?? Findet man eine Inhaltsangabe oder Inhaltsbeschreibung?
- ?? Kann man sich durch Illustrationen einen ersten Eindruck von der grafischen Bearbeitung machen?

- Ziel- und Altersgruppe

- ?? Ist eine Einschränkung der Zielgruppe durch die Altersangabe vorhanden?
- ?? Eignet sich der Titel besonders für Jungen oder Mädchen?
- ?? Handelt es sich um schulbegleitende Multimedia-Anwendungen?

¹⁸ Heidtmann, Horst: *Kinder- und Jugendliteratur multimedial und interaktiv.*, 1996.
Thiele, Günter: *Multimedia – Kategorien und Kriterien zur Beschreibung und Bewertung.* aus: *Mit Multimedia in die Zukunft?*, 1995.
Meder, Norbert: *Überlegungen zur Bewertung von Edutainment-Produkten.* aus: *Netzwärts – Multimedia und Internet*, 1997.

- Handbuch/Booklet

- ?? Ist ein Beiheft zur CD-ROM vorhanden?
- ?? Enthält es die wichtigsten Hilfefunktionen in einer klaren und übersichtlichen Struktur?
- ?? Gibt es Hinweise zu den Systemvoraussetzungen und zur Installation der Software?
- ?? Sind Angaben zur Produktion, dem Verlag und dem Herstellungsjahr vorhanden?

- Systemvoraussetzungen

- ?? Sind alle erforderlichen Hinweise zu den Anforderungen an die Hardwareausrüstung beschrieben?
- ?? Ist angegeben, ob die Multimedia-Anwendung kompatibel für die Betriebssysteme Windows und/oder Apple Macintosh ist?

5.2 Konzeption der Multimedia-Anwendung**- Idee**

- ?? Ist die CD-ROM eine Eigenproduktion oder handelt es sich um einen Medienverbundtitel?
- ?? Handelt es sich um eine ausländische Produktion, die auf dem deutschen Markt lokalisiert wurde? Ist die Umsetzung gelungen?

- Benutzerführung

- ?? Ist die Einführung in das Thema der CD-ROM selbsterklärend?
- ?? Gibt es eine Figur, die den Benutzer durch das Programm führt und die wichtigsten Steuerungselemente erklärt?
- ?? Sind die Tastatur und Mauszeiger eindeutig hinterlegt und wechseln nicht ständig die Funktion?
- ?? Ist eine ausreichende Hilfefunktion vorhanden, die kurz und präzise hilfreiche Tipps gibt?

?? Kann der Weg von A nach B durch eine sinnvolle Navigation nachvollzogen werden?

- **Inhalt**

?? Ist der Inhalt für das angegebene Alter aufbereitet oder werden zu hohe Voraussetzungen an den Benutzer gestellt?

?? Bietet der Inhalt für Jungen und Mädchen gleich große Identifikationsmöglichkeiten?

?? Ist der Inhalt sachlich richtig dargestellt?

?? Wird das Thema der CD-ROM von möglichst vielen verschiedenen Seiten betrachtet?

?? Läßt sich der Inhalt in verschiedenen Schwierigkeitsstufen bewältigen?

5.3 Die multimedialen Aspekte

- **Interaktivität**

?? Kann der Benutzer in den Handlungsablauf eingreifen oder laufen große Programmteile selbständig ab?

?? Werden verschiedene Wege angeboten, die Handlungen fortzusetzen?

?? Ist der Benutzer gezwungen sich aktiv am Geschehen zu beteiligen, weil sich sonst die Handlung nicht weiterentwickelt?

?? Ist der Einsatz unterschiedlicher Medien sinnvoll aufeinander abgestimmt und abwechslungsreich?

- **Kommunikation durch Schrift**

?? Sind die Schriften deutlich lesbar, sind sie groß genug?

?? Variiert je nach Alter des Kindes die Länge der Texte?

?? Findet ein beliebiger Wechsel der Schriftart statt oder unterstützt die Schrift die Sinnzusammenhänge?

- **Kommunikation durch Sprache**

?? Sind professionelle Sprecher für die Produktion eingesetzt?

- ?? Erleichtern rollengerecht besetzte Sprecher das Verständnis der Inhalte?
- ?? Sind die gesprochenen Anweisungen ausreichend?
- ?? Verändert sich der gesprochene Text beim wiederholten Anklicken bestimmter Elemente der Multimedia-Anwendung?

- **Sound**

- ?? Sind Geräusche und/oder Hintergrundmusik vorhanden?
- ?? Sind die Musikstücke auf die jeweilige Handlung abgestimmt?
- ?? Unterstützen sie die Aussage oder wirken sie eher störend?

- **Videosequenzen**

- ?? Ist der Einsatz einer Videosequenz an dieser Stelle sinnvoll, unterstützt er die Informationsvermittlung?
- ?? Wie ist die technische und inhaltliche Qualität der Videosequenz zu beurteilen?

5.4 Wissensvermittlung

- **Vernetzung**

- ?? Sind Informations- und Unterhaltungsteil sinnvoll miteinander verknüpft?
- ?? Sind die Unterhaltungselemente so ausgewählt, dass sie Bezug auf die Informationen nehmen und ohne vorheriges Anschauen nur eingeschränkt lösbar sind?

- **Motivation**

- ?? Besitzt das Programm genügend Variationsmöglichkeiten, um das Interesse am mehrmaligen Benutzen zu wecken?
- ?? Fördert das Programm den Selbstwert des Benutzers, um ihn zum Weitermachen zu animieren?

- **Rückkopplung**

- ?? Kann der Anwender die neu aufgenommen Informationen in kurzen Unterhaltungssequenzen (Spielen) anwenden?
- ?? Erhält der Benutzer Lob oder Tadel bei richtigen bzw. falschen Lösungsansätzen?
- ?? Bekommt der Spieler bei Tadel Unterstützung zu neuen Lösungswegen?
- ?? Wie oft wird Lob oder Tadel ausgesprochen?

- **Didaktik**

- ?? Fördert das Programm die Kreativität und Aktivität des Benutzers?
- ?? Können Kinder und Jugendliche die Multimedia-Anwendung gemeinsam nutzen und trägt dieses dann zur Förderung der Kooperation und Kommunikation bei?
- ?? Erwerben die Kinder durch das Programm medientechnologische Kompetenzen?

- **Besonderheiten bei Lexika und Nachschlagewerken**

- ?? Besitzt das Programm eine übersichtliche Menüleiste?
- ?? Enthält es genügend Verweise, Links, hypermediale Strukturen?
- ?? Gibt es die Möglichkeit sich regelmäßig Updates aus dem Internet herunterzuladen?
- ?? Gibt es Schnittstellen, Verweise zu Internetquellen?

5.5 Technik

- **Systemanforderungen**

?? Sind die angegebenen Mindestanforderungen korrekt oder sollte der Computer leistungsfähiger sein?

- **Hotline**

?? Ist eine Telefonnummer angegeben, an die man sich bei technischen Problemen wenden kann?

- **Installation**

?? Läuft die CD-ROM-Installation zum großen Teil von alleine ab oder gibt es gegebenenfalls eindeutige Hinweise zur Vorgehensweise?

?? Läßt sich das Programm problemlos deinstallieren?

?? Bleiben bei der Deinstallation keine Datenreste auf dem PC zurück?

- **Speicherfunktion**

?? Kann man den schon behandelten Teil der CD-ROM abspeichern?

?? Können mehrere Personen gleichzeitig ihre Spielstände abspeichern?

?? Kann man Teile (Texte, Grafiken, Bilder, Tondokumente, Videos) zur Weiterverarbeitung entnehmen?

- **Druckfunktion**

?? Kann man einzelne Texte und Bilder ausdrucken?

- **Internet**

?? Ist eine Anbindung ans Internet möglich, um das Programmangebot zu ergänzen oder sich Updates herunterzuladen?

?? Ist dies einfach zu bewerkstelligen oder überfordert es die Kinder?

5.6 Gesamteindruck

?? Sind Idee und Umsetzung gelungen?

?? Stimmt das Preis- Leistungsverhältnis?

?? Ist die Umsetzung als Multimedia-Anwendung sinnvoll oder wäre eine Printversion die geeignetere Darstellungsform?

?? Ist das Programm abwechslungsreich gestaltet, motiviert es zum mehrmaligen Gebrauch?

6. Annotationen

Zunächst ein kurzer Überblick der CD-ROM-Titel, die beurteilt werden sollen, bevor anschließend auf jede Multimedia-Anwendung näher eingegangen wird.

Sachthemen für Kinder und Jugendliche

CD-ROMs für Kinder (4-9 Jahre)

Geographie

?? Kiribatis Kinderatlas

Mensch und Gesundheit

?? Milli-Metha' Ernährungsspiel: Abenteuerreise in den Bauch des Riesen

Natur

?? Löwenzahn 4

?? Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese

Technik

?? Fliegen, Flattern, Flugmaschinen

CD-ROMs für Jugendliche (10-17 Jahre)

Aufklärung

?? Sex komplex

Geographie

?? Encarta Weltatlas

?? Mit Alex auf Reisen: In den Regenwald

Geschichte

?? Der Fall der Mauer

?? Hitlers Helfer

?? Kreuzzüge: Verschwörung im Königreich des Orients

?? Tutanchamun

?? Zeitalter der Industrialisierung

Mensch und Gesundheit

?? Es war einmal... das Leben

Musik

?? Opera fatal

Natur

?? Was ist Was: Wale und Delphine

Technik

?? Physikus

?? Pinball Science

Lexika und Nachschlagewerke für Kinder und Jugendliche

?? Belser Lexikon der Kunst- und Stilgeschichte

?? Lexikon des internationalen Films

?? LexiROM 4.0

?? Mein erstes Lexikon

?? Retrospect

?? Rockmusiklexikon

6.1 Sachthemen für Kinder

Sachthema Geographie

Kiribatis Kinderatlas

Herausgeber: Kiribati Medienverlag
München, 1999

Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Die Verpackung enthält alle wichtigen Informationen zu Inhalt und Zielgruppe. Der Kiribati Kinderatlas, sowie auch die meisten anderen Produktionen dieses Verlags kosten nur 39,95 DM oder weniger, was zum unteren Preisniveau auf dem CD-ROM Markt zählt.

