

## Vorurteilsbewusste Medien und Materialien – Digitale Medien - Videospiele

Digitale Medien halten immer mehr Einzug in den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Tägliche Nutzung ist für viele bereits selbstverständlich, Eltern fürchten die Auswirkungen überhöhten Medienkonsums und die omnipräsenten Schlagzeilen in Zeitungen und Fernsehen drehen sich ebenfalls weitestgehend um das Ausmaß der negativen Folgen von übermäßigem Konsum digitaler Medien, insbesondere von Internet und Videospiele.

Bei genauerem Hinsehen wird deutlich, dass doch innerhalb der Forschung Uneinigkeit über die Auswirkungen digitaler Medien besteht: Tragen Videospiele tatsächlich zu verstärkter Aggressivität von Kindern und Jugendlichen bei? Studien beantworten dies unterschiedlich. Auch bezüglich der Frage, ob sich digitale Medien, speziell Videospiele, konstruktiv für bildende Zwecke nutzen lassen und ob digitale Medien überhaupt in Schulunterricht oder gar Kitaalltag einzubauen sind, gibt es keine einhellige Meinung. Das Forschungsgebiet der digitalen Medien und der Medienpädagogik mit Schwerpunkt auf digitalen Medien ist vergleichsweise jung und hatte immer wieder mit dem Umstand zu kämpfen, dass die erforschte Technologie so schnell voranschreitet, so dass „aktuelle“ Forschungsergebnisse in Bezug schnell wieder hinfällig werden.

Dennoch ist es wichtig, ein Konzept für den pädagogischen Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln. Die Initiative „Keine Bildung ohne Medien“ äußert dazu, dass digitale Medien ein Bestandteil der Lebenswelt heutiger Kinder und Jugendlicher seien, der aus deren Alltag nicht mehr wegzudenken sei. Diese Medien brächten neue Entwicklungs- und Sozialisationsherausforderungen sowie gesellschaftliche Risiken mit sich. Die heutige Generation der Kinder und Jugendlichen wurde in das digitale Zeitalter hineingeboren und muss sich häufig ohne adäquate Hilfeleistungen von Erwachsenen und Bildungsinstitutionen mit digitalen Medien auseinandersetzen. Dies gälte besonders für die ethisch fragwürdigen Medien und für die unkontrollierte Nutzung. Zur Aufgabe von Bildungsinstitutionen gehöre es auch, einem mangelnd reflektierten Umgang mit Medien in Familien durch ihre Arbeit entgegenzuwirken. Das bedeute, das Pädagog\*innen Kinder und Jugendliche darin begleiten, einen kontrollierten und kompetenten Umgang mit Medien zu erlernen. So könne beispielsweise eine gezielte Auswahl entsprechender Videospiele konstruktiv zu Bildungszwecken in die pädagogische Arbeit einbezogen werden.

Nach Aufenanger/Gerlach (2008) existieren zur digitalen Mediennutzung in Kitas drei verschiedene Haltungen: die **ideologische Contra-Position** (Ablehnung digitaler Medien – Fokus auf potenzielle Schäden und Risiken einer frühen Nutzungseinführung); die **ideologische Pro-Position**, (Pochen auf Notwendigkeit des frühen Erlernens digitaler Mediennutzung) und die **pädagogische Position**, die einen wohlüberlegten Medieneinsatz mit Einbettung in erprobte pädagogische Ansätze befürwortet, wie z.B. der Ansatz der vorurteilsbewussten Bildung und Erziehung<sup>©</sup>. Die Fachstelle Kinderwelten hat, basierend auf diesem Ansatz, Kriterien für die Auswahl diskriminierungssensibler Kinderbücher erstellt, die wir für die Auswahl von Videospiele zugrunde gelegt habe:

- Alle Kinder sollen sich mit ihren unterschiedlichen Vorerfahrungen und Familienkulturen identifizieren können.
- Alle Kinder sollen angeregt werden, ihren Horizont zu erweitern und etwas über die Vielfalt von Lebensgewohnheiten erfahren.
- Die Medien sollen Kindern helfen, ihren „Gefühls-Wortschatz“ zu erweitern.



- Die Medien sollen keine stereotypen und diskriminierenden Abbildungen oder Inhalte enthalten.
- Die Medien sollen anregen, kritisch über Vorurteile und Diskriminierung nachzudenken.
- Die Medien sollen Beispiele enthalten, die Mut machen, sich gegen Diskriminierung und Ungerechtigkeit zu wehren.

