

Die Abhängigkeit der Videospiele vom Lesen

Tsvetkova, Milena

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Tsvetkova, M. (2017). Die Abhängigkeit der Videospiele vom Lesen. In L. Shlossman (Hrsg.), *Actual problems of the humanities* (S. 23-45). Vienna: East West Association for Advanced Studies and Higher Education. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-52134-9>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Free Digital Peer Publishing Licence zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier: <http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

Terms of use:

This document is made available under a Free Digital Peer Publishing Licence. For more information see: <http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

Chapter 2. Dependence of the video gamers on reading

Kapitel 2. Die Abhängigkeit der Videospieleler vom Lesen

Abstract

Reading in the digital age is not just a letter reception but holistic visual receptivity. This article offers superstructure (an upgrade) of the standard digital literacy with a video literacy and gaming culture. The model can be joint to the so-called media transliteracy. The object of research interest is the relation between the processes of playing games and reading as types of media behavior, defined as „useful dependence“. The method of collecting primary data is a questionnaire survey to active gamers from Bulgaria, focused on the finding of their attitude to the book, reading and writing. The results show that the majority of the gamers are active readers with acquired habits and preferences and with defined reading interests. The maximum percentage of the respondents keep up a steady positive attitude towards books. Also two problems were shown up — misunderstanding of the term „writing“ and neglect of the non-gamers to the gaming culture and the underestimating of the potential of the gamers as readers. The conclusion is that gamers are indigested target audience for the reading industries. The attached integrated approach — a combination of a media theory and empirical sociological research in the study of the relationship „playing games — reading“ and „video games — books“, enhances the theoretical value of the study and confirms its usefulness and applicability in practice.

Keywords: reading, readers, gamers, video game, media literacy, digital literacy, transliteracy, book publishing, libraries

Abstrakt

In dem Digitalzeitalter bedeutet Lesen nicht mehr eine bloße Aufnahme der Buchstaben, sondern eine ganzheitliche visuelle Wahrnehmung. Dieser Artikel stellt ein Modell vor, das auf der standardmäßigen digitalen Bildung durch Video-Bildung und der Videospiele-Kultur aufbaut. Dieses Modell kann der so genannten medienübergreifenden Transliteralität zugeordnet werden. Das Forschungsobjekt ist die Verbindung zwischen den Akten des Spielens und des Lesens als Erscheinungen eines Medien-Verhaltens, die als „positive Interdependenz“ definiert werden kann. Die verwendete Forschungsmethode für die Primärdatenerfassung ist eine Befragung an aktive Videospieleler in Bulgarien, die ihre Haltung zu den Themen „Buch“, „Lesen“ und „Schreiben“ zielgenau erforschen sollte. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Mehrheit der Videospieleler aktive Leser sind und feste Gewohnheiten und Vorlieben

mit klardefinierten Interessen auf diesem Gebiet aufweisen. Der größte Anteil der Befragten weist eine sehr stabile positive Grundhaltung gegenüber dem Lesen auf. Zwei Probleme ließen sich dabei ebenso erkennen — ein Unverständnis des Begriffes „Schreiben“ sowie eine Verachtung der Gaming-Kultur seitens der Non-Gamer und eine Unterschätzung des Potenzials der Gamer als Lesergruppe. Die angewendete komplexe Herangehensweise bei der Erforschung der Verhältnisse „Spielen — Lesen“ und „Videospiele — Bücher“ — eine Kombination aus Medientheorie und einer empirischen soziologischen Forschung — steigert den theoretischen Wert dieser Forschungsarbeit und bestärkt ihre Nützlichkeit und ihre praktische Anwendbarkeit.

Stichwörter: Lesen, Leser, Lesergruppen, Gamer, Videospiele, Videospieldesign, Medienbildung, Digitale Bildung, Transliterate, Verlagswesen, Bibliotheken

Einleitung

Das Thema über die positive Interdependenz zwischen den Videospiele und den intellektuellen Aktivitäten wird anhand von neuen Forschungsprojekten über den Einfluss der Videospiele auf die menschliche Psyche und über ihr Potential zur Einbindung in das Bildungssystem stets prägnanter.

