



Dossier zur Leseförderung in außerschulischen Einrichtungen

Liebe Kolleginnen und Kollegen, in diesem Dossier finden Sie Expertenbeiträge, Aktions- sowie Best Practice-Beispiele und Lesetipps rund um das Thema „Lesen und Games“. Unter anderem wirft Dr. Silke Günther ein Schlaglicht auf „Leseförderung und digitale Spiele – eine Allianz auf den zweiten Blick“ und die Stiftung Digitale Spielekultur berichtet, wie Spiele und Literatur verknüpft werden können. Zudem stellt Alexander Hundenborn das Projekt „Kreative Pixelwelten – Mit Minecraft in der Bibliothek“ vor.



Experten-Beiträge

Dr. Silke Günther zu Lesen und digitalen Spielen

Leseförderung und digitale Spiele – eine Allianz auf den zweiten Blick

Digitale Medien haben auf verschiedenen Ebenen durchaus Eingang in die Leseförderung gefundenⁱ, z.B.:

- in Form der begleitenden Rezeption von Hörmedien
- einer kreativ gestalterischen Auseinandersetzung mit Lesetexten unter Einbindung digitaler Medien
- als primär auf die Förderung des Lesefleißes zielende Angebote, wie Antolin oder Lepion

Digitale Spiele hingegen werden, wenn sie nicht didaktisch aufbereitet sind, häufig nicht als Medien in Betracht gezogen, die sich für Lernprozesse nutzen lassen. Schon gar nicht werden sie als etablierte Medien der Leseförderung angesehen. Ihre Potentiale für die Leseförderung auszuloten, ist durchaus lohnenswert. Denn digitale Spiele haben einen hohen Verbreitungsgrad in allen sozialen Schichten und eine positive affektive Besetzung für die Spielerinnen und Spieler.

Was bieten digitale Spiele konkret, dass es sinnvoll sein könnte, sie in die Leseförderung zu integrieren? Zu nennen wären hier:

- Aufmerksamkeitsfokussierung, denn u.a. durch das konstante und zeitnahe Feedback verbleibt die Aufmerksamkeit auf dem Spiel
- Hilfe bei der phonologischen Dekodierung, da häufig nicht nur die Schriftzeichen, sondern auch die dazugehörigen Laute dargeboten werden und mehrfach abgerufen werden können
- unmittelbares Feedback zum Textverständnis, werden Texte nicht verstanden, wirkt sich das auf das Spiel aus
- situierte Leseanlässe, d.h. Lesen als sich aus der Spielsituation natürlich ergebende Tätigkeit

Actionspiele sind ein Genre, für das Zusammenhänge zwischen der Nutzung digitaler Spiele und der Förderung von Aufmerksamkeitsleistungen und phonologischer Informationsverarbeitung untersucht wurden. Am Beispiel der kommerziellen Spielereihe Rayman's Raving Rabbidsⁱⁱ konnten für die untersuchten lese-rechtschreibschwachen Kinder Verbesserungen aufgezeigt werden. Diese lassen sich vor allem auf die Konfrontation mit Spielaufgaben zurückführen, die visuell-räumliche sowie zeitliche Wahrnehmungsfähigkeiten schulen. Diese ersten Ergebnisse machen das Genre für die Förderung der Aufmerksamkeit und der phonologischen Informationsverarbeitung interessantⁱⁱⁱ.

Die globale Kohärenzbildung ist eine ist eine komplexe Aufgabe. Darunter versteht man die Integration einzelner gelesener Sätze und Phrasen eines Textes zu einem inhaltlichen Gesamtverständnis, das sich in das eigene Weltwissen einfügt bzw. dieses erweitert. Sie macht das Lesen zur kontinuierlichen Verständnisarbeit, die die Leserin oder der Leser während des Lesevorgangs alleinig leistet. Digitale Spiele offerieren hier unmittelbares Feedback: Unterlaufen der Spielerin oder dem Spieler Missverständnisse in der Sinnbildung, wirkt sich dies negativ auf das Spiel aus. Um mit dem Spiel dennoch fortfahren zu können, wird der Sinnbildungsprozess unmittelbar alleine oder

im Austausch mit anderen innerhalb des Spiels angepasst. Auf dieser Ebene können digitale Spiele den Verständnisprozess der Leserinnen und Leser entlasten. Es entsteht Raum, um sich auf das Erlesen kleinerer Textbestandteile zu konzentrieren, ohne dass das Verständnis für den Gesamttext in Gefahr gerät. Textbasierte Rollenspiele wie das kostenlose Browserspiel Cantr II^{iv} lassen sich dafür gut nutzen. Es besitzt alle beschriebenen Eigenschaften digitaler Spiele, ermöglicht die Konzentration auf das Erlesen von Schriftsprache und darüber hinaus das Hineindenken in eine komplexe Phantasiewelt.

