



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 Lesepotential. Die Motivation an dieser Aktion teilzunehmen lag hauptsächlich daran, 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 auch 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, aber ebenso gewinnbringend, wenn man die Leseverdrossenheit als Ressource sieht und dort ansetzt sie in mit einem lebensweltlichen Ansatz aufzuheben.

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 arbeitet als Redakteur und Projektleiter beim [Spieleratgeber NRW](#).