Konzeption und Inhalt: Mit einer interaktiven Landkarte können Kinder die Welt und einzelne Länder entdecken. Durch Symbole zum Anklicken lernen sie Landestypisches und Sehenswürdigkeiten kennen. Die Kinder haben die Auswahl zwischen einer Länder-Suche, oder einer Themen-Suche, in der man zum Beispiel nach Religion oder Regierungssystemen recherchieren kann.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die einfach aufgebaute CD-ROM ist zwar grafisch liebevoll gestaltet, aber unter Multimedia Gesichtspunkten nicht gelungen. Die Einführung ist nicht selbsterklärend, der Benutzer ist auf den Hilfetext angewiesen. Texte, die man erst nach anklicken hören kann und eine Hypertextstruktur sind die einzigen multimedialen Elemente. Es gibt keine Geräusche, keine Hintergrundmusik, keine Videosequenzen. Die Spiele sind völlig zusammenhangslos ausgewählt, sie haben nichts mit dem Inhalt der CD-ROM zu tun.

Der niedrige Preis ist dieser Produktion anzumerken. Sie ist trotzdem für Kinder von 7 bis 10 Jahren eingeschränkt empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Die Installation verlief ohne Probleme. Die erklärenden Texte können ausgedruckt werden.

Sachthema: Mensch und Gesundheit

Milli-Metha's Ernährungsspiel: Abenteuerreise in den Bauch des Riesen

Herausgeber: Tivola
Berlin, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Die Verpackung enthält alle notwendigen Hinweise zur Zielgruppe, Systemanforderungen und Inhalt der CD-ROM. Der Preis liegt mit rund 70,- DM im oberen Bereich, dafür ist aus dem Hause Tivola immer höchste Qualität zu erwarten.

Konzeption und Inhalt: Milli Metha ist in ihrem Pilotöff unterwegs im Bauch eines Riesen. Dort macht sie Bekanntschaft mit Korks dem Magen, Klothilde, der Herrscherin des Dickdarms und erfährt viele Dinge rund um die Verdauungsorgane. Von Hickhack, dem Dünndarm, lernt sie wie die wichtigsten Nährstoffe ins Blut gelangen und warum Vitamine für den Körper so wichtig sind. Toll ist, dass die Produzenten vor Tabuthemen nicht zurückschrecken und die Entstehung eines „Furz“ genauso beschreiben wie die Vorgänge bei der Endausscheidung im Dickdarm. In jedem Teil des Körpers gibt es ein Lernspiel. Für ein erfolgreich absolviertes Spiel erhält Milli Metha ein weiteres Stück der Ernährungspyramide und bekommt erklärt wie wichtig es ist ausgewogen zu essen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Tolle Grafiken und Einfallsreichtum bei den Geschichten sind Kennzeichen von Tivola Produktionen, so auch bei Milli Metha. Die Benutzerführung ist schnell durchschaut und sollte es doch mal Probleme geben, hilft der „Erste-Hilfe-Koffer“ immer weiter. Zu Beginn, aber auch

noch während des Spiels, kann der Benutzer wählen, ob er die Multimedia-Anwendung in deutsch, englisch oder französisch hören will. Die CD-ROM fördert durch den Wechsel von Spiel und Informationen die Kreativität und Merkfähigkeit der Kinder und nutzt die interaktiven Möglichkeiten des Mediums voll aus. Eine lustige Idee, liebevoll umgesetzt, die inhaltlich nicht so in die Tiefe geht, eignet sich aber schon für die Kleinsten, die mehr wissen wollen über die Vorgänge in ihrem Bauch.

technische Besonderheiten: Die Installation erfolgt selbsterklärend und ohne Probleme. Der Benutzer kann zu Beginn als persönliches Merkmal ein Obst auswählen, dadurch wird beim Beenden der individuelle Spielstand automatisch gespeichert.

Sachthema Natur

Löwenzahn 4: Geschichten aus Natur, Umwelt und Technik

Herausgeber: Terzio
München, 2000



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Die erfolgreiche Löwenzahnreihe erscheint im Herbst 2000 zum vierten Mal auf CD-ROM, diesmal als Jubiläumsausgabe (20 Jahre Löwenzahn). Das Cover verrät, um welche Themen es sich diesmal dreht, für welches Alter sich die CD-ROM eignet und gibt die notwendigen Systemvoraussetzungen an.

Konzeption und Inhalt: Auch in der vierten Folge können Kinder in Peter's Bauwagen viel entdecken. Schwerpunkt diesmal: Sonne, Mond und Sterne. In einem extra Beiheft zur Sonnenfinsternis findet man tolle Tipps, Infos, Bastelvorschläge und ein Spiel zur Sonnenfinsternis. Weitere Inhalte handeln von Skeletten, unserer Verdauung, Kanalisation, Brücken und der Steinzeit. Auf einer Deutschlandkarte gibt es Freizeittipps rund um die Themen dieser CD-ROM. Ein Lexikon gibt Wissenswertes nochmals in Kürze wieder.

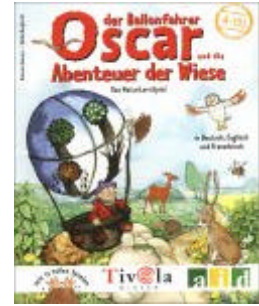
Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die Löwenzahn CD-ROM ist liebevoll gezeichnet und bietet eine Vielzahl an multimedialen Möglichkeiten. Die Themen werden abwechslungsreich durch kleine Videosequenzen, kurze Geschichten und meist noch einem Lernspiel vermittelt. Mit Hilfe einer einfachen Navigation macht das Suchen und Wechseln der Bereiche keine Probleme. Sowohl in der Handhabung als auch von didaktischer Seite ist diese CD-

ROM überzeugend. Eine einzigartige Mischung aus Spiel und Wissenswertem für Kinder ab 6 Jahre.

technische Besonderheiten: Die Installation ist kinderleicht, und eine Internetanbindung sorgt für einen schnellen Zugriff auf die Löwenzahn-Website. Störend wirkt die schlechte Qualität mancher Videosequenzen, diese laufen bei zu schnellem CD-ROM Laufwerk nicht flüssig. Es ist ratsam ein langsamerer als das in den Systemvoraussetzungen angegebene Laufwerk zu verwenden.

Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese

Herausgeber: Tivola
Berlin, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Im Herbst 1999 erschien die 5. Folge der Reihe „Oscar der Ballonfahrer“, diesmal entdeckt er die Abenteuer der Wiese. Tivola hat auch diese CD-ROM in Eigenregie hergestellt. Der Verlag hat sich mit anspruchsvollen Produktionen einen Namen auf dem CD-ROM Markt gemacht, was hohe Qualität verspricht.

Konzeption und Inhalt: Oscar ist mit seinem Jahreszeitenballon unterwegs zu den Abenteuern der Wiese. Er wird begleitet von Carmela der Spielebox. Auf der Wiese trifft er Balthasar Pumpernikel den Naturforscher. Oscar beschließt, ihn bei seinen Forschungen zu unterstützen. Er soll die Tiere der Wiese aufspüren und deren Eigenheiten näher studieren. Dort lernt er unter anderen den Hasen Stanislaus Stummel, Irma Igel oder die Eidechse Max von Mauerritz kennen. Er hört viel über deren Lebensweise und mit Hilfe seines Ballons kann er die Tiere in die vier Jahreszeiten begleiten. In jedem Abschnitt ist ein Spiel versteckt, dessen Inhalt sich auf das zuvor Gelernte bezieht.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die liebevoll gestaltete CD-ROM zeichnet sich durch einen hohen Grad an Interaktivität aus. Damit die Handlung weiterläuft, müssen die Kinder sich aktiv am Ablauf beteiligen. Sie können dadurch selbst bestimmen, welches Tier sie näher kennenlernen wollen oder ob sie Dinge noch ein zweites mal hören oder sehen möchten. Eine ausgezeichnete CD-ROM die den Kindern wichtige Informationen zu den Tieren der

Wiese vermittelt Sie nutzt dabei alle multimedialen Möglichkeiten aus und ist bereits für Kinder ab 4 Jahren besonders empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Die CD-ROM ist einfach zu installieren und läuft ohne Probleme unter den angegebenen Systemvoraussetzungen. Zu Beginn wählen die Benutzer ein Symbol, das das Abspeichern der jeweiligen Spielstände ermöglicht. Die Spieler können auch wählen, ob sie die Multimedia-Anwendung auf deutsch, französisch oder englisch hören wollen.

Sachthema Technik

Fliegen, Flattern, Flugmaschinen: Abenteuer und Wissenswertes rund ums Fliegen

Herausgeber: Tivola
Berlin, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Cover enthält alle notwendigen Informationen zum Thema der CD-ROM. Auch sind Altersangabe und Systemanforderungen gut sichtbar untergebracht. Ein kleiner Bildausschnitt zeigt die gelungene graphische Aufbereitung der Multimedia-Anwendung.