Situierte bzw. authentische Leseanlässe fördern die Lesemotivation. Digitale Spiele schaffen genau solche Leseanlässe, denn sie situieren das Lesen über die jeweiligen Spielsituationen. Point-and-Click Spiele sind gut dafür geeignet. Dieses Genre folgt dem Eingabeprinzip traditioneller Desktop-PCs und erfordert es, einen Bereich zu lokalisieren und auf diesen zu klicken, um eine Aktion auszulösen. Die Spielenden müssen also eine Wortliste erlesen und die Gegenstände auf einem Wimmelbild anklicken, die zu den erlesenen Wörtern passen, damit die Gegenstände aus dem Bild verschwinden und sie Punkte erhalten. Ohne das Erlesen der Wörter, kann die Spielsituation nicht stattfinden.

Die skizzierten Aspekte lassen sich z.B. um Ausführungen zu Kompetenzüberzeugungen und affektiver Valenz ergänzen. Kompetenzüberzeugungen spiegeln die eigene Erfolgserwartung in Bezug auf ein Medium und dessen Anforderungen wider und beeinflussen den tatsächlichen Erfolg. Leseschwache Jugendliche verbinden mit digitalen Spielen häufig gute Kompetenzüberzeugungen. Dies gilt auch für die affektive Valenz, d.h. die emotionale Wertigkeit, die einem Medium zugeschrieben wird. Diese Aspekte zeigen auf, dass die Nutzung digitaler Spiele als ein Element der Leseförderung angesehen werden kann, das vielfältige und noch weiter zu erforschende Ansatzpunkte bietet.

Dr. Silke Günther, hat nach einem Lehramtsstudium, 2007 zum Thema Intermedialität und Geschlechterrollen in nordamerikanischen Fernsehserien promoviert. Zurzeit arbeitet sie an einem Habilitationsprojekt zu digitalen Spielen und Leseförderung und ist am Arbeitsbereich Medienpädagogik der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg primär in der Lehramtsausbildung tätig.

Kontakt: silke.guenther@uni-hamburg.de

ⁱ <http://www.lesen-und-digitale-medien.de/> [zuletzt zugegriffen am 1.11.14]

ⁱⁱ <http://rabbids.ubi.com/bwaaah/de-DE/home/index.aspx> [zuletzt zugegriffen am 1.11.14]

ⁱⁱⁱ Franceschini et al.: Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better, *Current Biology* (2013) 23/6, S. 462–466.

^{iv} <http://www.cantr.net/> [zuletzt zugegriffen am 1.11.14]

Die Stiftung Digitale Spielekultur im Gespräch

Ein Gespräch über das literarische Quartett der Zukunft, Spielen im Unterricht und unmenschliche Bleiwüsten

Was haben digitale Spiele mit dem Lesen zu tun? Mehr als man denkt! In digitalen Spielen werden gute Geschichten erzählt. Zu vielen Games gibt es Bücher. Und auch bei digitalen Spielen gilt: Wer lesen kann, ist klar im (Spiel)Vorteil.

Ein Gespräch mit Benjamin Rostalski, Projektmanager in der Stiftung Digitale Spielekultur, über das literarische Quartett der Zukunft, Spielen im Unterricht und unmenschliche Bleiwüsten.

Die Stiftung Digitale Spielekultur organisiert viele Projekte im Bereich Literatur und digitale Spiele. Wie stellen Sie die nicht auf den ersten Blick offensichtliche Verbindung zwischen den beiden Bereichen her?

Wir haben seit zwei Jahren eine Kooperation mit dem Internationalen Literaturfestival in Berlin. Ausgangssituation dafür war die Feststellung, dass in unserem Umfeld viele Leute, die gerne spielen, auch gerne lesen. Und da wir auch anderen Literaturinteressierten die Gemeinsamkeiten zwischen Literatur und Spielen zeigen wollten, haben wir uns für eine Zusammenarbeit entschieden. Spiele sind ein narratives Medium, erzählen großartige Geschichten und haben zusätzlich noch das Element der Interaktivität. Einerseits ist das eine große Chance, andererseits aber auch eine Hürde. Gerade für Leute, die nicht mit diesem Medium aufgewachsen sind, muss man diese Hürde senken. So entstand die Idee mit den ‚Spielungen‘.

Was muss man sich unter einer Spielung vorstellen?