Zusätzlich dazu sollten noch einige Kriterien speziell für das Medium des Videospieles hinzugefügt werden. Ein geeignetes Videospiel für die Einbettung in die vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung müsste als Spiel funktionieren, also spielerische Elemente enthalten und nicht nur aus einem interaktiven Film bestehen, indem Spielende durch die Reduzierung ihrer Rolle auf bloßes Zuschauen einen zu geringfügigen Anteil am Gestalten des Spielerlebnisses haben. Zudem sollte das Spiel die Qualitäten besitzen, die kindliche Fantasie und Kreativität anzuregen sowie optionaler und idealer Weise einen Bezug auf die tatsächlich existente Umwelt des Kindes haben oder zumindest ermöglichen, diesen im Transfer herzustellen.

Alle dieser Kriterien in Videospiele wiederzufinden, gestaltete sich als schwierig. Die empfohlenen Spiele erfüllen deshalb mindestens eines der Kriterien und reproduzieren keine diskriminierenden Bilder oder Verhaltensweisen.

Alle Spiele sind unkompliziert online über Spieleportale wie Steam oder den App Store/Play Store erhältlich, für Android-, iOS-Systeme oder für sonstige Spielekonsolen. Kein Spiel kann exklusiv nur auf einer Konsole gespielt werden oder läuft nur auf einem neuartigen, hochwertigen digitalen Medium. Die Altersgrenze wurde auf 6-12 festgelegt, da das Angebot im niedrigeren Alter noch dünner war, als ohnehin schon und die Relevanz digitaler Medien für Kinder zudem mit höherem Alter steigt.

Hier der Link zu den Spielen, die wir empfehlen:

## Inhaltsverzeichnis

1. **The Unstoppables** – Inklusion, (körperliche) Behinderung, Freundschaft
2. **Never Alone** – Vielfältiges Wissen
3. **Overcooked** – Kommunikation, Vielfalt

### 1. The Unstoppables (2016)

ab 6

Schweizerische Stiftung für das cerebral gelähmte Kind

Erhältlich im Apple App Store und Google Play Store



Das Spiel begleitet die vier Hauptcharaktere Mai, Melissa, Jan und Achim auf einem gemeinsamen Abenteuer. Die Vier versuchen, Melissas Hund Tofu wiederzufinden, nachdem dieser von einer mysteriösen Person auf ihrem Mofa entführt zu worden scheint. Das Besondere an der Gruppe: jedes Kind hat spezielle körperliche Merkmale, die auf ihrem Abenteuer unterschiedlich nützlich, aber auch hinderlich sind. Melissa ist blind, kann jedoch mit ihrem Blindenstock hervorragend an höher gelegene Objekte gelangen und außerdem gut hören. Achim sitzt im Rollstuhl und kann

deshalb keine Treppen oder andere höher gelegene Orte erreichen, dafür aber seine Freund\*innen gut auf seinem Rollstuhl transportieren. Außerdem kommt er in seinem Stuhl ziemlich schnell voran. Jan ist groß und breit gebaut und eher langsam zu Fuß. Dafür ist er stark und kann Objekte, die im Weg sind, leicht bewegen. Zu guter Letzt wäre da noch Mai, die sehr klein gewachsen, dafür aber sehr schnell und flink ist. Nur durch ihre Zusammenarbeit ergänzen sich die „Unstoppables“ also perfekt und können sich ihren Weg zu Tofu bahnen.

Diesen vermutet die Gruppe auf dem Dach der Schule, nachdem sie von dort sein Bellen hören. Das



Problem – alle Kinder müssen und wollen das Dach gemeinsam erreichen, was sie durch einen regelrechten Hindernisparcour führt. In diesem muss die\* Spielende durch Auswählen der jeweiligen Spielfigur die Wege so gestalten, dass alle Figuren sie passieren können. Felsen müssen aus dem Weg geräumt und Aufzüge durch Absolvieren von Kletterpartien aktiviert werden, indem jede Figur ihre individuellen Qualitäten ausspielt. Hierbei sind die Fähigkeiten des logischen Denkens seitens der Spieler\*innen gefordert.