Konzeption und Inhalt: Der Benutzer erfährt Wissenswertes über die unterschiedlichsten Flugobjekte. Nick und Charly lassen auf einem Flugplatz einen Lenkdrachen steigen. Der Benutzer kann sie auf dem Weg der Erkundung zweier Flughallen begleiten. Dort warten nicht nur spannende Geschichten zum Thema Fliegen, sondern es gibt auch Bastelanleitungen und die Möglichkeit, eine funktionierende Flugmaschine, zusammenzusetzen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Dieser Multimedia-Anwendung fehlt eine gute Benutzerführung, die einzelnen Abschnitte entdeckt der Spieler eher nach dem Zufallsprinzip. Wie immer gibt es viele witzige Details und mit etwas Geduld finden sich auch die Spiele. Enttäuschend ist der Informationsteil, versteckt in einer „Flug-Datenbank“. Er besteht überwiegend aus sehr langen Texten, die Lust am Lesen geht dabei sehr schnell verloren. Dieses gehört sicher nicht zu den besten Produkten von Tivola. Für Kinder ab 8 Jahren, die Interesse am Thema Fliegen haben, ist es trotzdem empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Als Besonderheit dieser CD-ROM gibt es einige Bastelanleitungen zum Nachbauen von Flugobjekten. Die Texte und Grafiken lassen sich zur leichteren Handhabung ausdrucken. Auch was sonst noch in der „Flug-Datenbank“ hinterlegt wurde, läßt sich ausdrucken. Die Multimedia-Anwendung kann von acht Personen gleichzeitig und auch in englischer Sprache benutzt werden.

6.2 Sachthemen für Jugendliche

Sachthema Aufklärung

Sex komplex: Die wahre Soap über Liebe und safer Sex

Herausgeber: Nova Media Verlag
Iserlohn, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Cover spricht durch seine Aufmachung die Zielgruppe „junge Leute“ an, die mehr über Liebe und Sexualität wissen wollen. Die CD-ROM entstand in Zusammenarbeit mit PRO FAMILIA und der Deutschen AIDS-Hilfe.

Konzeption und Inhalt: Sex komplex ist im Stil einer Daily Soap aufgemacht. Sechs junge Leute wohnen für ein Jahr in einer WG zusammen. Was sie in dieser Zeit alles erleben, lässt sich in den Tagebüchern der Mitbewohner nachlesen. Der Benutzer erlebt sie beim Brunch, bei einer Party oder kann einfach nur in ihren Zimmern stöbern. Beim Brunch kann man sich mit jeder Person über seine Lebensgewohnheiten unterhalten. Natürlich erfährt der Benutzer auch etwas über das Liebesleben der Leute. Die Bewohner haben die unterschiedlichsten Charaktere, da gibt es zwei, die sich lieben und trennen, einen schwulen TV-Moderator, ein Technogirl, eine Studentin und einen Träumer der sich zum ersten Mal verliebt.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die aufgepeppte Grafik im Comic-Stil wirkt ansprechend auf junge Leute. Auch die coolen Sprüche und die verwendete jugendliche Sprache trifft genau den Umgangston der Zielgruppe. Das Kennenlernen in Interviewform

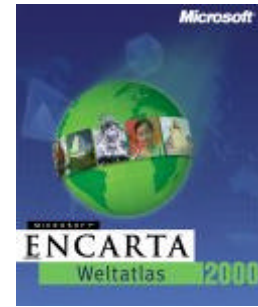
ist anfangs ganz witzig, jedoch verliert man nach einiger Zeit schnell das Interesse. Beim Stöbern im Haus finden sich immer wieder interessante Gegenstände zur Thematik, die nach anklicken näher erklärt werden. Neben dem Haus gibt es ein sehr gutes Nachschlagewerk in dem man zu allen Bereichen ausführliche Erläuterungen nachlesen kann. Die spielerischen Komponenten langweilen zwar nach kurzer Zeit, aber das Programm eignet sich gut als Nachschlagewerk bei Fragen zum Thema Aufklärung und wird für Jugendliche von 10-14 Jahren empfohlen.

technische Besonderheiten: Das Programm läuft ohne Installation direkt von CD-ROM und ist auch sonst sehr einfach zu handhaben.

Sachthema Geographie

Encarta Weltatlas 2000

Herausgeber: Microsoft
München, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Cover der CD-ROM ist gut gemacht. Es gibt einen umfassenden Überblick der multimedialen Möglichkeiten des Weltatlas. Schlecht sind die unauffällig am Rand der Verpackung platzierten Informationen über die Systemanforderungen. Der CD-ROM fehlt auch ein ausführlicheres Handbuch, in dem die Funktionen der CD-ROM nachlesbar sind.

Konzeption und Inhalt: Der Microsoft Encarta Weltatlas ist ein umfassendes, digitales Nachschlagewerk zu allen Ländern unserer Erde. Auf der Einstiegsseite hat man durch verschiedene Suchoptionen mehrere Wege, sich zu informieren. Die große Auswahl ist zunächst eher verwirrend, doch nach einigem Ausprobieren findet man sich schnell auf der übersichtlichen und gut strukturierten Menüleiste zu recht. Inhaltlich ist die Produktion, durch detaillierte Informationen zu jedem Land der Erde, sehr überzeugend. Die Recherche bietet umfangreiches Zahlenmaterial, wirtschaftliche und politische Details, aber auch ein kultureller Einblick in die einzelnen Länder kommt nicht zu kurz.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die multimedialen und interaktiven Möglichkeiten machen den besonderen Reiz dieses Weltatlases aus. Microsoft überzeugt durch vielfältigen und abwechslungsreichen Einsatz verschiedenster Medien. Die gute

graphische Aufbereitung motiviert zu einer Entdeckungsreise durch die Länder unserer Erde. Bei jedem Land ertönt die Nationalhymne, es gibt eine Diashow zu den charakteristischen Plätzen und man kann auch einige Wörter in der Landessprache hören. Die Wissensvermittlung steht im Vordergrund dieser Produktion, spielerische Elemente sind nicht vorhanden. Dies mindert die Qualität keineswegs, der Atlas überzeugt durch die inhaltliche Dichte die in keinem Printmedium so überzeugend und anschaulich hätte aufbereitet werden können. Eine rundum gelungene Multimedia-Anwendung der Firma Microsoft, die aufgrund der Fülle von Informationen, den hohen Preis rechtfertigt. Die CD-ROM eignet sich besonders für ältere Jugendliche, die Informationen zu bestimmten Ländern benötigen.

technische Besonderheiten: Sehr gut ist die Möglichkeit Texte, Statistiken und Kartenausschnitte zum Weiterverarbeiten ausdrucken zu können. Neu an dieser 5. Ausgabe ist der Versuch, eine Schnittstelle zum Internet herzustellen. Bei jedem Land findet man eine kurze Linksammlung zu politischen Einrichtungen oder anderen nützlichen Informationen, die das Gebiet betreffen.

Mit Alex auf Reisen: In den Regenwald

Herausgeber: Heureka-Klett
Stuttgart, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Cover verrät den Inhalt der CD-ROM: eine Reise mit Alex durch den Regenwald mit vielen Informationen zu Pflanzen, Tieren, Landschaften und Menschen. Die Multimedia-Anwendung wird für Kinder ab 8 Jahren empfohlen.

Konzeption und Inhalt: Der Spieler begleitet Alex bei den Vorbereitungen zu einer Reise in den Regenwald. In Zentralafrika angekommen, gibt es zunächst eine kleine Diashow, in der man wichtiges über die Region erfahren kann. Neben einem Lexikon, in dem man zahlreiche Begriffe nachschlagen kann, werden weitere Informationen durch Spiele vermittelt. Der Benutzer muß zum Beispiel ein Tierquartett aus dem Tier, dem Namen, dem Fell des Tieres und den dazugehörigen Lauten zusammenstellen, in einer Karte die Länder Zentralafrikas mit der richtigen Hauptstadt eintragen oder typischen Pflanzen, Name und Wuchsart zuordnen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine gelungene Idee den Regenwald auf diese spielerische Weise zu vermitteln. Die Grafiken sind schlicht und einfach gestaltet, sonst sind aber alle Elemente einer guten Multimedia-Anwendung vorhanden. Neben vielen Geräuschen und Bildern, gibt es auch kleine Videosequenzen. Ein Hauptbestandteil dieser CD-ROM sind Spiele. Deren Aufgaben und Inhalte sind zwar thematisch sinnvoll ausgewählt, doch sind sie oft zu schwer. Der Benutzer hat nur

wenige Möglichkeiten sich vorher zu den Themen der Spiele zu informieren und auch das Lexikon hilft nicht immer weiter. Alex auf Reisen in den Regenwald ist daher frühestens für Kinder ab 10 Jahren zu empfehlen.

technische Besonderheiten: Alex auf Reisen ist einfach zu installieren und läuft unter den angegebenen Systemanforderungen ohne Probleme. Schade nur, dass man den aktuellen Spielstand nicht abspeichern kann und ein Anwender bei der nächsten Reise die durch Spiele gewonnenen Gutscheine erneut sammeln muß.

Sachthema Geschichte

Der Fall der Mauer

Herausgeber: Digital Publishing
München, 1997



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Dieser Titel ist Teil der Reihe Meilensteine des 20. Jahrhunderts und dokumentiert die deutsch-deutsche Grenze vom Mauerbau über deren Fall bis zur Deutschen Einheit.

Konzeption und Inhalt: Die Titel dieser Reihe sind nach einem einheitlichen Konzept erarbeitet und unterscheiden sich nur durch das jeweilige Thema. Die CD-ROM „Der Fall der Mauer“ gibt einen ausführlichen Überblick über Ereignisse, die in Zusammenhang mit diesem Thema stehen, angefangen in den Nachkriegsjahren über den Bau der Berliner Mauer, bis hin zur Wende 1989. Das Geschehen wird mit Originalfilm-, Bild- und Tonmaterial dokumentiert. Nach einzelnen Begriffen oder Personen kann in einem Glossar gezielt gesucht werden. Zusätzlich ermöglicht ein Archiv die methodische Erforschung des Themas.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine inhaltlich und konzeptionell gelungene Multimedia-Produktion, die geschickt verschiedene Medien kombiniert. Die Inhalte werden durch Videosequenzen, Fotos, Texte und Tondokumente anschaulich dargestellt und vermitteln ein vielseitiges Bild der Geschichte der Berliner Mauer. Sinnvolle Querverweise zeigen ausschließlich Themen, die im Zusammenhang zum aktuellen Bildmaterial stehen. Die CD-ROM eignet sich zum Nachschlagen bestimmter

Details, gibt aber auch einen guten Überblick für Leute, die den Fall der Berliner Mauer nicht bewußt miterlebt haben. Für Jugendliche ab 14 Jahren sehr empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Einfache Installation. Obendrein lassen sich alle Artikel ausdrucken oder zur Weiterverarbeitung zwischenspeichern.