Das Format der Lesung ist ja bekannt: Man geht irgendwohin, der Autor liest Auszüge aus seinem Werk vor und man hört ihm zu. Danach ist man vielleicht motiviert, das Buch zu kaufen oder es zu lesen. Wir dachten uns, dass man dasselbe auch mal mit Spielen machen könnte, also statt Lesungen eben Spielungen. So haben wir beim Literaturfestival im September 2013 vier Spiele ausgewählt und live vorgespielt, darunter „Limbo“ oder „The last of us“. Bei „Limbo“ haben wir zum Beispiel eine simulierte Prüfsitzung wie bei der USK gemacht und das versammelte Publikum musste nach der Präsentation und Diskussion eine Altersfreigabe für das Spiel vergeben. Nach den Spielungen wurde diskutiert und das Ganze mit einem „Literarischen Quartett der Zukunft“ abgerundet. Dabei haben wir das Format des literarischen Quartetts, bekannt aus dem Fernsehen, in die Spielewelt übertragen und einen

Autor und eine Autorin jeweils mit einer Person aus dem Games-Bereich ins Gespräch gebracht. Das Konzept haben wir in diesem Jahr weiterentwickelt und Autoren unterschiedlicher Genres aus aller Welt gebeten, uns ihr ideales Computerspiel zu beschreiben. Sie mussten sich dabei an keinerlei Vorgaben, was beispielsweise die technische Umsetzung betrifft, halten. Bei manchen Entwürfen hat man sich zwar gefragt, ob daraus jemals ein Spiel werden könnte. Aber das war ja nicht der Punkt. Lesbar und interessant waren die Entwürfe allemal. In dem Band „New Level. Computerspiele und Literatur“, herausgegeben von Thomas Böhm, wurden die Entwürfe auch veröffentlicht.

Was ist die Zielrichtung der Projekte der Stiftung Digitale Spielekultur?

Wir wollen aufzeigen, dass digitale Spiele ein gleichwertiger Beitrag zum Gesamtkanon der Medienlandschaften sind. Digitale Spiele können genauso Trash und Hochkultur sein wie das bei Literatur und allen anderen Medien-gattungen der Fall ist. Deshalb plädieren wir für die Betrachtung des einzelnen Werkes und nicht dafür, das Medium generell abzutun. Wir möchten ein Bewusstsein vor allem bei medienfernen Menschen wecken, dass Games sehr wohl auch Kultur sein können. Sie sind ein Kulturgut, weil sich Millionen Menschen in ihrer Freizeit und/oder beruflich mit ihnen befassen. Es gibt so viele um die digitalen Spiele herum gelagerte Aspekte, wie beispielsweise die Fankultur mit dem Cosplaying, Modding oder die Speed-Run-Community. Dann gruppieren sich noch einmal so viele Subkulturen oder Unterbereiche um das Spielen selbst, die ihrerseits wiederum riesig sind. Es ist eine globale Kultur, die Millionen Menschen umfasst, die ihr Herzblut dort investieren. Deshalb kann man schon von einem eigenen Kulturbereich sprechen. Spiele sind sozusagen eine Art Querschnittmedium, weil sie verschiedene Elemente, wie Storytelling, Artwork, technologische Komponenten, Audiodesign, das Moment der Interaktivität, User interaction und so weiter in sich vereinen.

Wir werden oft von unseren Multiplikatoren auf die Risiken von digitalen Spielen angesprochen. Was raten Sie Eltern und Lehrkräften?

Dass Grenzen beim Spielen durch die Erziehungsberechtigten gesetzt werden, ist absolut legitim. Kinder brauchen reale Anregungen durch die echte Welt und sollen nicht den lieben langen Tag nur vor verschiedenen Bildschirmen sitzen. Dennoch ist es wichtig, dass sich Eltern, Lehrer, Erzieher mit dem Medium beschäftigen und auch mal selbst spielen, sonst werden sie irgendwann von der jüngeren Generation nicht mehr ernst genommen, weil sie sich selbst nicht auskennen.

Eine frühe Medienerziehung ist sinnvoll, setzt allerdings voraus, dass zusammen gespielt und von der älteren Generation Interesse gezeigt wird. So ein Rollentausch ist super. Das Kind wird zum Experten und kann den Eltern das Spiel erklären, es fühlt sich ernst genommen. Manchen Eltern geht dadurch auch ein Licht auf und sie erkennen den positiven Wert von digitalen Spielen.