Hier ein Beispiel für eine typische Situation: Um in die Schule zu gelangen, müssen die „Unstoppables“ eine Treppe hinunter und durch eine verschlossene Tür hindurch. Die Tür lässt sich jedoch nur von der anderen Seite öffnen, jemand muss also über die Wand klettern. Der starke Jan könnte hierzu eine Kiste zur Wand tragen. Er ist jedoch ziemlich langsam auf dem Weg dorthin –

schneller geht es als Mitfahrer auf Achims Rollstuhl. Diesen kann Jan dann im Gegenzug die Treppe hinuntertragen. Die geschickte Mai kommt aufgrund ihrer Größe nicht so hoch, um über die Mauer zu klettern, also muss sie erst auf die Kiste und dann auf eine Regentonne springen. Diese ist jedoch offen, Mai muss sie schließen, um aufspringen zu können. Hier kann ihr dann Melissa helfen, die mit ihrem Blindenstock ganz leicht bis zur Regentonne langen und sie schließen kann. Nun kommt Mai über die Mauer, kann die Tür öffnen und alle „Unstoppables“ gelangen durch gemeinsame Hilfestellungen auf die andere Seite.

Schließlich findet die Gruppe nach dem Lösen zahlreicher Rätsel den Dieb, einen Jungen namens Paddy. Dieser erklärt seine Tat durch seinen Frust, von allen Kindern während der Ferienzeit ausgeschlossen worden zu sein und keine Freund\*innen zu haben. Die „Unstoppables“ beschließen daher, ihn nicht länger auszuschließen und laden ihn zum gemeinsamen Essen ein. Dorthin nimmt sie Paddy sogar alle zusammen auf seinem Mofa mit Anhänger mit und erleichtert ihnen somit den Weg zurück.



Das Spiel vermittelt eine starke inklusive Botschaft – alle haben Stärken und Schwächen, im Fall der „Unstoppables“ zum Beispiel in körperlicher Hinsicht. Nur durch das Zusammenarbeiten und Agieren als Team können sie Hindernisse gemeinsam überwinden. Zudem wird jede körperliche Beeinträchtigung nicht nur negativ beleuchtet, sondern auch positiv betrachtet, indem deutlich wird, dass mit jeder Einschränkung auch besondere (nützliche) Fähigkeiten mit sich gebracht werden. Zudem ist das Thema Ausgrenzung, das am Ende aufgegriffen wird, bedeutsam für

Kinder und Jugendliche. Das Spiel bietet einen Anlass, darüber ins Gespräch zu gehen.

Aus diskriminierungskritischer Perspektive ist anzumerken, dass die dargestellten Einschränkungen sich nur auf körperliche Einschränkungen und Körperformen beziehen, weitere Vielfaltsaspekte wie verschiedene Hauttöne tauchen nicht auf

Das Spiel zeigt, wie Inklusion funktionieren kann und wie Menschen durch prosoziales Verhalten und Kooperation in ihrem Alltag vorankommen.

## 2. Never Alone (2014)

Upper One Games/E-Line Media

Erhältlich über Steam für Android, Playstation, Xbox

ab 8



“Never Alone” wurde von Upper One Games, dem ersten indigenen Computerspielunternehmen in Kooperation mit dem Cook Inlet Tribal Council produziert. Der CITC ist eine Non-Profit-Gruppe, die in Alaska mit den dortigen Natives zusammenarbeitet, um die traditionelle Kultur und Folklore Alaskas aufrechtzuerhalten. „Never Alone“ wurde somit auch entwickelt, um das Interesse an der Kultur alaskischer

Natives wiederzubeleben bzw. neues Interesse zu wecken. Die Einnahmen des Spiels fließen zudem mindestens teilweise in Maßnahmen des Councils in Bezug auf die angestrebte kulturelle Bildung.



Das Spiel kann am ehesten als Side-Scrolling Jump and Run klassifiziert werden kann, die Spielfigur wird also von links nach rechts oder umgekehrt gesteuert und kommt dabei hauptsächlich durch das Überwinden von Hindernissen voran. Das Spiel basiert auf der traditionellen Überlieferung Kunuuksaayuka, der alaskischen Bevölkerungsgruppe der Iñupiaq. Protagonistin ist Nuna, ein Mädchen deren Dorf von einem endlosen Schneesturm heimgesucht wird.