Hitler: Der Kriegsführer

Herausgeber: Digital Publishing
München, 1997



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Grundlage für dieser Multimedia-Anwendung ist die erfolgreiche ZDF-Fernsehdocumentation „Hitler – Eine Bilanz“ von Guido Knopp. Digital Publishing hat diese siebenteilige Serie in der Reihe „Meilensteine des 20. Jahrhunderts“ veröffentlicht. Sie versprechen viel Qualität zu einem niedrigen Preis von 39,95.

Konzeption und Inhalt: Hitler, der Kriegsherr ist ein Titel der Reihe Meilensteine des 20. Jahrhunderts. Es handelt sich hier um keine einfache Übertragung der Dokumentarfilm-Reihe, sondern die Herausgeber haben sich um ein neues Konzept bemüht um den Möglichkeiten des „Neuen Mediums“ versucht zu werden. Dies ist ihnen auf überzeugende Weise gelungen. Der Benutzer hat die Möglichkeit sich durch eine „Guided Tour“ einen Überblick zur Thematik zu verschaffen. Die Verwendung von originalem Film- und Tonmaterial unterstützt dabei eine äußerst anschauliche Vermittlung der damaligen Zeit. Die Interaktivität ist durch die Möglichkeit einer gezielten Suche nach Begriffen oder Personen gewährleistet. Zusätzlich ermöglicht ein Archiv die methodische Erforschung des Themas. Die vorliegende Ausgabe beschäftigt sich mit Hitler als Kriegsherr und verdeutlicht die von ihm begangenen Grausamkeiten.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine in jeder Hinsicht gelungene Aufarbeitung des Themas, die den multimedialen Ansprüchen voll gerecht wird. Nicht nur die Verwendung der

zahlreichen Filmsequenzen, sondern der Wechsel aus Ton, Schrift und Bild überzeugen. Die Menüführung ist klar und übersichtlich und läßt sich auch in einem ausführlichen Booklet nachlesen. Die Hypermediastruktur überzeugt durch sinnvolle Querverweise, die ausschließlich Themen anzeigen, die auch in einem sinnvollen Zusammenhang mit der aktuellen Bildschirmseite stehen. Die Reihe „Hitler – Eine Bilanz“ ist für Jugendliche ab 14 Jahre sehr zu empfehlen.

technische Besonderheiten: Die Multimedia-Anwendung startet automatisch und läuft direkt von CD-ROM. Ein weiterer Pluspunkt dieser Produktion ist die Möglichkeit die einzelnen Texte auszudrucken oder zur Weiterverarbeitung zwischenzuspeichern.

Kreuzzüge: Verschwörung im Königreich des Orients

Herausgeber: Cornelsen Software
Berlin, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Die Verpackung enthält alle notwendigen Informationen zu Inhalt und Systemvoraussetzungen der Multimedia-Anwendung. Wie bei jedem Produkt aus dem Hause Cornelsen liegt auch dieser CD-ROM ein ausführliches Booklet bei, das den Einstieg in das komplexe Werk erleichtert.

Konzeption und Inhalt: Die CD-ROM führt den Benutzer zurück ins Mittelalter, in die Zeit der Kreuzzüge. Der Spieler begleitet Ritter Arthaud in ein spannendes Abenteuer in den Orient. Die Reise geht vom fränkischen Königreich bis ins Heilige Land nach Jerusalem und führt den Spieler unmittelbar ins mittelalterliche Leben und Denken. Die Idee, den Spieler 26 Rätsel lösen zu lassen, um Ritter Arthaud bei seiner geheimnisvollen Mission zu helfen, ist sehr gelungen, denn sie verbindet geschickt den informativen mit dem unterhaltsamen Teil. Man muß die Dialoge und Orte genau betrachten, Gegenstände einsammeln und Informationen zur Geschichte der Kreuzzüge zusammentragen, um im Geschehen weiter voranzukommen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Für die Multimedia-Anwendung wurden Filmszenen mit 20 Schauspielern an fünf Originalschauplätzen gedreht, die ein faszinierendes Szenario liefern. Die Rätsel sind sehr textlastig und man fühlt sich erschlagen durch die Fülle von Informationen, es ist viel Geduld nötig, um der Lösung näher zu kommen. Die Vorgehensweise ist

nicht immer eindeutig nachzuvollziehen. Es fehlen unterstützende Kommentare, („Gleich hast Du das Rätsel gelöst!“, Schau doch nochmal zu diesem Punkt, dort findest Du was Du suchst!“) die weiter helfen. Die einzige Hilfe gibt es in einem integrierten Archiv, das mit mehr als 150 Texten, interaktiven Abbildungen und historischen Karten Informationen aus Politik, Gesellschaft, Kultur, Wirtschaft, Wissenschaft und Technik bietet. Trotz dieser Mängel und dem relativ hohen Preis ziehen detaillierte Grafiken, Geräuschkulissen und zeitgemäße Dialoge den Spieler leicht in Bann und erzeugen eine lebendige Vorstellung des historischen Geschehens. Nebenbei bekommt man eine ganze Menge an Wissen vermittelt und so ist diese CD-ROM für jeden Geschichtsinteressierten ab 12 Jahren äußerst interessant

technische Besonderheiten: Die Multimedia-Anwendung umfasst zwei CD-ROMs, die problemlos zu installieren sind. Bis zu 9 Personen können zu Beginn ihre Namen eingeben, jeder kann dann seinen individuellen Spielstand abspeichern. Sollte es zu technischen Problemen kommen gibt es beim Verlag eine Hotline, deren Erreichbarkeit sich im Booklet nachlesen lässt.

Tutanchamun

Herausgeber: United Soft Media
München, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Der erste Eindruck ist enttäuschend. Anstatt eines ausführlichen Handbuchs findet man auf der Rückseite des Covers Werbung für das eigene Verlagsprogramm. Angaben zu Systemanforderungen sind vorhanden.

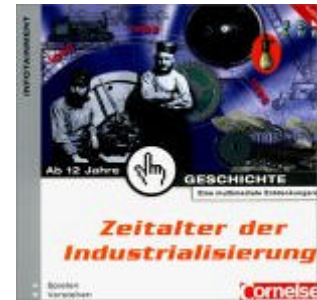
Konzeption und Inhalt: Eine Reise in das Alte Ägypten zeigt den einzigartigen Grabschatz, das Leben und den Tod des Pharaos und das Begräbnisritual in allen Einzelheiten. Ein Lexikon enthält wertvolle Hintergrundinformationen zu allen Themenbereichen, Personen, Göttern und Objekten.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Obwohl dieses Produkt erst 1999 veröffentlicht wurde, sind die Möglichkeiten von Multimedialität und hypermedialer Vernetzung nur sehr bedingt vorhanden. Es lassen sich zwar bestimmte Themen auswählen, aber das Programm läuft auch ohne Eingreifen des Benutzers weiter und hat dann eher den Charakter eines Dokumentarfilms. Inhaltlich ist diese Produktion sicher gelungen, aber sie entspricht nicht den multimedialen Anforderungen der heutigen Zeit. Der hohe Preis ist nicht gerechtfertigt und diese CD-ROM ist deshalb für Jugendliche ab 10 Jahre nur eingeschränkt empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Film und Ton sind von hoher Qualität und laufen ohne Probleme. Die einzelnen Textpassagen im Lexikon lassen sich zum nachlesen oder weiterverarbeiten ausdrucken.

Zeitalter der Industrialisierung

Herausgeber: Cornelsen Software
Berlin, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Die Verpackung entspricht dem einheitlichen Stil der Infotainment-Produkte des Cornelsen Verlags und enthält alle wichtigen inhaltlichen und technischen Informationen. Die Zielgruppe ist mit der Altersangabe und dem Wort „Geschichte“ eindeutig definiert. Dem Produkt beigelegt ist ein ausführliches Booklet, das durch eine klare und übersichtliche Struktur überzeugt.

Konzeption und Inhalt: Die CD-ROM entwickelt konkret und anschaulich den Prozess der Industrialisierung am Beispiel des fiktiven Ortes Hochkirchen in der Zeit von 1835 bis 1895. In fünf Bildern kann man die zeitliche Entwicklung Schritt für Schritt verfolgen. Die einzelnen Themen sind mit Originaldokumenten überzeugend und anschaulich aufgearbeitet. Das Wissenspaket erstreckt sich von Wirtschaftstheorien, über die Entwicklung der Arbeiterbewegung bis hin zur Alltagswelt der Menschen im Zeitalter der Industrialisierung. Auch eine gezielte Suche nach einzelnen Themen ist in der Registratur möglich.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die vielfältigen Bilder, gesprochenen Texte, sowie untermalende Musik lassen das Zeitalter der Industrialisierung am Bildschirm lebendig werden. Dieser Teil der Produktion ist wirklich gelungen, eine gekonnte Mischung aus Videosequenzen, Standbildern und zwei ausgezeichneten Sprechern erleichtern die Wissensaufnahme. Auch ein Rätsel soll die Wissensvermittlung unterstützen. Georg

Simonhansen aus New York sucht Informationen über seine Vorfahren aus Hochkirchen, die der Benutzer für ihn herausfinden soll. Das ist nicht so einfach. Wie schon bei den Kreuzzügen ist die Benutzerführung bei dem Rätsel nicht immer eindeutig nachvollziehbar und daher die einzelnen Rätselschritte nur sehr schwer zu lösen. Das Zeitalter der Industrialisierung ist dennoch inhaltlich überzeugend und so vielseitig in den multimedialen Möglichkeiten, dass es für Jugendliche ab 12 Jahren zur Vertiefung ihres Wissens sehr empfohlen werden kann.

technische Besonderheiten: Die Installation erfolgt einfach und ohne Probleme. Internetanbindung und Druckfunktion sind bei diesem Programm nicht vorgesehen. Das Rätsel kann von mehreren Personen gleichzeitig gespielt werden. Der Spielstand lässt sich an jedem Punkt abspeichern und kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden.

