

# Nutzen, Möglichkeiten und Grenzen von Interaktion in Edutainment-Programmen

JÜRGEN KÜBLER

*Basler Versicherungen*

*Diplomarbeit*

*FH Furtwangen, Fachbereich Digitale Medien / Studiengang Medien-Informatik*

## 1. Zusammenfassung

Im theoretischen Teil meiner Diplomarbeit entwickelte ich meine Qualitätsanforderungen an Interaktion in Edutainment. Vorausgegangen war die Betrachtung des Interaktionsbegriffes in verschiedenen Wissenschaften. Da keine der dargestellten Wissenschaften eine umfassende und zutreffende Beschreibung von Interaktion lieferte oder die Interaktion nur als technisches Phänomen betrachtete, faßte ich grundlegende Gedanken aus den verschiedenen Disziplinen zusammen und erweiterte sie im Hinblick auf meinen Anspruch an Interaktivität.

Edutainment ist für mich dann interaktiv, wenn mindestens eine der folgenden Eigenschaften erfüllt ist:

- Dem Benutzer muß die Möglichkeit geboten werden, etwas Neues, Eigenes zu erschaffen.
- Es muß eine wechselseitige Kontingenz zwischen den Interaktionspartnern (Kind und Computer) stattfinden. Hierbei muß besonders das Programm auf den Benutzer eingehen, nicht umgekehrt.
- Der Benutzer muß in der Lage sein, sich selbstbestimmt die zur Verfügung stehenden Informationen nach eigenen Kriterien und Methoden anzueignen.
- Das Programm muß dem Kind Möglichkeiten bieten, seine Phantasie und Spontaneität auszudrücken und darf dabei seine Kreativität nicht einschränken.

Anhand dieser Kriterien untersuchte ich im praktischen Teil meiner Arbeit die Interaktionsmöglichkeiten von fast fünfzig Edutainment-Programmen. Dazu testete und

kategorisierte ich die einzelnen Produkte und arbeitete die jeweilige Besonderheit der Interaktion heraus.

Als Ergebnis dieser Untersuchung mußte ich feststellen, daß nur wenige Programme meine Qualitätsanforderungen an Interaktivität erfüllen. Hinzu kam, daß sich die wenigen Ansätze für Interaktionsmöglichkeiten oftmals auch noch als qualitativ schlecht herausstellten. So blieben mir von den 46 getesteten Programmen nur drei übrig, die meine Ansprüche an Interaktivität erfüllen und die ich deshalb besonders hervorheben möchte. Dies sind Ronny im Erdbeer-Zauberland von SCOPS-Software, Die Abenteuer der Zobinis von BRØDERBUND und Meine Schatzinsel von RAVENSBURGER INTERACTIVE.

In naher Zukunft werden jedoch verschiedene Gremien ihre Anforderungen an Edutainment definiert haben, und die Produzenten von Edutainment werden diese hoffentlich aufgreifen und umsetzen. Bis dies der Fall ist, werden durch die Weiterentwicklung der Technik neue Möglichkeiten zur Realisierung von Interaktionen gegeben sein.