merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna-Clara Pentz: Friend Controller. Ein Textadventure über Freundschaft

Beitrag aus Heft »2022/03 Digitale Jugendarbeit – Perspektiven zur Professionalisierung«

Es rauscht und flackert. Die Grafik ist verpixelt, Spielelemente sind verschwunden und Level komplett durcheinander. ‚Friend Controller' ist kaputt! Jetzt gilt es, das Spiel sofort zu reparieren, sonst löscht es sich selbst und die Avatare Issy und Bobbi sind für immer verschwunden. Damit das nicht geschieht, brauchen sie Hilfe. Issy und Bobbi kennen sich in ihrem Spiel gut aus, aber sie brauchen das Wissen der Spielenden über Freundschaft, um den ‚Friend Controller' zu retten. Die*der Spielende des Textadventure muss Rätsel lösen, Gedanken sortieren, Symbole sammeln und Puzzle zusammensetzen, um rechtzeitig die Level zu reparieren.

Das dialogbasierten Online-Spiel ist in Zusammenarbeit mit dem freien Kindertheaterkollektiv Show and Tell unter der Projektleitung von Julia Hart und der medienpädagogischen Begleitung von Christiane Schwinge entstanden und ist die Weitererzählung des Theaterstücks ‚Friend Simulator', das im September 2021 in Hamburg Premiere feierte. Es richtet sich an Kinder von 10 bis 12 Jahren und regt dazu an, über Freundschaft zu reflektieren. Genau wie sich die beteiligten Schüler*innen bei der Konzipierung des Games mit den wichtigsten Aspekten und der Definition von Freundschaft auseinandergesetzt haben, werden auch die Spieler*innen angeregt, intensiv darüber nachzudenken und sich auch darüber auszutauschen, was für sie selbst Freundschaft ausmacht. Was gehört zu Freundschaft dazu? Wie entsteht eine Freundschaft? In fünf Leveln werden verschiedene Themen rund um Freundschaft thematisiert.

Die*der Spielende wählt zunächst aus, ob ihr*ihm Issy oder Bobbi bei der Mission zur Seite stehen soll. Beide Avatare verfügen über coole Superkräfte. Nach Auswahl geht es damit los, Level 1 zu reparieren. Hier sind Freundschaftsbegriffe verloren gegangen. Um das Level zu retten, müssen diese Begriffe eingefangen werden, dabei haben sich einige irreführende Begriffe unter die richtigen gemischt. Wurden alle Freundschaftsbegriffe gefunden, gilt es, sie in der Freundschafts-Skala in die Reihenfolge zu bringen, was einem persönlich an Freundschaft wichtig ist. So landen etwa ‚Spaß haben' und ‚Etwas Schönes zusammen machen' weiter oben als ‚Beleidigen' oder ‚Nerven'. Jedoch gibt es hier kein Richtig oder Falsch – es zählt allein, welche Freundschaftsbegriffe den Spielenden besonders wichtig sind. Dass hier sowohl positive als auch negative Begriffe auftauchen zeigt, dass in Freundschaften nicht immer alles toll ist. Weiter in Level 2 gilt es, einzuordnen, wie eine Freundschaft entsteht. So steht das Kennenlernen vor dem Anfreunden, bevor man schließlich zu besten Freund*innen wird. Wie und wo das am besten passiert und was beim Anfreunden besonders wichtig ist, entscheidet wieder die*der Spielende selbst. Auch hier gibt es verschiedene Antwortmöglichkeiten. Bobbi und Issy lernen durch die individuellen Antworten verschiedene Aspekte und Seiten von Freundschaft kennen. Und auch wenn den Spielenden in Level 3 besonders viele Freund*innen oder der gemeinsame Musikgeschmack besonders wichtig ist, führt Issys oder Bobbis Nachhaken, ob denn die Anzahl der Freund*innen oder die Gemeinsamkeiten so wichtig sind letztlich zur Lösung der Sicherheitsfragen, die das Level reparieren. Wurde ein Level erfolgreich gerettet, kann ein Move für einen Freundschafts-Check ausgesucht werden, ob High Five, Kreuzen der Füße, Verhaken der Finger ineinander… das coole Ergebnis des persönlichen Freundschafts-Checks gibt es nach Rettung des Spiels zu sehen.

Die Avatare Issy und Bobbi lernen das Konzept Freundschaft mithilfe der Spielenden kennen. Immer wieder haken

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

sie mit neugierigen Fragen nach und hinterfragen Ansichten zu Freundschaft. Ist etwa ‚Sich aus Spaß ärgern' genauso wichtig in einer Freundschaft wie ‚füreinander da sein'. Die Fragen der Avatare regen zum eigenen Nachdenken an. So eignet sich das Spiel zum Einsatz im Unterricht, um etwa bei Streit oder Spannungen in der Klassengemeinschaft über Freundschaft zu sprechen. Aber auch sonst lässt es sich gut einbinden, um das Thema Freundschaft zu behandeln. Außerdem kann auf Grundlage des Spiels weitergedacht werden, inwiefern in digitalen Spielen Freundschaften geknüpft und gepflegt werden können oder ob auch Avatare zu Freund*innen werden können. Auf der Website www.friend-controller.de finden sich für den Einsatz im Unterricht theater- und medienpädagogische Begleitmaterialien.

Schwinge, Christiane/Amet, Kemal/Hilmer, Alina/Wolff, Gidon (Entwickler*innen) (2022). Friend Controller. Online-Spiel, kostenlos. www.friend-controller.de