Sachthema Mensch und Gesundheit

Es war einmal... das Leben

Herausgeber: The Learning Company
München, 2000



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Es war einmal... das Leben basiert auf der erfolgreichen Fernsehserie. Ein ausführliches Booklet ermöglicht eine leichte Handhabung und mit 49,95 DM gehört diese Multimedia-Anwendungen zur mittleren Preisklasse.

Konzeption und Inhalt: Zwei CD-ROMs behandeln verschiedene Organe des menschlichen Körpers. Jede CD-ROM beginnt im Kontrollsaal des Maestro, dem kleinen bärtigen Männchen. Er erklärt ausführlich und anschaulich die unterschiedlichen Möglichkeiten der Informationsvermittlung: eine Enzyklopädie, den 3-D-Atlas und die Videos. Die 30-minütigen Videosequenzen sind Zusammenfassungen aus der TV-Sendung. Im 3-D-Atlas kann man sich einzelne Organe auf zwei verschiedenen Wegen näher anschauen: Entweder mittels einer geführten Besichtigung oder durch eigene Erkundung des Organs. Die Enzyklopädie bietet ein Register, in dem der Benutzer noch mal alle Themen nachlesen kann.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine graphisch hochwertige Produktion, die alle multimedialen Möglichkeiten der heutigen Zeit ausschöpft. Die Kunstfigur des kleinen, bärtigen Männchens führt durch das Programm und steht dem Benutzer jederzeit für weitere Hilfe bereit. Komplexe Sachverhalte im menschlichen Körper werden inhaltlich korrekt dargeboten. Die Texte in der

Enzyklopädie lassen sich zur Weiterverarbeitung in eigene Dateien kopieren. In Lernspielen, die in zwei Schwierigkeitsstufen unterteilt sind, kann man das neu erlernte Wissen anwenden. Die vielen Fachbegriffe setzen Vorkenntnisse beim Benutzer voraus, weshalb die CD-ROM nicht wie vom Hersteller empfohlen ab 8 Jahren, sondern frühesten für 10-jährige geeignet ist. Eine überaus gelungene Produktion, die ein Grundwissen des menschlichen Körpers auf unterhaltsame Weise vermittelt.

technische Besonderheiten: Die Multimedia-Anwendung besteht aus zwei CD-ROMs, die man unabhängig voneinander anschauen kann, sie enthalten lediglich verschiedene Themengebiete. Die Spiele lassen sich allerdings nur von der zweiten CD-ROM aus starten.

Sachthema Musik

Opera Fatal

Herausgeber: Heureka-Klett
Stuttgart, 1996



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Aufwendig verpackt mit allen notwendigen Informationen, um einen ersten Eindruck von der Multimedia-Anwendung zu bekommen. Ansprechende Grafik, eine aufregende Story und eine Menge Informationen zum Thema Musik, so verspricht es das Cover.

Konzeption und Inhalt: Die Noten des Maestro sind kurz vor der Premiere verschwunden. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Dirigenten und sucht im Opernhaus nach der Partitur. In jedem Raum gibt es Hinweise, Gegenstände, die zur Lösung der sieben Rätsel beitragen. Aber die Fragen zur Musiklehre, Notation und Instrumentenkunde sind nicht so einfach, doch dafür gibt es eine Bibliothek, dort kann man alle notwendigen Informationen recherchieren.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Bereits 1996 produziert, erfüllt „Opera fatal“ alle Anforderungen einer guten Multimedia-Anwendung. Noch nie hat es so viel Spaß gemacht sich mit dem Thema klassische Musik auseinanderzusetzen. Die Suche verbindet ein spannendes Abenteuer mit hervorragend aufbereiteten Lerneinheiten zur Musik. Denn nur wer sich in der Bibliothek Informationen holt, wird am Ende das Rätsel lösen. Eine tolle Grafik, viele Klangbeispiele und eine überzeugende Navigation machen den besonderen Reiz dieser Infotainment-Produktion aus. Ein Meisterwerk zur Vermittlung von

musikalischem Wissen, das für Kinder ab 12 Jahren sehr zu empfehlen ist.

technische Besonderheiten: Einfach und selbsterklärend zu installieren.

Der CD-ROM ist ein ausführliches Booklet beigelegt, in dem alle möglichen Navigationsschritte erklärt werden. Auch kann der Benutzer dort nachlesen, welche verschiedenen Informationsmöglichkeiten, die Bibliothek bietet. Der Spieler kann den aktuellen Spielstand auf der Festplatte abspeichern. Leider lassen sich die Texte aus der Musiktheorie nicht ausdrucken.

Sachthema Natur

Was ist was Quiz: Wale und Delphine

Herausgeber: Tivola
Berlin, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Cover ist gut gemacht und enthält alle wichtigen Informationen zu Systemvoraussetzungen und Inhalt der CD-ROM. Die Produktion stammt aus dem Tessloff Verlag, wird aber unter dem bekannten Kindersoftware Label Tivola vertrieben. Tivola steht für Qualität im Kindersoftwarebereich. Im Gegensatz zu den Tivola-Produktionen kostet diese CD-ROM nur 39,90 DM.

Konzeption und Inhalt: Die bekannte Sachbuchreihe gibt es jetzt auch als Multimedia-Anwendung. Die Herausgeber haben sich dafür ein besonderes Format einfallen lassen: Wissensvermittlung in Quiz-Form. Ein oder zwei Spieler können zu Beginn aus drei Schwierigkeitsstufen auswählen. Anschließend erwarten sie rund 600 Quiz-Fragen, Rätselbilder und Wortspiele zu dem Thema Wale und Delphine. Für Leute, die noch mehr wissen wollen, steht ein „Wale und Delphine A-Z“, einem Sachregister zum Nachschlagen, zur Verfügung.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Die Idee ist witzig und die graphische Umsetzung gelungen. Der Sprecher bringt Tempo ins Spiel und bei zwei Teilnehmern wächst der Ehrgeiz im Wettlauf um die richtigen Antworten. Nachteil dieser CD-ROM: Sie ist stark unterhaltungsorientiert und die Wissensvermittlung tritt in den Hintergrund. Man hört den Erklärungen zur Antwort der letzten Frage kaum zu, weil man schon der nächsten Frage entgegen-

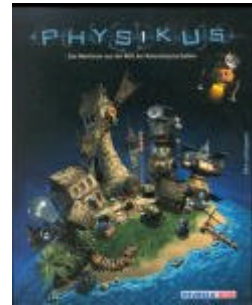
fiebert. Ein Nachschlagen im Sachregister ist nicht zwingend nötig, daher wird es auch selten verwendet. So vermittelt die CD-ROM zwar viel Spaß, aber Wissen zu Walen und Delphinen bekommt man nur am Rande mit. Aus diesem Grund ist das Was ist was Quiz für Kinder ab 10 Jahren nur eingeschränkt empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Das Quiz lässt sich alleine oder zu zweit in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen. Zu Beginn entscheiden die Spieler, ob sie 14 oder 21 Fragen beantworten wollen.

Sachthema Technik

Physikus: Das Abenteuer aus der Welt der Naturwissenschaften

Herausgeber: Heureka-Klett
Stuttgart, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Physikus, eine Abenteuerreise zum Thema Naturwissenschaften, welches schon durch die Covergestaltung, leider aber auch durch den hohen Preis (99,-DM) gute Qualität verspricht.

Konzeption und Inhalt: Die Herausgeber von Opera Fatal haben mit Physikus nun eine zweite Multimedia-Produktion auf den Markt gebracht. Sie konzentrieren sich bei dieser CD-ROM auf das Thema Physik. Das Konzept erinnert stark an seinen Vorgänger, auch hier handelt es sich um Adventure, das unterhaltsam Wissen vermittelt. Ein Meteoriteneinschlag hat zur Folge, dass ein Planet aufhört sich weiterzudrehen. Daraufhin leidet eine Seite unter extremer Hitze, die anderen müssen in Dunkelheit und Kälte ausharren. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Wissenschaftlers, der mit Hilfe einer Impulsmaschine den Planeten wieder in Rotation versetzen soll. Bis das gelingt muß der Spieler auf der Insel Gegenstände einsammeln, Flaschenzüge in Gang bringen oder Stromkreise in Funktion setzen. Zum Nachschauen gibt es diesmal einen Laptop, der alles Wissenswerte zu den Themen der Physik beinhaltet. In anschaulicher Form erfährt der Benutzer, wenn er sich mit der Optik näher beschäftigt, warum eine Sonnenfinsternis entsteht oder welche Mondphasen es gibt. Er kann aber auch

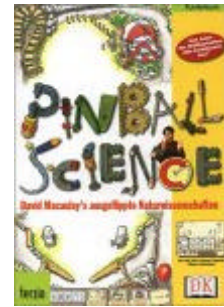
interessantes zur Mechanik, Akustik, Elektrizitätslehre- und Wärmelehre lernen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine faszinierende Mischung aus Adventure, Unterhaltung und Wissensvermittlung. Die Benutzerführung wurde von Opera fatal übernommen, nur gibt es diesmal noch mehr Orte zu entdecken und noch mehr Möglichkeiten sich zu verlaufen. Die graphischen Details und die stimmige Musik sind hier beeindruckender wie bei seinem Vorgänger, auch inhaltlich ist die Thematik sehr gut aufgearbeitet. Schwer wird es für Leute, die keine Vorkenntnisse aus dem Bereich der Physik mitbringen. Sie können leicht die Geduld bei den oft kniffligen Aufgaben verlieren. Deshalb sollte man sich lieber zu zweit an den Computer setzen und gemeinsam die Rätsel lösen. Trotz des hohen Preises eine tolle Sache, die jedem die Physik etwas näher bringt. Selbst Personen mit fortgeschrittenem Wissen können durch das animierte Physiklexikon ihr Wissen vertiefen. Für Jugendliche ab 12 Jahre absolut empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Die Multimedia-Anwendung besteht aus zwei CD-ROMs. Will man sich den lästigen CD-Wechsel ersparen, sollte die erste CD-ROM (650 MB) komplett auf der Festplatte installiert werden, dann läuft die Anwendung ohne Probleme. Bis zu neun Personen können ihren aktuellen Spielstand abspeichern.