Die veröffentlichten Forschungsarbeiten zum Thema Verbraucherverhalten auf den Gebieten Bildung, Arbeit und Freizeit sowie die Erfahrungen, die Kinder und Erwachsene bei Arbeits-, Bildungs- und soziale Aktivitäten im Digitalbereich sammeln, deuten darauf hin, dass *eine neue Videospieldesign-Bildung* zum Vorschein kommt. Sie wird vor Allem mit der Beteiligung an Computer- und Videospiele, die ein Marketing- oder Freizeit-Element des Alltags bilden, in Verbindung gesetzt. So bildet sich eine Art persönliche Videospieldesign-Bildung auf, die jedoch nicht nur von den Forschern, sondern auch von den Forschungsobjekten selbst — d. h. die Gamer — nicht ernst genommen wird. Eine Stigmatisierung der Videospiele als Ablenkung, Zeitverschwendung oder gar als schädliche Abhängigkeit existiert insbesondere in den konservativeren Gesellschaften. Wir behaupten, dass diese Grundhaltung korrigiert werden muss, indem die Videospiele-Aktivität neu überdacht wird und nämlich — als eine Art Transliterate in dem medienübergreifenden Verhalten des Gegensatzes „Gamer — Leser“.

Die Verbindung zwischen den Prozessen des Spielens und des Lesens als Arten des Medienverhaltens unter der Gruppe der aktiven Gamer ist das Objekt des Forschungsinteresses in der folgenden Darstellung. Ziel der Forschung ist, eine Antwort auf die Frage zu geben, ob Videospiele als Antrieb für das Interesse am Lesen bei den Gamern betrachtet werden könnten, anstatt als Hindernis, wie in der Wahrnehmung der Massenöffentlichkeit, und ob das Videospieldesign aus diesem Grund als ein Medium mit großem Potential für Wechselwirkung zwischen den Bereichen der Bildung und des Verlagswesens emanzipiert werden kann. Der Forschungsthese nach ist eine Wahrnehmung der Gamer als Leser durchaus möglich und der Effekt der Videospiele auf

das Leseverhalten kann als „positive Interdependenz“ eingestuft werden. So eine Ansicht kann zur Entwicklung neuer Bildungsprogramme und neuer Sparten im Bereich des Verlagswesens beitragen. Doch zu diesem Zweck müssten die schon bewiesenen positiven Effekte des aktiven Gaming zusammengefasst und neue Beweise dafür gesammelt werden, damit sie als Mittel zur Widerlegung des Mythos über die negativen Auswirkungen des Videospieles verwendet werden können.

1. Methodik

Diese Forschungsarbeit wurde auf einer komplexen Herangehensweise als Zusammensetzung einer analytisch-synthetischen Methodik zur Bearbeitung der sekundärtheoretischen Daten und einer Primärdatenerfassung durchgeführt. Die folgenden Autoren und Werke formen u. a. die theoretische Grundlage dieser Forschung: Johan Huizinga „Homo Ludens“¹, Wolfgang Iser „Das Fiktive und das Imaginäre: Perspektiven literarischer Anthropologie“², Steven Johnson „Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter“³, Jane McGonigal „Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern“⁴, Grant Tavinor „The Art of Videogames“⁵, Eric Solomon „Games Programming“⁶, Mark J. P. Wolf „The Medium of the Video Game“⁷, James Newman „Videogames“⁸ usw. Die Forschungsmethode der Befragung wurde zur Primärdatenerfassung verwendet — zwei Fragebögen mit geschlossenen Fragen wurden unter 100 Befragten aus Bulgarien verteilt. Ziel der Befragung war der Aufbau eines ziemlich genauen Profils der Gamer nach ihrer Einstellung gegenüber Büchern und Lesen in Zusammenhang mit ihrem Leseverhalten und ihren Interessen. Die angewendete komplexe Herangehensweise bei der Erforschung der Verhältnisse „Spielen — Lesen“ und „Videospiele — Bücher“ — eine Kombination aus Medientheorie und einer empirischen soziologischen Forschung — steigert den theoretischen Wert dieser Forschungsarbeit und bestärkt ihre Nützlichkeit und ihre praktische Anwendbarkeit.