Auf ihrer Suche nach dessen Ursache gerät sie in Gefahr und wird von einem mystischen Fuchsgeist gerettet. Dieser wird daraufhin ihr Begleiter und unterstützt sie dabei mit seiner Fähigkeit, weitere mystische Geister zu rufen, die Nuna auf ihrer Reise helfen können. Nuna ist als traditionelle Native gestaltet – sowohl in ihren äußerlichen Merkmalen als auch in der traditionellen Kleidung der Iñupiaq. Während des Ablaufs des Spielgeschehens wird in Iñupiaq, ursprüngliche Sprache dieser Bevölkerungsgruppe das Spielgeschehen nacherzählt, was mit Untertiteln begleitet wird. Auf diese Weise wird ein weiterer Aspekt der traditionellen Kultur dieser Bevölkerungsgruppe sichtbar gemacht, und das Spiel erhält noch mehr Authentizität.



Nuna begegnet auf ihrer Reise einer ganzen Reihe von verlassenen Dörfern, gruselige Orte und Höhlen, dramatischen Hindernissen und Antagonist\*innen. Dazu gehören der „Schrecklichen“, ein maskierter Verfolger, der Nuna ein Werkzeug, das sie bei sich trägt, stehlen will, und ein immer wiederkehrender ausgehungertes Polarbär, der ihr nach dem Leben trachtet. Bewältigen kann sie ihre Reise nur in Zusammenarbeit mit dem Fuchsgeist. Nuna selbst ist

zwar stark und schnell, kann jedoch nicht so flink und hoch springen wie der Fuchs. Die\* Spielende muss zwischen beiden Charakteren hin- und herwechseln, um einzelne Herausforderungen und Rätsel lösen zu können. Dabei ist Geschick und Reaktionsschnelligkeit gefragt. Mit jedem bewältigten Abschnitt wird zudem ein „Cultural Insight“ freigeschaltet, ein Video über die Hintergründe der Produktion, das die traditionelle Kultur der Iñupiaq noch einmal erklärend beleuchtet, die Bedeutungen einzelner Spielelemente und der Handlung erklärt und jederzeit in- und außerhalb des Spiels abrufbar ist.



Nachdem Nuna beide Antagonist\*innen überwunden hat, gelangt sie schließlich zur Ursache für den Schneesturm – einem gigantischen Eisriesen, der die Eisberge Alaskas mit einem Hammer bearbeitet und so die Schneestürme erzeugt. Nuna schafft es nach einer weiteren langen Kletterpartie, dem Riesen seine Axt zu stehlen, flieht vor ihm den gesamten bisher zurückgelegten Weg in ihr Dorf zurück und zerbricht die Klinge der Axt dort auf einem Stein, sodass der

Riese sein Werk nicht mehr fortsetzen kann. Anschließend trifft Nuna wieder auf ihre Familie und verabschiedet sich glücklich vom helfenden Fuchsgeist, der zurück in den Sternenhimmel fliegt.

„Never Alone“ bietet ein höchst attraktiv gestaltetes, interaktives und mit viel Aufwand und Sorgfalt gestaltetes Denkmal der traditionellen Kultur der Inupiaq und lädt auf eine fantasievolle Reise ein. Die Grafik ist modern und ansprechend, die farbliche Gestaltung in warmen und kalten Blau- und Weißtönen gehalten, das Design der Geister wurde mystisch, geheimnisvoll und in fluoreszierenden Animationen umgesetzt, was immer wieder für beeindruckende Sequenzen sorgt. Das Konzept der Steuerung und des Leveldesigns bringt große Spielfreude mit sich und ist nicht zu schwer, sodass es auch von Kindern bewältigt werden kann, da das Spiel immer wieder automatisch speichert. Zudem wird mit der Protagonistin als Kind Identifikationspotenzial für Spieler\*innen im Kindesalter geboten und der Bezug zur Materie erleichtert.

Durch das Einsetzen von zwei Spielfiguren (Nuna und der Fuchsgeist) wird ein Koop-Modus ermöglicht, der zwei Spieler\*innen das Bewältigen des Spiels um Einiges erleichtern kann, indem sie einander helfen und aktiv vornehmen, Hilfestellungen, die andernfalls die KI des Spiels wesentlich langsamer vornimmt. Die Balance zwischen Faszination, Grusel und Neugier, durch die authentische Atmosphäre, die insbesondere durch Erzähler, Grafikdesign und auch die ansprechende Musik sehr gelungen in Szene gesetzt wird, halten sich die Waage. „Never Alone“ bietet trotz einiger Spielfehler, die sich durch neues Laden vorheriger Checkpoints umgehen lassen, ein rundum gelungenes Kennenlernen einer hierzulande wahrscheinlich eher unbekanntem traditionellen Kultur.