Pinball Science: David Macaulay's ausgeflippte Naturwissenschaften

Herausgeber: Terzio
München, 1998



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Diese Produktion aus dem Hause Dorling Kindersley hat der Terzio Verlag 1999 ins Deutsche übersetzt. Das Cover verschafft einen ersten Eindruck von den witzigen Grafiken der Multimedia-Anwendung. Dass es um das Thema Naturwissenschaften geht, verrät schon der Titel, leider findet sich nirgends eine Altersangabe.

Konzeption und Inhalt: In David Macaulays Pinball Science erhält der Spieler die Baupläne gigantischer Flipperautomaten, die aber längst nicht mehr in einem funktionsfähigem Zustand sind. Die eigentliche Aufgabe besteht nun darin, die zur Rekonstruktion der verfallenen Spielgeräte nötigen Elemente zu besorgen. Dazu müssen verschiedene Fragen zu Naturgesetzen richtig beantwortet werden. Bei Schwierigkeiten hilft das Erfindertagebuch, dort werden die physikalischen Zusammenhänge ausführlich erklärt.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine Multimedia-Anwendung, die Lust auf mehr macht. Ein Mammut, das durchs Programm führt und Hilfe braucht, damit seine Erfindungen, drei Flipperautomaten, wieder funktionieren. Die Benutzerführung ist so umfassend, dass sie jedes Handbuch ersetzt. Witzige Grafiken, eine überzeugende hypermediale Struktur und viele Fakten zeichnen dieses Produkt aus. Bevor die Flipperautomaten wieder laufen, müssen die einzelnen Bauteile zusammengesucht und Fragen zu deren physikalischen Eigenschaften beantwortet

werden. Die Aufgaben sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt und vermitteln das Grundwissen der Naturwissenschaften. Sind die Fragen gelöst, geht es zum angenehmen Teil, das Spiel mit den Flipperautomaten. Diese CD-ROM bietet die unterhaltsame Umsetzung der oft trockenen Theorien der Physik und richtet sich an junge Leute von 10 bis 14 Jahren, die gerade ihre ersten Erfahrungen in den Naturwissenschaften sammeln.

technische Besonderheiten: Die Installation erfolgt ohne Probleme. Die unterschiedlichen Möglichkeiten werden vom Sprecher erklärt oder erschließen sich aus dem Zusammenhang. Das Programm enthält eine Druckfunktion mit der sich alle Erklärungstexte ausdrucken lassen. Die Anbindung ans Internet überfordert die Kinder, sie verweist auf eine englischsprachige Internetseite von David Macaulay, für die die Englischkenntnisse dieser Altersgruppe nicht ausreichen.

6.3 Lexika und Nachschlagewerke für Kinder und Jugendliche

Belser Lexikon der Kunst- und Stilgeschichte

Herausgeber: United Soft Media
München, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Belser Lexikon der Kunst und Stilgeschichte ist die erste deutsche Enzyklopädie der Kunst auf CD-ROM. Das Cover beschreibt ausführlich den Inhalt der CD-ROM, weitere Informationen z.B. Fragen zur Installation fehlen, es gibt kein Booklet.

Konzeption und Inhalt: Die überarbeitete Neuauflage basiert auf dem Standardwerk „Belser Stilgeschichte“. Die Multimedia-Anwendung beschreibt über 1200 Werke mit Abbildungen aus den Bereichen Malerei, Plastiken und Architektur. Die Kunstgeschichte ist in neun Epochen zusammengefaßt und gibt einen umfassenden Überblick von den frühen Hochkulturen bis zur Dokumenta X. Ein Sachlexikon erläutert kunstgeschichtliche Begriffe und ein Museumslexikon erteilt Auskunft über den aktuellen Standort der Werke.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine Suchmaschine steht im Mittelpunkt dieser CD-ROM. Sie vereinfacht das Navigieren zwischen Künstlerportraits, Werken und Epochen. Sehr gelungen ist die Beschreibung der Kunstgeschichte. Entlang einer Zeitleiste werden Künstler und ihre Werke im historischen Zusammenhang gezeigt. Erläuterungen zu den einzelnen Epochen können betrachtet und angehört werden. Eine detailliertere Ansicht ermöglicht die „Zoom-ins-Werk“-Funktion. Mit Werkzeugen kann

man eine genauere Bildanalyse durchführen. Auf den ersten Blick eine ausführliche und gute multimediale Umsetzung, die beim näheren Hinsehen inhaltliche Schwächen aufweist, oft werden Begriffe nur oberflächlich durch Stichworte abgehandelt. Trotzdem verschafft diese CD-ROM einen guten Überblick zur Kunst, der an einigen Stellen noch ausbaufähig ist. Das Lexikon ist für Jugendliche ab 14 Jahren geeignet.

technische Besonderheiten: Die Texte lassen sich ausdrucken oder zum Weiterverarbeiten zwischenspeichern. Sehr hilfreich sind die Schnittstellen zum Internet im Museumslexikon. Man landet direkt auf der Homepage des Museums und kann sich über Öffnungszeiten, Bestand oder Anfahrtswege genauer informieren.

Lexikon des internationalen Films 2000

Herausgeber: Systema
München, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Witzige, ansprechende Aufmachung, die CD-ROM in einer Filmrolle zu verpacken.

Konzeption und Inhalt: Die Neuauflage des Lexikon des internationalen Films beinhaltet über 46000 Kino-, TV- und Videofilme bis zum Jahresende 1998, 1300 Biographien und über 12000 biographische Kurzangaben. Zusätzlich enthält diese Ausgabe zwei neue Funktionen: Remakes und Reihen. So gibt es z.B die Star Wars-Triologie auf einem Blick. Auch kann man sich zu einigen Filmen Ausschnitte anschauen oder in einer Auswahl von 800 Artikeln Kritiken, Portraits und Essays aus der Fachzeitschrift „film-dienst“ nachlesen. Die Ausgabe 2000 glänzt mit einem Science Fiction Spezial mit Rezensionen zu den 100 wichtigsten Science Fiction Filmen und einem SciFi-Glossar.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine übersichtliche Suchfunktion nach zahlreichen Kriterien wie Regisseure, Filme oder Schauspielern ist Grundlage dieser Multimedia-Anwendung. Bei einer Suche sind die einzelnen Punkte des Ergebnisses sinnvoll weiterverlinkt. An manchen Stellen dürfte die Ausarbeitung ausführlicher sein. So gibt es zu aktuellen Stars nur wenig biographische Daten, auch fehlen Fotos der Schauspieler, gezeigt werden nur Bilder aus Filmszenen, in denen sie mitgewirkt haben. Trotzdem gibt das Lexikon einen beachtlichen Überblick der Filmszene. Da es nichts vergleichbares auf dem Markt gibt ist

diese CD-ROM das elektronische Standardnachschlagewerk für Informationen in diesem Bereich.

technische Besonderheiten: Die Biographien, Listen und Filmeinträge lassen sich ausdrucken. Als besonderer Service des Verlags sind mit dem Kauf dieser Version drei kostenlose Onlineaktualisierungen über die Systema-Homepage verbunden.

LexiROM 4.0 Edition 2000

Herausgeber: Microsoft und Bibliographisches Institut
Mannheim, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: LexiROM 4.0 - Edition 2000 ist eine Co-Produktion von Microsoft und dem Bibliographischen Institut. Es umfasst fünf nützliche Standardnachschlagewerke der Verlage Duden, Meyer und Langenscheidt.

Konzeption und Inhalt: Die fünf meist gebrauchten Nachschlagewerke sind in diesem Produkt auf einer CD-ROM zusammengefasst. Direkter Zugriff von der Shortcutleiste ersetzen das mühsame Blättern in den einzelnen Bänden der Printausgaben. Die Multimedia-Anwendung beinhaltet den Duden in alter und neuer Rechtschreibung, das Fremdwörterbuch aus diesem Verlag sowie das Werk „Die sinn- und sachverwandten Wörter“. Bei Übersetzungsproblemen hilft das Langenscheidt Taschenwörterbuch Englisch-Deutsch. Für einen kurzen Überblick zu einem bestimmten Sachgebiet ist das Meyer Lexikon in drei Bänden in diese Ausgabe integriert. Zusätzlich bietet LexiROM noch Zitate, Sprachtipps und die Brockhaus Chronik 97/98 an.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine gelungene Zusammenstellung der fünf wichtigsten Nachschlagewerke in einer Multimedia-Anwendung, die ein lästiges Wechseln von CD-ROMs unnötig macht. Der Anwender hat an seinem PC-Arbeitsplatz direkten Zugriff auf die einzelnen Anwendungen, vorausgesetzt die CD-ROM liegt im Laufwerk. Denn nur das Langenscheidt-Fremdwörterbuch kann man direkt von Festplatte

starten. Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit einer übergreifenden Suche in allen Nachschlagewerken gleichzeitig. Für jeden, der den PC beruflich oder zur Ausbildung nutzt, ist LexiROM eine nützliche und hilfreiche Zusammenstellung. Der hohe Preis ist durch den großen Datenumfang und die vielseitigen Anwendungen gerechtfertigt. Aufgrund der großen Datenfülle ist es erst für Jugendliche ab 16 Jahren empfehlenswert.

technische Besonderheiten: Die CD-ROM ist ohne Probleme zu installieren, die Möglichkeit der direkten Nutzung des Wörterbuchs von der Festplatte ist eine komfortable Einrichtung. Schade, dass dieses Feature nicht bei allen Teilbereichen angeboten wird. Selbstverständlich lassen sich alle Lexikonartikel ausdrucken.