¹ Huizinga, Johan. Homo ludens: versuch einer bestimmung des spielementes der kultur. [Amsterdam-Leipzig]: Pantheon akademische verlagsanstalt, 1939. xvii, 346 S.

² Iser, Wolfgang. The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1993. 347 S.

³ Johnson, S. Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter. New York, Riverhead Books, 2005. 254 S.

⁴ McGonigal, Jane. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. London: Jonathan Cape, 2011. 400 S.

⁵ Tavinor, Grant. The Art of Videogames. Chicester: Wiley-Blackwell, 2009. 240 S.

⁶ Solomon, Eric. Games Programming. Cambridge: Cambridge University Press, 1984. XI, 257 S.

⁷ Wolf, Mark J. P. The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press, 2001. xvi, 203 S.

⁸ Newman, James. Videogames. London: Routledge, 2004. X, 198 S.

Begriffsapparat: Der Begriff „Lesen“ wird in dieser Arbeit als eine Art Medienwahrnehmung verstanden. Der komplexen mediologischen Perspektive auf den neuen Arten von Bildung nach ist der Akt des Lesens ein Prozess der Informationsvermittlung und nicht unbedingt ein Prozess, der über die Wahrnehmung von Buchstabensymbolen stattfinden oder durch die Augen eingeleitet werden muss (z. B. taktiles Lesen bei den Blinden). Ich verstehe den Akt des Lesens als einen Wahrnehmungsprozess, der drei Bedingungen erfüllt: alle künstlich erschaffenen Inhalte können gelesen werden; es ist egal, in welchem Kodierungssystem diese entstanden sind; es muss eine analytisch-synthetische Bearbeitung dieser Inhalte durch die Gehirnstrukturen, die für den Leseprozess zuständig sind, stattfinden. Der Begriff „Videospiele“ wird als Sammelbegriff eingesetzt und er umfasst sowohl die Konsolenspiele als auch die Computer-Spiele sowie die Spiele für drahtlose und Mobilgeräte. Die Definition des Begriffes „Spiel“ von „The Independent Game Developers‘ Association“ (TIGA) für die britische Regierung wird als möglichst genaueste Begriffsbestimmung akzeptiert: „Das Spiel ist eine Unterhaltungs-Software, die Spaß und Bildung zum Zweck hat“¹. Unter „Videospiele“ wird ein Spiel verstanden, das eine Wechselwirkung mit einer Benutzer-Oberfläche voraussetzt, damit eine visuelle Rückkopplung entstehen kann. Die These über die digitale Transliteration wird aus der Position des „Spiels als Medium“ nach Wolfgang Iser² entwickelt — d. h. eine Inszenierung des Möglichkeiten-Umfangs durch ständige Bildung und Zerstörung der erschaffenen Welten.

2. Überblick über die neuen Bildungsformen im Digitalzeitalter

Der Begriff „digitale Bildung“ wurde schon vor ungefähr zwanzig Jahren vorgeschlagen und durchgesetzt³ und er wurde auch schnell nicht nur in seinen technischen Aspekten⁴, sondern auch in seinem psychologischen und soziologischen Sinne⁵

¹ TIGA: Representing the Games Industry: About us & our Industry. 2013. Available at: <http://www.tiga.org/about-us-and-uk-games>

² Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1993, S. 236.