Was Spiele mit Gewaltdarstellungen generell betrifft, so ist unsere Meinung, dass ein Kulturgut auch ein Tabu brechen kann und es auch dürfen muss, solange der Jugendschutz gewährt ist. Deswegen arbeiten wir auch eng mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle zusammen und machen uns für die strikte Einhaltung der Alterskennzeichnungen digitaler Spiele stark. Aber Darstellungen von Gewalt und – in Spielen übrigens überaus selten und meist recht zahm – Sexualität spielen in der Kunstgeschichte eine überragende Rolle. Ein Kulturgut, das sich und seine inzwischen mehrheitlich volljährigen Nutzer ernst nimmt, darf auch diese Motive verwenden. Durch virtuelle Grenzüberschreitungen in einem Spiel reflektiert man auch sein eigenes Handeln in der realen Welt. Das können interaktive Spiele als Medium sehr gut vermitteln. Wir glauben, dass im Spielen sehr große Chancen schlummern, die viele noch immer nicht sehen, und dass bei digitalen Spielen für jede Zielgruppe etwas dabei ist – Familien-Unterhaltung genau wie Unterhaltung, die sich klar an Erwachsene richten. Man kann durch Spielen Qualifikationen erwerben und überwindet Hemmschwellen bezüglich des generellen Umgangs mit digitalen Medien.

Wie lassen sich Games für z.B. Lernzwecke einsetzen?

Lernspiele an sich können eine feine Sache sein, die nur leider immer wieder falsch angepackt wird. Spieler haben ausgeprägte Sensoren für die versteckte Lehrabsicht, die dahinter steckt. Sie merken sehr schnell, dass zuerst die Botschaft da war und dann eine ganz simple Spielmechanik drauf gepfropft wurde. In der Regel funktionieren solche Spiele nicht. Viel eher sollte man das Medium thematisieren und die Jugendlichen dort abholen, wo sie sind. Viele Jugendliche sind spielbegeistert, nicht alle, was völlig okay ist. Aber diejenigen, die es sind, kann man vielleicht mit einem Referat zu ihrem Lieblings-Computerspiel eher begeistern als mit einer Buchvorstellung. Zudem sollte man die Kompetenzen würdigen, die Schüler haben, und nicht gleich die Moralkeule auspacken oder das Referat schlechter bewerten, weil ein Computerspiel vorgestellt wurde. Auch im Fremdsprachenunterricht bieten sich Computerspiele an. Viele Spieler haben durch -Spiele ihr Englisch gelernt, da nicht alle Spiele eingedeutscht sind. Oder man macht mal eine Theateraufführung zu einem Computerspiel. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig.

Unser Vorschlag wäre daher, dass man Spiele so in den Unterricht integriert, wie man es eben mit einem Film oder einem Buch handhabt – nämlich als Gegenstand des Schulunterrichts.

Und wie sieht es bei den digitalen Spielen mit dem Lesen aus?

Von der Nutzerseite her gibt es sehr große Überlappungen. Man ist beispielsweise so sehr fasziniert oder gefesselt von einem Spiel, dass man auch unbedingt Romane dazu lesen möchte. Das haben wir ja bei ‚World of Warcraft‘

erlebt. Im Gegensatz zu Deutschland, wo man von ‚Medienkompetenz‘ spricht, wird im angelsächsischen Raum passender von einer media literacy gesprochen. Durch den Begriff ‚literacy‘ wird praktisch schon auf die Lesekompetenz oder Lesefähigkeit verwiesen. Zuletzt geht es beim Spielen auf einer sehr weiten Metaebene darum, Codes zu entschlüsseln und das Präsentierte zu lesen.

Es gibt also eine Art "Games Literacy"?

Oft ist es so, dass der Reiz eher auf der ludischen als auf der narrativen Ebene liegt. Diese Ebene des Spiels zu begreifen, die Spielmechanik, die Challenge, den Konflikt, der in dem Spiel steckt, das Gameplay, was man tun muss, um den Konflikt wie zu seinen Gunsten zu entscheiden: das ist eine eigene Kompetenz. Diese kann nur aufgebaut werden, wenn man tatsächlich und mit intrinsischer Motivation spielt. Zudem ist es eine Genussfähigkeit, die erst einmal ausgebildet werden muss. Damit tun sich natürlich Menschen, die diesem Medium kritisch gegenüberstehen oder nicht damit aufgewachsen sind, schwer.

Stellt man sich nun aber mal eine „verkehrte Welt“ vor, in der die Medienevolution andersherum gewesen wäre. Also zuerst gab es das moderne Computerspiel und dann die Bücher. Eltern wären vielleicht gleichermaßen entsetzt. Denn die armen Kinder würden auf einmal Bücher lesen und müssten ohne Interaktivität, ohne Videos oder Bilder auskommen und sich alles im Kopf vorstellen, ganz allein in einer reizarmen, unmenschlichen Bleiwüste. Wie anstrengend!