Mein erstes Lexikon

Herausgeber: Dudenverlag
Mannheim, 1995



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Mein erstes Lexikon ist ein Klassiker auf dem CD-ROM-Markt für Kinder. Bereits 1995 hat der Dudenverlag die englische Dorling Kindersley Produktion ins deutsche übersetzt. Eltern sollten beim Kauf bedenken, dass diese CD-ROM nicht in der neuen Rechtschreibung verfaßt ist.

Konzeption und Inhalt: Mein erstes Lexikon stellt 1100 Begriffe aus der Alltagswelt der Kinder vor. Auf einer Registerleiste können sie einen roten Buchstaben anklicken. Daraufhin erscheinen viele Symbole mit dem ausgewählten Anfangsbuchstaben. Jedes Wort wird in seiner Bedeutung erklärt und durch eine farbige Abbildung dargestellt. Nach der Wahl eines Lexikoneintrags wird das Stichwort vorgesprochen, durch einem Klick auf ein Trompetensymbol wird die komplette Worterklärung vorgelesen. Ein Zauberhut wählt einen Begriff zufällig aus und die Spiele helfen die Begriffe noch anschaulicher verständlich zu machen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Ein einfach aufgebautes, aber klar und übersichtlich strukturiertes Lexikon, das schon für die Allerkleinsten zum Erlernen von neuen Wörtern geeignet ist. Für die Verwendung des Lexikons werden keine Lesekenntnisse benötigt, bei einigen Spielen ist lesen Voraussetzung zum Lösen der Rätsel. Neben Bild und Ton gibt es über 3000 einzelne Toneffekte und 850 Animationen. Das Zusammenspiel von Bildern, Originaltönen und Geräuschen steigert den Lerneffekt

und macht das „elektronische Wörterbuch“ zu einem unterhaltsamen Spaß für Vorschulkinder.

technische Besonderheiten: Das erste Lexikon ist einfach zu installieren und läuft ohne Probleme.

Retrospect

Herausgeber: Digital Publishing
München, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: In Zusammenarbeit mit Spiegel Online entstand dieses umfassende Werk zur Geschichte des 20. Jahrhunderts. Das Produkt umfaßt acht CD-ROMs, sowie eine DVD und hat einen stolzen Preis von 198,-DM.

Konzeption und Inhalt: Das Kernstück von Retrospect ist ein Lexikon mit 260.000 Stichwörtern aus den Bereichen Politik, Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technik. Es gliedert sich in 30 verschiedene kommentierte Dokumentationen, die einen Einstieg und Überblick zu signifikanten Ereignissen des 20. Jahrhunderts geben. Ein mit zahlreichen Links ausgestatteter Text bietet noch mehr Hintergrundinformationen zu dem aktuellen Thema. Zusätzlich kann man nach Dokumenten, Quellen, Glossareinträgen und Biografien in einem getrennten Register recherchieren. Aktiviert man die in den Texten markierten Wörter, so werden darüber hinaus sämtliche Fundstellen in der Enzyklopädie aufgelistet, die in einem sinnvollen Zusammenhang mit der aktuellen Bildschirmseite stehen. Die Inhalte sind sachlich richtig und thematisch sehr umfassend aufgearbeitet. Die Produzenten haben 22 500 Bildschirmseiten Text, über vier Stunden Filmmaterial, 15 Stunden Tondokumenten sowie einer Chronik und einem umfangreichen Sach- und Länderlexikon geschaffen.

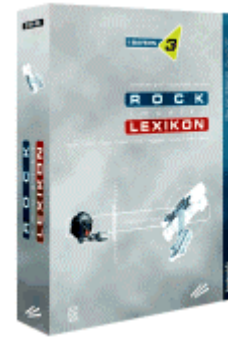
Bewertung der multimedialen Umsetzung: Eine Enzyklopädie der Superlative, die mit allen technischen Feinheiten ausgestattet ist.

Retrospect überzeugt durch eine einfache und übersichtliche Navigation und eine sinnvolle hypermediale Struktur mit vielen Querverweisen. Die Geschichte des 20. Jahrhunderts wird durch eine gelungene Kombination von Texten, Bildern, Worten und Filmen in den Köpfen der Anwender wieder lebendig. Retrospect setzt bei der visuellen Präsentation und Funktionalität neue Maßstäbe. Die Smart-Technologie erlaubt ohne das Speichern von Daten auf der Festplatte von jeder beliebigen CD aus den gesamten Inhalt der Enzyklopädie zu recherchieren. Retrospect bietet einen eindrucksvollen Überblick der Ereignisse des 20. Jahrhunderts. Da Retrospect inhaltlich sehr anspruchsvoll ist, kann man sie frühestens für Jugendliche ab 15 Jahre empfehlen.

technische Besonderheiten: Hilfreich wäre für diese Multimedia-Anwendung ein mehrfach CD-ROM-Laufwerk, um das lästige Wechseln der CD-ROMs zu ersparen. Zusätzlich bietet diese Millennium -Ausgabe die Möglichkeit eines monatlichen Updates über die Homepage des Verlags.

Rockmusiklexikon

Herausgeber: Sythema
München, 1999



Erster Eindruck durch Cover und Verpackung: Das Cover enthält alle notwendigen Informationen zum Inhalt der Multimedia-Anwendung. Das Rockmusiklexikon ist im Gegensatz zu anderen Lexika für unter 100,- DM erhältlich.

Konzeption und Inhalt: Das Rocklexikon basiert auf den mehrbändigen Werk von Christian Graf und Burghard Rausch aus dem Fischer Taschenbuchverlag. Der Nutzer hat unterschiedliche Suchmöglichkeiten, er kann z.B. nach „Portraits“ recherchieren, dort erwarten ihn 7000 Kurztex te und 2000 ausführliche Aufsätze zur Biographie verschiedener Künstler. Diese sind ergänzt durch Fotos und Coverabbildungen. Unter „Facts“ finden sich der Bandname, das Gründungsdatum und die Mitglieder der Band. „Full Text“ bietet die Geschichte der internationalen Rockmusik. Eine weitere Möglichkeit der Recherche bietet der Punkt „History“, hier gibt es was für die Ohren und auch ein paar Spiele, die allerdings eher durch ihr Design als den Inhalt überzeugen.

Bewertung der multimedialen Umsetzung: Schlechte Benutzerführung und eine undurchsichtige Struktur sind der erste Eindruck von dieser Multimedia-Anwendung. Aber auch sonst hat sie nicht allzuviel zu bieten. Es gibt nur wenige Fotos, kaum Hörbeispiele und das Rocklexikon ist an vielen Punkten einfach zu oberflächlich, so findet z.B. aktuelle Rockmusik kaum Beachtung. Das Screendesign ist äußerst nervig und soll vermutlich auf junge

Leute ansprechend wirken. Diese CD-ROM ist nur etwas für wirkliche Rockmusik-Freaks ab 15 Jahren.

technische Besonderheiten: Die Installation verläuft ohne Probleme. Jedoch gibt es keine Möglichkeit die Texte auszudrucken und auch eine Anbindung an das Internet ist nicht vorgesehen.

7. Schlußbetrachtung

Am Anfang meiner Arbeit stand die Kontaktaufnahme mit Herstellern von Infotainment- und Lexikonsoftware. Die Vertreter der Verlage zeigten mir gegenüber ein höchst unterschiedliches Verhalten. Einige gaben mir am Telefon ausführliche Informationen über ihre Programme und schickten großzügig Rezensionsexemplare.¹⁹ Andere stellten mir nur Demo-Versionen zur Verfügung, die sich zu einer eingehenden Beurteilung nicht immer eigneten. Im weiteren Verlauf erwies sich die Ermittlung konkreter Verkaufszahlen einzelner Softwareprodukte als nachhaltiges Problem. Zum einen wollen die Hersteller aus betriebswirtschaftlichen Gründen Dritten keinen Einblick gewähren, zum anderen gibt die Gesellschaft für Konsumgüterforschung (GfK) in Nürnberg, welche konkrete Absatzzahlen ermittelt, die Ergebnisse ihrer Untersuchungen nur gegen Bezahlung weiter. Daher beschränkt sich meine Arbeit auf die Wiedergabe von Tendenzen, die ich von Seiten der Verlage mitgeteilt bekommen oder in der Fachliteratur nachgelesen habe.

Diese Arbeit zeigt auf, dass Infotainment CD-ROMs ein wichtiges Medium sind, um sich Wissen zu beschaffen und das Leben in der Informationsgesellschaft zu erleichtern. Allerdings stehen die Multimedia-Anwendungen durch das Internet unter starkem Konkurrenzdruck. Das Internet hat den Vorteil, dass es den schnellen, kostenlosen Zugriff auf verschiedene, oft aktuellere Informationsquellen bietet. Jedoch erweist sich das Auffinden der Informationen im weltweiten Datenlabyrinth als großer Nachteil und setzt für eine erfolgreiche Suche somit einen geschulten oder – learning by doing – geübten Benutzer voraus.