³ Lenham, R. Digital literacy. *Scientific American*, 1995, Vol. 273. Pp. 253–255; Gilster, Paul. *Digital literacy*. New York: Wiley, 1997. xii, 276 S; Inoue, H., Naito, E., & Koshizuka, M. Mediacy: What it is? Where to go? *International Information & Library Review*, 1997, № 29. Pp. 403–413; Pool, C. R. A new digital literacy: A conversation with Paul Gilster. *Educational Leadership*, 1997, № 55. Pp. 6–11.

⁴ Bruce, B., Peyton, J.K. Literacy development in network-based classrooms: Innovation and realizations. *International Journal of Educational Technology*, 1999, № 1. Available at: <http://www.outreach.uiuc.edu/ijet/v1n2/bruce/index.html>; Davies, J., Szabo, M., Montgomerie, C. Assessing information and communication technology literacy of education undergraduates: Instrumental development. In: *Proceedings of ED-MEDIA, 2001 World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunication*. Ed. by P. Barker, S. Rebersky. Norfolk: Association for the Advancement of Computing in Education, 2002. Pp. 377–383.

⁵ Papert, Seymour. *The connected family*. Atlanta: Longstreet Press, 1996. x, 211 S; Tapscott, Don. *Growing up digital*. New York: McGraw-Hill, 1998. xii, 338 S.

übernommen. Durch den unwiderruflichen Wandel des Verbrauchsverhaltens und die Schaffung von Inhalten unter den Bedingungen der stets wachsenden virtuellen Umgebung wurde die theoretische Begründung neuer Arten von digitaler Bildung erforderlich: „Multiple Literacy“ (aus dem Englischen), „Multimodale Bildung“ (auf Englisch: „multimodal literacy“), „Multiliteralität“ (auf Englisch: „multiliteracy“), „Vielliteralität“ (auf Englisch: „poliliteracy“), Transliteralität (auf Englisch: „transliteracy“). *Multiple Literacy* ist ein Sammelbegriff, der die Synthese der verschiedenen Arten der Literalität vor allem in der Praxis bezeichnet — das ist eine Zusammensetzung aus Lesen, Schreiben, Rechnen und audiovisueller Wahrnehmung¹. *Vielliteralität* ist ein Begriff, der in einem mediatischen interkulturellen Geflecht aus dem gleichen Begriff im Bereich der vergleichenden Sprachwissenschaft und des Bilinguismus, der sich bis zur Idee des Polyglottismus entwickelt, aktualisiert wird. *Multimodale Bildung* ist ein Begriff, der zusammen mit den Begriffen „Multimodalität“, „multimodale Kommunikation“, „multimodaler Text“, „neue visuelle Literalität“, „Wandel vom Text zum Bildschirm“ usw. in der wissenschaftlichen Arbeit von Gunther Kress „Literacy in the New Media Age“ eingeführt wird². Er bezeichnet die Fähigkeit zur Teilnahme an dem polylogischen und polysemantischen Diskurs des 21. Jh., wenn der Rezipient mit einer Vielfalt und Variierung in der Art der Texte und der Sprachen, die diese Texte ausmachen, konfrontiert wird (darunter auch die nicht-schriftlichen Sprachen — die visuelle Sprache, die Sprache vom Tanz, der Farben, der Klänge, usw.). *Die Multiliteralität* baut auf der herkömmlichen Bildung und Literalität auf, indem sie das System aus Gedanken und Bedeutung aus einen Kontext in einen anderen überträgt und diese neue Umgebung mit dem Begriff „Design“ bezeichnet (z. B. Informationsdesign, Mediendesign) — d. h. eine gestalterisch strukturierte und zusammengefasste multimodale Umgebung der Kommunikation, die sprachliche, audiovisuelle, räumliche, körpersprachliche und andere Modalitäten umfasst³. Der Begriff *Transliteralität* bezeichnet „die Fähigkeit zum Lesen und Schreiben sowie zur gegenseitigen Wechselwirkung über unterschiedliche Plattformen, Instrumente und Medien“ unter Einbeziehung ihres gesamten Spektrums — nichtverbale Zeichen, Mundsignale, Hand- und Druckschrift, Radio, Kino, Fernsehen und online soziale Medien⁴. Transliteralität ist auch ein von UNESCO übernommener Begriff zur Bezeich-

¹ Horizons Broad, Cordes Sean The Role of Multimodal Literacy in 21st Century. Library Instruction. In: World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Assembly „Libraries create futures: Building on cultural heritage“, 23–27 August 2009. Milan, Italy.