### 3. Overcooked (2016)

Ghost Town Games Ltd.

Erhältlich über Steam für 15,99€

ab 6 Jahren



„Overcooked“ ist ein Actionspiel vom Entwickler Ghost Town Games, das den spielerischen Schwerpunkt auf schnelle Reaktion, Stressbewältigung, Geschick und Kommunikation der Spieler\*innen legt. Spielfiguren sind Köch\*innen, die im sogenannten Zwiebelreich ein friedliches Dasein fristen, bis das böse Spaghettimonster das Land überfällt, da es großen Hunger hat und alles aufzufressen droht. Der einzige Weg, es zu stoppen, ist zu bekochen, bis es satt ist – was jedoch leichter gesagt als getan ist! Die Spielfiguren sind nämlich zu Beginn des Spiels nicht gerade talentiert im Kochen. Der Zwiebelkönig schickt sie deshalb zurück in der Zeit, damit sie ihr Handwerk von Grund auf neu lernen können...

„Overcooked“ setzt keinen großen Schwerpunkt auf seine Geschichte, sondern auf das Gameplay an sich. Mit bis zu vier steuerbaren Figuren ist es Spieler\*innen möglich, in einer größeren Spielrunde gemeinsam virtuell zu kochen. Hierzu betreten die Figuren bis zu 30 verschiedene, völlig individuelle Kochlevel. Die Gerichte setzen sich aus verschiedenen Zutaten zusammen und müssen zeitnah zubereitet und serviert werden, um Punkte für den Highscore und das Weiterkommen ins nächste Level zu sammeln. Dies ist jedoch mit hohem Aufwand verbunden – nicht nur müssen die verschiedenen Zutaten geschnitten und verarbeitet werden, jemand muss sie auch aus ihren Behältern holen und abstellen, die Kochtöpfe rechtzeitig vom Herd nehmen und abwaschen sowie das Gericht schlussendlich servieren.



Es entstehen also verschiedene Aufgabenbereiche, die ein hohes Maß an Koordination erfordern. Da der gesamte Prozess zudem unter Zeitdruck geschieht und ein sichtbarer Timer für zusätzlichen Stress sorgt, ist der Arbeitsaufwand und die Hektik zunächst ohne Routine enorm. Dabei ist die Steuerung höchst simpel und die Prinzipien leicht verständlich – es ist meist tatsächlich das richtige Koordinieren verschiedener Aufgaben, was das Bewältigen der Level so schwer machen. Der Schlüssel zum Erfolg lautet also: Kommunikation. Denn mit fortschreitenden Leveln steigt auch die Schwierigkeit – plötzlich bewegen sich Level, die Küche teilt sich beispielsweise alle 30 Sekunden oder die Tische verändern ihre Reihenfolge, Spielfiguren sind plötzlich voneinander getrennt oder werden umverteilt, sodass auch die Kommunikation und Koordination während des Gameplays fortlaufend verändert werden muss.



Das Design der Spielfiguren ist darüber hinaus ganz beiläufig sehr vielfältig. Köch\*innen verschiedener Hauttöne und sonstiger äußerlichen Merkmale können ausgewählt werden, aber auch ansprechend designte Fantasiewesen oder Tiere können unter die Kochmütze kommen – es ist nahezu jede Facette von Mensch und Tier vertreten, ohne dass etwas an Stereotypisierung dabei mitschwingt. Das Spiel birgt nachweislich ein hohes Streitpotenzial unter den Spielenden, zielt jedoch auf konstruktive Kommunikation ab und zeigt beim Scheitern in einem Level auf, was bzw. dass etwas dabei nicht zu funktionieren scheint. Es ist erforderlich, sich so lange so klar abzusprechen, dass alles reibungslos funktioniert. Viele Icons und eine starke bildliche Veranschaulichung gewährleisten, dass das Spielprinzip nahezu ohne Worte zu verstehen ist. Die bunte 3D-Grafik, die flüssigen Animationen und der passend unterhaltsam gestaltete Soundtrack des Spiels rundet das spaßige Spielerlebnis, das nebenbei noch Vielfaltsaspekte bedient und die Kommunikations- und Koordinationskompetenzen stärkt, sehr ansprechend ab.

Überarbeitete Version eines Texts von Konstantin Briegel/2018. Überarbeitung: Gabriele Koné und 2019