Benjamin Rostalski ist Projektmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur und betreut dort unter anderem das Awardbüro des Deutschen Computerspielpreises.

Weitere Informationen zur Stiftung Digitale Spielekultur
www.stiftung-digitale-spielekultur.de



Aktionen

(D)ein eigenes Computerspiel

Warum nicht einmal Lesen und Schreiben und Geschichtenerzählen ganz praktisch anwenden – und zwar beim Entwerfen eines Computerspiels! Ausgangspunkt für das Spiel kann, muss aber nicht, das eigene Lieblingsbuch sein. Wie könnte man es als Computerspiel darstellen? Funktioniert das überhaupt? Dabei setzen sich die Jugendlichen nicht nur genauer mit Geschichten auseinander, sondern sie gewinnen zudem Einblicke in die Mechanik von Computerspielen. Natürlich lässt sich auch der umgekehrte Weg gehen und das Lieblingscomputerspiel als Erzählung oder Theaterstück aufbereiten.

Spieletester-AG

Gründen Sie gemeinsam mit den Jugendlichen eine Spieletester-AG, in der Sie zusammen digitale Spiele spielen und genauer unter die Lupe nehmen. Lassen Sie die Jugendlichen beim ersten Mal Vorschläge machen, welche Spiele gespielt und kritisch reflektiert werden sollen, und erarbeiten Sie dann einen Kriterienkatalog. Folgende Kategorien können darin aufgenommen werden: Genre, Grafik, Sound, Steuerung und Spielspaß. Bei den Spielen sollte allerdings unbedingt auf die Alterseinstufungen geachtet werden. Lassen Sie die Jugendlichen dann eine Beurteilung samt Spieletipp verfassen, die Sie auf der Homepage Ihrer Einrichtung oder in einem Blog veröffentlichen können.

Machinimas

„Machinima“ ist ein Kunstwort und beschreibt nichts anderes als einen kurzen Computerspieltrickfilm. Drehen Sie mit den Jugendlichen zusammen einen solchen Kurzfilm. Erster Schritt ist natürlich das Verfassen eines Drehbuchs. Hier können populäre Bücher und Geschichten als Inspiration dienen. Die Handlung wird dann mit einem PC-Spiel nachgespielt (dazu eignen sich vor allem Simulationsspiele wie

die SIMS) und dabei gefilmt. Die gefilmte Szene sollte anschließend in einer Videodatei auf dem PC gespeichert und mit einem Programm wie beispielsweise dem „Windows Movie Maker“ nachbearbeitet werden. Wichtig ist zum Schluss auch die Nachvertonung mit eigenem Text.

Hierzu eignet sich die kostenlose Software ‚audacity‘ ganz gut. Der fertige Film kann dann auf der Homepage der Einrichtung hochgeladen werden oder sogar auf YouTube. Natürlich darf auch ein Machinima-Filmfestival veranstaltet werden. Da sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Talkrunde mit Branchenkennern

Viele Jugendliche träumen davon, später einmal ihr Hobby zum Beruf zu machen und als Spieleentwickler oder Gamedesigner arbeiten zu dürfen. Um Ihnen aufzuzeigen, wie der Berufsalltag in der Spielebranche aussieht und welche Voraussetzungen man mitbringen sollte, um den Berufseinstieg zu schaffen, können Sie eine Talkrunde mit einem Experten veranstalten. Laden Sie jemanden ein, der in diesem Bereich tätig ist und den Jugendlichen gerne Rede und Antwort steht. Falls ein persönliches Treffen nicht möglich ist, können Sie auch eine Videokonferenz mit dem Experten gemeinsam mit den Jugendlichen organisieren. Rückt das Treffen näher, sollten Sie sich gemeinsam Fragen überlegen und diese schriftlich festhalten. So geht nichts Wichtiges verloren.



Best Practice

Praxistipp: Kreative Pixelwelten – Mit Minecraft in der Bibliothek

Ein Interview mit Alexander Hundenborn vom Spieleratgeber NRW

Ein PC-Spiel und eine Bibliothek – wie passt das zusammen? Wunderbar, wie das „Gecheckt“-Projekt „Kreative Pixelwelten – Mit Minecraft in der Bibliothek“ in Zusammenarbeit mit der Bibliothek in Köln Kalk beweist.

15 Jugendliche haben hier auf der Grundlage des ersten Buches der Trilogie „Die Tribute von Panem“ von Suzanne Collins eine eigene Spielwelt mit dem PC-Spiel Minecraft erstellt.