² Kress, Gunther. Literacy in the New Media Age. London: Rutledge, 2003, S. 27–47, S. 88–99.

³ The Multiliteracy Project. 2015. Available at: <http://www.multiliteracies.ca>

⁴ Wilkinson, Lane. A Reasonable objection to transliteracy. Libraries and Transliteracy, 5.08.2011. Available at: <http://librariesandtransliteracy.wordpress.com/2011/08/05/a-reasonable-objection-to-transliteracy>

nung der neuen Bildung und Literalität der Bibliotheksfachkräfte mit der Erklärung, dass er die Begriffe Medien- und Informationsliteralität nicht ersetzt, sondern eher miteinbezieht¹. Insbesondere in Anbetracht der neuen Anforderungen am Lesen im sozialen und im Bildungsbereich ist der Begriff „Isomorphie“ eingeführt worden, der die Möglichkeiten zur Kombinierung des herkömmlichen Lesens und des Lesens online sowie der neuen Aktivitäten über prinzipiell neue Instrumente, wie z. B. Anzeige, Tastatur, Rechner, Smartphone usw., beschreibt².

Es ist erkennbar, dass sich die Bildung bei den neuen, digitalisierten Kommunikationswegen auf neue, interaktive Kapazitäten bezieht. Das Multimedia, das Crossmedia und das Transmedia bedürfen einer neuen Art prozessualer und kontextueller Bildung: jeder muss begreifen können, wie die Interaktivität, die inbegriffenen Prozesse und der Kontext, in dem sie entstehen, funktionieren.

3. Gaming-Kultur und Bücher — theoretische Erläuterungen und aktuelle Tendenzen

Der Begriff „Spiel“ bedarf einer Definition, die zukunftsstüchtig ist. Jede Forschung des Spiels basiert herkömmlicherweise auf der wissenschaftlichen Arbeit von Johan Huizinga „Homo ludens“. Doch wir haben den Eindruck, dass seine Definition von „Spiel“ eine Bezeichnung enthält, die das heutige Vorurteil gegenüber der Beschäftigung mit Computer- und Videospiele als eine marginale und asoziale Handlung rechtfertigt. Wir nehmen an, dass diese Abneigung in dem folgenden Zitat vorgegeben wird: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die [...] [von] einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘ [begleitet wird].“³

Wir behaupten, dass die aktuelle Lage der Gaming-Kultur und der Anregung zur Erforschung des Effekts der Videospiele über Physik, Psyche, Bildung, praktische Kenntnisse und emotionale Intelligenz in der Theorie über den Akt des Lesens (die Rezeptionsästhetik) von Wolfgang Iser eine proaktivere Erläuterung findet. In seiner Monographie „Das Fiktive und das Imaginäre“ stellt Wolfgang Iser ein vertieftes anthropologisches Konzept über die Fiktionalität als Ausdruck der menschlichen Plazitätät bei der Annahme einer unbegrenzten Anzahl von Rollen dar. Er erschafft eine detaillierte Theorie über das Spiel, die den schlüpfrigen Vorstellungen der Einseitigkeit entkommt. Iser nach ist das Spiel eine „Inszenierung des vollen Umfangs von Möglich-

¹ Paris Declaration on Media and Information Literacy in the Digital Era, August 2014. Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy (GAPMIL). Available at: http://www.unesco.org/new/fileadmin/multimedia/hq/ci/ci/pdf/in_Focus/paris_mil_declaration_final.pdf

