



## Musik in digitalen Spielen – zwei Spiele mit (Mehr)Wert

Karina Kaiser-Fallent

*Die beiden digitalen Spiele Wandersong und Songbird Symphony bieten die Möglichkeit, sich auf musikalische Weise mit gesellschaftlichen Themen wie „gewaltfreie Konfliktlösung“ und „Mobbing/Anders sein“ auseinanderzusetzen. Karina Kaiser-Fallent, die Leiterin des BuPP (Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen), berichtet von zwei medienpädagogisch relevanten neuen Computerspielen ...*

*The two digital games Wandersong and Songbird Symphony offer the opportunity to deal musically with social issues such as 'non-violent conflict resolution' and 'bullying / being different'. Karina Kaiser-Fallent, head of the BuPP (Federal Office for the Positive Qualification of Digital Games), reports on two new computer games that are relevant to media education ...*

## 1. Gesang und Tanz statt Schwert und Kampf!

Im innovativen Abenteuerspiel *Wandersong* merkt der Hauptheld schnell, dass sein Schwert keine Wirkung zeigt und Gesang und Tanz die wirkungsvolleren „Waffen“ gegen das „Böse“ der Welt sind. Singend und tanzend besänftigt er fortan herumirrende Geister und Monster, die Angst unter die Bevölkerung gebracht haben. Die dunklen Gestalten lösen sich angesichts der Schönheit der Musik auf oder legen ihre Maske ab. Auf der Suche nach dem sogenannten „Earth-song“, der gar das gesamte Universum vor dem Untergang bewahren soll, müssen Spielende zahlreiche Aufgaben lösen.

### 1.1. Inhalte

In den verschiedenen Abschnitten des Spiels erlernt man dabei jeweils einen Teil dieses „Earthsongs“ und hilft den Bewohnerinnen und Bewohnern der bunten Spielwelt. Die Interaktion mit der übrigen Spielwelt erfolgt ausschließlich über Singen und Tanzen. Dabei müssen Spielende beispielsweise vorgegebene Tonabfolgen nachkonstruieren oder die richtigen Töne treffen, um zur Lösung zu kommen. Das Spiel hinterlässt ein durch und durch positives Gefühl bei den Spielenden, die sich auf dieses Abenteuer einlassen. Das Spiel *Wandersong* ist nach wie vor nur in englischer Sprache erhältlich.

### 1.2. Empfehlung

Da die geschriebenen Dialoge relevant für das Spielerlebnis sind und sehr gute Englischkenntnisse voraussetzen, wurde das Spiel von der BuPP (*Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen*) ab 14 Jahren empfohlen. Die detaillierte Beschreibung und Beurteilung des Spieles finden Sie unter: <https://www.bupp.at/de/spiele/wandersong> .



### 1.3. Einsatzmöglichkeit des Spiels

Im pädagogischen Kontext könnte das Spiel *Wandersong* als Einstieg für eine Diskussion über „Gewalt als Konfliktlösungsmittel“ sowie „Ursachen von Gewalt“ und „Alternative/Friedliche Konfliktlösungsmethoden“ herangezogen und eventuell auch die Frage gestellt werden: „Welche Rolle spielt Musik in einer Gesellschaft (und für dich)?“ Konfliktauslöser und Verhaltensmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen und Situationen könnten gemeinsam erörtert werden. Das Übersetzen der englischen Dialoge fördert zudem die Englischkenntnisse.

## 2. Gerne AnDeRs sein!

Das Jump&Run-Spiel *Songbird Symphony* handelt vom Vogelküken Birb, das sich auf die musikalische Suche nach seiner Identität macht. Die Geschichte ist kindgerecht erzählt und zudem mit humorvollen Figuren und Animationen gespickt. Das „hässliche Entlein“-

Thema der Geschichte, auf der Suche nach Herkunft und Identität, greift damit gesellschaftsrelevante Themen wie soziale Ausgrenzung und Mobbing auf.

## 2.1. Inhalte

Die sympathischen Figuren und schönen Erlebnisse im Spiel erzeugen eine positive Wahrnehmung des Andersseins und ermutigen zu solidarischem Zusammenhalt. Daneben vermitteln auch die Spielmechaniken auf pädagogisch sinnvolle Weise Grundelemente der frühmusikalischen Erziehung, nämlich die Freude an der Musik sowie ein Gespür für Rhythmus.

## 2.2. Empfehlung

Die BuPP (*Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen*) empfiehlt *Songbird Symphony* für Kinder von 7-12 Jahren. Die detaillierte Beschreibung und Beurteilung des Spieles finden Sie unter: <https://www.bupp.at/de/spiele/songbird-symphony> .



### 2.3. Einsatzmöglichkeit des Spiels

Im pädagogischen Kontext könnte das Spiel *Songbird Symphony* als Anregung dienen, im wechselseitigem Austausch individuelle Eigenschaften des Gegenübers in einem positiven Kontext zu präsentieren. Zum Beispiel: „Die Lisa ist eine gute ZuhörerIn, mit ihr kann man gut über Probleme reden.“ „Der Peter ist sehr gescheit und hilft uns bei den Hausaufgaben.“ Auf diese Art wird der Wert von Vielfalt und Individualität, aber auch Zusammenhalt innerhalb einer Gruppe hervorgehoben und kann gegenseitige Wertschätzung sowie Rücksichtnahme und Toleranz erhöht werden.

---

#### Literatur

BuPP – Empfehlungen: <https://www.bupp.at/de/empfehlungen>