Alexander Hundenborn, der für den Spieleratgeber NRW arbeitet und das Projekt „Gecheckt“ in der Bibliothek Köln Kalk betreut hat, erzählt in einem kurzen Interview, wie das Projekt gelaufen ist, und gibt Tipps, wie sich eine solche Aktion auch in Ihrer Einrichtung umsetzen lässt.

Welche Voraussetzung müssen gegeben sein, um diese Aktion in der eigenen Einrichtung durchzuführen (Material, technisches Know-How)?

Grundsätzlich ist die Aktion in puncto Material nicht sehr aufwendig. Um es in der eigenen Einrichtung durchzuführen, müssen ein paar Computer mit dem Videospiel „Minecraft“ ausgestattet sein. Das Spiel hat keine hohen Systemanforderungen, so dass es auch auf älteren Computern wiedergegeben werden kann, und ist nicht viel teurer als ein Hardcover-Bestseller. Zusätzlich werden Schreibmaterialien wie Blätter und Stifte benötigt, um Drehbücher und Ideen aufzuschreiben. Weiterhin benötigen die TeilnehmerInnen Jugendbücher oder interessante Thematiken, die vom Buch in das Spiel übernommen werden. Hier kann beispielsweise überlegt werden, dass jede/r Teilnehmende ein eigenes Buch mitbringt, welches als besonders geeignet für die Umsetzung in Minecraft erscheint.

Zum technischen Know-How lässt sich sagen, dass die Kinder und Jugendlichen weitestgehend Minecraft beherrschen. Der/die Durchführende sollte jedoch dazu in der Lage sein, die Grundfunktionen des Spiels erklären und das Spiel so einrichten zu können, dass es zusammen spielbar wird. Hierfür gibt es vielerlei Anleitungen im Internet oder Sie können auf Anfrage eine Beratung vom Team des Spieleratgeber NRW bekommen.

Welche Zielgruppen werden besonderes angesprochen? Haben daran z.B. auch Jugendlichen teilgenommen, die nicht so gerne lesen? Wenn ja, wie ließen sie sich motivieren?

Zielgruppe dieser Aktion sind grundsätzlich Kinder und Jugendliche von ca. 10-16 Jahren. Diese Zielgruppe zeigt bei vielen Umfragen und Studien gesteigertes Interesse am Spiel Minecraft und ein relativ hohes Lesepotenzial. Die Motivation, an dieser Aktion teilzunehmen, lag hauptsächlich darin, dass das vermeintliche Lieblingsspiel der Kinder und Jugendlichen in einem ihnen durchaus bekannten Rahmen angeboten wurde, der jedoch nicht als medialer Ort wahrgenommen wird. Eine Verknüpfung der Jugendbuchthematik mit einem Videospiel war den Jugendlichen zunächst fremd, als ihnen aber bewusst wurde, dass sich Parallelen finden lassen, war die Motivation groß, das

Setting des Buches möglichst realgetreu in Minecraft zu übertragen. So wurden beispielsweise auch Szenarien geändert, da sie im Buch als zu wenig spannend und actionreich bewertet wurden. Aus Sicht der Jugendlichen geschah hier eine Aufwertung der literarischen Szenarien in der interpretatorischen Umsetzung durch das Videospiel.

Wie war das Feedback seitens der Kinder und Jugendlichen auf die Aktion? Was hat ihnen am besten gefallen? Wie wurde das Thema Lesen in die Aktion integriert?

Die Kinder und Jugendlichen waren sehr angetan, dass ihre mediale Lebenswelt mit der von ihnen oft als „langweilig“ und „alt“ beschriebenen Welt der Bücher verknüpft wurde. Vielen war nicht bewusst, dass es Parallelen zwischen Videospielen und Büchern gibt, dass Handlungen, Geschichten und fantastische Erlebnisse in beiden medialen Ausgestaltungen ihren Schwerpunkt finden. Die Faszination, Buchinhalte in ein digitales Format und speziell in ein Videospiel zu übertragen, fand großen Anklang und motivierte die Kinder und Jugendlichen, die relevanten Buchstellen genau zu lesen, sie zu interpretieren und neu zu arrangieren.

Was würden Sie Einrichtungen raten, die ein solches Projekt durchführen möchten? Worauf sollte man besonders achten?