Die CD-ROM hingegen liefert Informationen zu einem inhaltlich abgegrenzten Themengebiet. Gerade Kindern wird dadurch der Informationszugang erleichtert und Eltern sind mit offline verfügbaren Informationen nicht vor die schwierige Frage des Schutzes ihrer Kinder

¹⁹ Anmerkung: Diese CD-ROMs wurden der IfaK-Bibliothek zur Verfügung gestellt und können dort ausgeliehen werden.

vor fragwürdigen Internetinhalten gestellt. Zudem haben Kinder oft nicht die Geduld verschiedene Lösungsansätze auszuprobieren, um an die gewünschten Informationen heranzukommen. So haben auch die Untersuchungen zum Marktangebot gezeigt, dass viele Firmen ihr Verlagsprogramm speziell auf diese Zielgruppe ausrichten. Auffallend ist dabei, dass das Einstiegsalter immer niedriger angesetzt wird und mittlerweile Produkte für zweijährige auf dem Markt angeboten werden, wie zum Beispiel die „Teletubbies“ von Mattel Interactive.

Aber auch Jugendliche greifen neben dem Internet gerne auf Multimedia-Anwendungen zurück. Dabei verwenden sie bevorzugt multimediale Nachschlagewerke zur gezielten Suche von Informationen, die das Wissen in Text, Bildern, Ton und Videosequenzen vermitteln. Das Internet ist heute noch nicht auf dem technischen Stand, um eine flüssige und schnelle Übertragung umfangreicher Datenmengen zu gewährleisten.

Die CD-ROM wird also auch noch mittelfristig neben dem Internet einen Platz im vielfältigen Medienangebot haben. Wie diese Arbeit zeigt, bietet sie insbesondere für die Unterstützung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen viele positive Ansätze.

Kindern und Jugendlichen muss deshalb die Möglichkeit gegeben werden, sich mit dem Medium vertraut zu machen. In einer Zeit, in der das lebenslange Lernen immer größere Bedeutung bekommt, ist hier die öffentliche Hand maßgeblich gefordert ihren Beitrag zu leisten. Zum einen ist hier die Ausrüstung aller Schulen mit multimedialfähigen Personalcomputern dringend geboten. Zum anderen müssen auch die Bibliotheken die Bereitstellung der „neuen Medien“ noch stärker als ihren Auftrag erkennen. Um für die Öffentlichkeit interessant zu bleiben, dürfen sie diese ihren Kunden nicht vorenthalten. Es muss ihre Aufgabe sein, Computer zur kostenfreien oder kostengünstigen Nutzung bereit zu stellen und ein sorgfältig ausgewähltes Softwareangebot anzubieten.

8. Literatur- und Quellenverzeichnis

1. Aufsätze

Digital, multimedial, interaktiv – Kinder- und Jugendliteratur auf CD-ROM und im Internet / Heidtmann, Horst. - aus: Renate Raecke(Hg.): Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland, München 1999, S.262-267.

Edutainment. Software zwischen Spielen und Lernen / Fehr, Wolfgang; Fritz, Jürgen. - Bonn : Bundeszentrale für Politische Bildung, 1997.

Kinderverhalten am Computer - Vortrag von Horst Heidtmann auf der Bildungsmesse "edut@in" am 11.06.1999.

Lebenswelten, Medienräume: Jugendliche, Bibliothek und Schule; Beiträge zum Projekt "Öffentliche Bibliothek und Schule" / Karl Otto Conrady - Gütersloh: Verlag Bertelsmann-Stiftung, 1997.

Multimedia – Kategorien und Kriterien zur Beschreibung und Bewertung. / Thiele, Günter. – aus: Mit Multimedia in die Zukunft? : multimediale Möglichkeiten in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung / Stefan Aufenanger ; Jürgen Lauffer ; Günter Thiele. - Bielefeld : GMK, 1995.

Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitung kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM / Rank, Bernhard. – aus: Bilderwelten: vom Bildzeichen zur CD-Rom / Kurt Franz, Günter Lange – Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren, 1999.

Überlegungen zur Bewertung von Edutainment-Produkten. / Meder, Norbert. – aus: Netzwärts – Multimedia und Internet: Neue

Perspektiven für Kinder und Jugendliche. – Bielefeld: GMK Rundbrief Themen, 1997.

2. CD-ROMs

Sachthemen

Aufklärung

- **Sex komplex:** Die wahre Soap über Liebe Lust und safer Sex. – Iserlohn: Nova Media Verlag, 1998.

Geographie

- **Encarta Weltatlas 2000:** Die Welt multimedial und interaktiv entdecken. – München: Microsoft, 2000.
- **Kiribatis Kinderatlas:** für Kinder ab 4 Jahre. – München: Kiribati, 1999.
- **Mit Alex auf Reisen: In den Regenwald:** Ein Lernspiel für Kinder ab 8 Jahre und die ganze Familie. – Stuttgart: Heureka-Klett, 1998.

Geschichte

- **Der Fall der Mauer.** – München: Digital Publishing, 1997.
- **Hitler - Eine Bilanz:** Der Kriegsherr. – München: Digital Publishing, 1997.
- **Kreuzzüge:** Verschwörung im Königreich des Orients: Ein multimediales Lernabenteuer. Ab 12 Jahre. – Berlin: Cornelesen Software, 1998.
- **Tutanchamun:** Die Entdeckung des Alten Ägyptens. – München: United Soft Media, 1999.

- **Zeitalter der Industrialisierung:** Ein interaktives Panorama des 19. Jahrhunderts. Für Jugendliche und Erwachsene. - Berlin: Cornelesen Software, 1999.

Mensch und Gesundheit

- **Es war einmal das Leben:** Begleite den Maestro auf seine wunderbare Reise durch den menschlichen Körper, 8-13 Jahre. – München: The Learning Company , 1999. (Mattell Interactive)
- **Milli-Metha's Ernährungsspiel:** Abenteuer im Bauch des Riesen; mit 6 tollen Spielen und lustigen Liedern; 4-10 Jahre. – Berlin: Tivola, 1999.

Musik

- **Opera fatal:** die haarsträubende Suche nach den verschwundenen Noten. - Stuttgart: Heureka-Klett, 1996.

Natur

- **Löwenzahn 4:** Geschichten aus Natur, Umwelt und Technik / Martina Arnold, Margrit Lenssen [Herausgeberinnen]. – München: Terzio, 2000.
- **Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese:** Das Natur LernSpiel; mit 12 spannenden Spielen; 4-10 Jahre / Rotraut Greune [Text], Heike Burghardt [Illustration]. – Berlin: Tivola, 1999.
- **Was ist Was-Quiz: Wale und Delphine** / Patrick Thielen, Anette Speck [Text], Peter Bauer [Illustration]. – Berlin: Tivola, 2000.

Technik

- **Fliegen, Flattern, Flugmaschiene:** Abenteuer und Wissenswertes rund ums Fliegen; 8-102 Jahre. – Berlin: Tivola, 1997.

- **Physikus:** Das Abenteuer aus der Welt der Naturwissenschaften. – Stuttgart: Heureka-Klett, 1999.
- **Pinball Science:** David Macaulay's ausgeflippte Naturwissenschaften. – München: Terzio, 1999.

Lexika und Nachschlagewerke

- **Belser Lexikon der Kunst- und Stilgeschichte:** Die erste deutsche Enzyklopädie der Kunst auf CD-ROM. – München: United Soft Media, 1999.
- **Lexikon der Rockmusik:** Rock, Pop, Soul, Rock'n Roll, Reggae, Blues, New Wave. – München: Systema, 1999.
- **Lexikon des internationalen Film 99/2000.** – München: Systema, 1999.
- **LexiROM 4.0, Edition 2000:** Meyers Lexikon in 3 Bänden. - Mannheim: Bibliographisches Institut; München: Microsoft, 1999.
- **Mein erstes Lexikon:** Das multimediale Lexikon für Kinder. Ab 4 Jahre. - Mannheim: Bibliographisches Institut, 1997. (Duden Multimedia)
- **Retrospect: Das Lexikon des 20. Jahrhunderts:** cChronik, Dokumentation, Enzyklopädie. – München: Digital Publishing, 1999.

3. Internet-Seiten

Alles Schrott? / Feibel, Thomas.

URL: http://www.archiv.zeit.de/daten/pages/199851.computer_.html
(10.08.2000)

Kindersoftware sieht rosigen Zeiten entgegen:

Der PC hat sich im Kinderzimmer durchgesetzt.

URL: http://www.mediabiz.de/htm.afp?Biz=mediabiz&Premium=N&Navi=00000000&Datei=/htm/specials/kinder00/kinder00_12.html
(12.09.2000)

"Engere Bindung zum Handel" / Michael Fleissner, United Soft Media

URL: <http://www.mediabiz.de/firmen/news.afp?Nr=2098&Biz=gamesbiz&Premium=N&Navi=00000000>
(22.09.2000)

4. Monographien

Doderer, Klaus (Hrsg.): Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur: Personen-, Länder- und Sachartikel zu Geschichte und Gegenwart der Kinder- und Jugendliteratur; in 3 Bänden (A-Z). – Basel: Beltz, 1984.

Feibel, Thomas: Großer Kinder-Software-Ratgeber 2000. - München: Markt & Technik, 2000.

Feibel, Thomas: Multimedia für Kids: Spielen und Lernen am Computer. Was Eltern und Pädagogen wissen müssen. – Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1997.

Handbuch Medien: Medienforschung: Konzepte, Themen, Ergebnisse / Bundeszentrale für Politische Bildung. Hrsg.: Horst Dichanz. - Bonn : Bundeszentrale für Politische Bildung, 1998.

Heidtmann, Horst: Kinder- und Jugendliteratur multimedial und interaktiv: Multimedia-Anwendungen auf CD-ROM. - Weinheim : Juventa-Verlag, 1996.

JIM 99/2000: Jugend, Information, (Multi-)Media; Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19jähriger in Deutschland; mit Regionaldaten für Baden-Württemberg / mpfs, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. - Baden-Baden : Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2000.

5. Verlagsprospekte

Cornelsen Verlag. – Herbst 2000 / Winter 2001

Heureka-Klett. – Herbst 2000 / Winter 2001

Terzio. – Herbst 2000 / Winter 2001

Tivola. – Herbst 2000 / Winter 2001