Sollten die Kinder und Jugendlichen keine eigenen Bücher als Themenvorlage mitbringen, ist es wichtig, dass der/die Durchführende Alternativen bieten kann. Eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit dem Spiel Minecraft ist ebenso von Vorteil, da man unter dem Gesichtspunkt der Umsetzbarkeit die Buchauswahl treffen sollte. Es ist natürlich auch wichtig, das Spiel Minecraft und die einhergehende jugendkulturelle Relevanz im Blick zu haben, um auf die Wünsche und mitunter auftretenden Fragen von Eltern eingehen zu können. Weiterhin sollte die Zielgruppe genau beachtet bzw. ausgewählt werden, da man mit der Bewerbung der Aktion hauptsächlich Gamer anspricht. Die Bereitschaft, sich auch inhaltlich mit den Büchern auseinanderzusetzen, kann durchaus eine Herausforderung sein. Es ist aber ebenso gewinnbringend, wenn man die Leseverdrossenheit als Ressource sieht, dort ansetzt und sie mit einem lebensweltlichen Bezug auflöst.

Einen ausführlichen Bericht von Alexander Hundenborn zum Projekt "Kreative Pixelwelten – Mit Minecraft in der Bibliothek" finden Sie in der Broschüre „Gecheckt NRW“. Ein Blick in die Broschüre lohnt sich allemal, denn es werden darin viele weitere inspirierende Praxisbeispiele zum Einsatz von Medien in der außerschulischen Jugendarbeit vorgestellt.

Alexander Hundenborn hat Soziale Arbeit an der Katholischen Hochschule in Köln studiert und ist als Redakteur bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW tätig.

Einen ausführlichen Bericht zu diesem Projekt sowie viele weitere tolle Aktionsideen rund um digitale Spiele liefert die empfehlenswerte Broschüre "Gecheckt NRW", die online abgerufen werden kann:
<http://gecheckt-nrw.de/?p=1332#more-1332>.



Lesetipps

Game: Framed

Loveshack, Betriebssystem: iOS, ca. 3,99 €, ab ca. 12 Jahren

Die schwarze Silhouette eines Mannes mit steifem Hut hetzt den Gang entlang. Fest in seiner Hand hält er eine Aktentasche. Er biegt um die Ecke. Er steigt eine Treppe hinunter. Er biegt um eine weitere Ecke und blickt direkt in die Waffe eines Polizisten. Das Spiel ist aus . . . Nicht ganz, wenn man als Spieler Geschick und Köpfchen beweist.

Die Comicwelt des Spieles „Framed“ besteht, wie bei Comics üblich, aus einzelnen Bildern. Der Clou ist: Die Bilder können in der Reihenfolge geändert und gedreht werden. Ist die richtige Anordnung gefunden, schleicht sich der Mann mit dem steifen Hut an der Wache vorbei und kommt auf seiner Flucht ein Stück weiter. Aber nicht allzu weit: Bald darf er wieder die Hände heben und die Aktentasche fallenlassen – und wieder muss man Knobeln, um ihn aus der Situation zu befreien.

Warum steckt er eigentlich in der Klemme? Wer ist die Frau, mit der er im Café sitzt? Was transportiert er in seiner Tasche? Wo befinden sich die Gebäude, die er auf- und abklettert? Wer sind diese Wachen? Ist er auf der Seite der Guten? Oder doch ein Schurke? „Framed“ bietet neben dem Spielspaß großartige Erzählanlässe. Insbesondere die Film-Noir-Optik der Comicwelt und die mysteriöse Geschichte inspirieren zum kreativen Schreiben von kleinen Krimis und Gangstergeschichten. Für Tüftler ab 12 Jahren.

Game: The Inner World

Headup Games, Betriebssystem: iOS und Android, ca. 2,99 €, ab 9 Jahren

In Asposien läuft es gerade gar nicht so gut. Fast alle Windbrunnen stehen still, Dunkelheit und Kälte verbreiten trübe Stimmung und die überlaunigen Windgötter versteinern die Leute links und rechts. Abt Conroy, Hüter des letzten Windbrunnens, kann noch so eindrucksvolle Motivationsreden schwingen – die Asposier sind mit der Gesamtsituation unzufrieden und haben seinen Sparkurs in Sachen Luft satt. Robert, den Adlatus des Abts, plagen allerdings andere Sorgen: Eine diebische Taube hat Conroys Amulett entwendet und ihn dadurch ganz schön in die Bredouille gebracht. Um das Amulett wiederzubeschaffen, muss Robert die sicheren Mauern der Abtei verlassen und der Taube durch Asposien nachjagen. Auf seiner Suche erwarten ihn zahlreiche Überraschungen und langsam begreift er, was in Asposien wirklich vor sich geht.

Das Point-and-Click-Adventure erzählt eine spannende und unterhaltsame Fantasygeschichte, die Jungen und Mädchen gleichermaßen anspricht. Wie es sich gehört, hat auch sie einen tragisch-komischen Anti-Helden. Robert ist ein Außenseiter – und zwar nicht nur weil er an der Stelle, an der den richtigen Asposiern gestreifte Nasen wachsen, bloß eine Flöte hat. Diese liebenswerte Identifikationsfigur, schräge Witze und eine originell illustrierte Spielwelt machen dieses Spiele-Abenteuer auch für Große zu einem besonderen Vergnügen.

Lesen darf man in diesem Spiel auch und das nicht gerade wenig: Alle Dialoge und Filmsequenzen werden in Sprechblasen angezeigt und eignen sich zum selbst Lesen und Mitlesen. Ab 9 Jahren.

Hinweis zum Jugendschutz: Auf der Startseite der Spiele-App gibt es Links zu weiteren Produkten des Anbieters.

Ursula Poznanski: Erebos

Loewe Verlag, ISBN: 978-3-7855-7361-7, 488 Seiten, 9,95 €, ab 14 Jahren

Nick beobachtet, wie an seiner Schule heimlich kleine Päckchen weitergereicht werden. Er würde zu gerne wissen, was es damit auf sich hat. Doch niemand will ihn einweihen – nicht einmal sein Freund Colin, der sich plötzlich ziemlich seltsam verhält. Schon bald ist Nick selbst Empfänger eines solchen Päckchens. Der Inhalt: das vielleicht gefährlichste Computerspiel aller Zeiten, das Nick schnell an seine Grenzen bringen wird. Findet er rechtzeitig den Absprung und damit die Antwort auf die Frage: Wer spielt hier wen?

„Erebos“ kann als eine Parabel allwissender Technik in der Hand von einflussreichen Drahtziehern und die Macht der Manipulation gelesen werden – beides im Zeitalter von Big Data hochaktuelle Themen. Aber in erster Linie macht der Computerspiel-Thriller, der schon als Klassiker seines Genres gelten kann, absolut süchtig! Die Computerspielwelt ist hier die richtige Kulisse für ein packendes Leseabenteuer. Für Lesefreunde und Spielebegeisterte ab ca. 14 Jahren.

Alice Gabathuler: dead.end.com

Thienemann Verlag, ISBN: 978-3-522-20064-6, 288 Seiten, 12,99 €, ab ca. 14 Jahren

Für Mo, Tessa und Greti geht ein Traum in Erfüllung: Sie wurden als exklusive Gametester für die Spielesensation der Zukunft ausgewählt: „dead.end.com“. Natürlich ist die höchste Sicherheitsstufe dabei Pflicht. In einer hermetisch abgeriegelten Militäranlage erhalten sie strikte Anweisungen und stehen ständig unter Beobachtung der Überwachungskameras. Schnell wird klar, dass dieses Spiel wohl nicht nur am Bildschirm stattfindet. Als dann ausgediehene Spieler im echten Leben verschwinden, wird klar, dass „dead.end.com“ schon längst mehr nur ein Spiel ist ... „dead.end.com“ fesselt von der ersten Seite an. Der Leser ist sofort mittendrin im Geschehen – und muss sich in der erzählten Welt erst einmal orientieren. Denn unterschiedliche Perspektiven und viele Vor- und Rückblenden fordern den Leser heraus. Wer sich auf das Abenteuer einlässt, entdeckt einen spannenden Thriller, der ganz ohne pädagogischen Zeigefinger zeigt, wie sich die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt schleichend auflösen können. Für anregenden Gesprächsstoff ist also allemal gesorgt. Ab ca. 14 Jahren.



Schmankerl

Let's Play...

Let's Play-Videos gehören zu den beliebtesten Online-Formaten von Jugendlichen. Darin wird das Spielen eines Computerspiels vorgeführt und witzig kommentiert. Die Stars der Szene haben ein Millionenpublikum.

Ein Spiel der Extraklasse zeigt der Let's Player Tabletennisgamer: Händewaschen! Wenn das nicht zu eigenen Let's Plays inspiriert, was dann? Sehen Sie selbst:

<https://www.youtube.com/watch?v=dkbKHQsWFeU>

Impressum

Stiftung Lesen
Römerwall 40
D - 55131 Mainz
Telefon: 06131 28890 - 0
Telefax: 06131 230 333
Geschäftsführung: Dr. Jörg F. Maas
Programme und Projekte: Sabine Uehlein
Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer
Zuständige Aufsichtsbehörde:
Aufsichtsbehörde / Stiftungsregister: ADD, Trier
Erfüllungsort und Gerichtsstand ist D-55131 Mainz

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß §27a Umsatzsteuergesetz:
DE 149 062 027

© Stiftung Lesen, 2017