² Leu, D.J., L. Zawilinski, J. Castek, M. Banerjee, B. C. Housand, Y. Liu, M. O’Neil. What is new About the new literacies of online reading comprehension? Secondary School Literacy: What Research Reveals for Classroom Practice. Chapter 3. 2007, S. 37–68. Available at: <http://teachers.westport.k12.ct.us/ITL/wkspmatmaterials/NCTE%20chapter.pdf>

³ Huizinga, Johan. Homo Ludens. Sofija: Nauka i izkustvo, 1982, S. 37.

keiten durch eine stetige Konstruktion und Dekonstruktion der erschaffenen Welten“, eine Inszenesetzung der „etwa unzählbaren Variationen“¹. Diese Ansicht bringt uns näher an die Emanzipierung der Erscheinung der „Gamer-Kultur“ als eine Form der neuen Medienkultur, die von der Verbreitung der Videospiele beeinflusst ist, sowie der Erscheinung der „Gamification“ als strategische Formierung einer bestimmten Beschäftigung als Spiel, damit die Beschäftigung motivierender wirkt.

Bei der Suche nach einer Verbindung zwischen der Kultur des Lesens und der Gaming-Kultur oder anders gesagt — bei der Suche nach der Widerspiegelung der These von Iser in den Ansichten der Praktizierenden — kommen wir zu der Computerspieleentwicklerin Jane McGonigal und ihr Buch „Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern“. Dort legt sie die vier grundsätzlichen Charakteristiken des Spiels fest: Ziel, Regeln, Feedback-System und freiwillige Teilnahme. Das Ziel stellt die spezifischen Gewinnkonditionen dar, derer Erfüllung die Spieler anstreben werden, die im Fokus ihrer Aufmerksamkeit bleiben und als Orientierungshilfe während des Spiels dienen werden. Das verursacht bei den Spielern eine *Zielstrebigkeit*.

Die Regel schaffen Begrenzungen wie die Gamer das Ziel zu erreichen können. Durch Entfernen oder Begrenzen der offensichtlichen Verfahren das Ziel zu erreichen, treiben die Regel die Gamer mit bisher unbekanntem Fähigkeiten zu versuchen, welche *die Kreativität entfalten und das strategische Denken fördern. Das Feedbacksystem sagt den Gamer, wie nahe diese stehen, das Ziel zu erreichen*. Es kann in Form von Punkte, Niveaus, Ergebnisse oder Progressbahn dargestellt werden (english: *progress bar*). Die Auswertung in Echtzeit fungiert als ein *Versprechen* an dem Gamer, dass das Ziel tatsächlich erreichbar sei und liefert *die Motivation* das Spiel fortzusetzen. Freiwilliges Engagement erfordert, dass jeder Teilnehmer im Spiel bewusst und bereitwillig die objektiven Regeln und Feedbacksystem zu übernehmen. Das Wissen *umreißt, gemeinsam genutztes Territorium* für viele Menschen zusammenspielen². Wir sehen, dass zwei der vier Komponenten von Videospiele — Regeln und Feedbacksystem ein wesentliches Merkmal der kulturellen Praxis Lesen zuweisen.

In einer Situation der allmählichen Emanzipation von Computer- und Videospiele finden in vielen Bibliotheken auf der ganzen Welt Gameturniere statt und manche Schulen überprüfen, die Möglichkeit Video Spiele im Unterricht zu integrieren. Die Stiftung „MacArthur“ in New York unterstützt die Bemühungen eine vorgeschlagene öffentliche Schule zu schaffen, die das Prinzip des Gamedesigns verwendet — als unmittelbares Feedbacksystem und grafische Bilder, um das Lernen zu fördern. Die

¹ Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1993, S. 236.

² McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London, Jonathan Cape, 2011, S. 21.

Herausgeber setzen auch auf Strategien für das Franchisingweitern der Bücher mit Spielen und umgekehrt — veröffentlichen Bücher als Fortsetzungen oder Anwendungen von Videospiele. Der Verlag „Scholastik“ startete im Jahr 2009 eine Reihe von Kinderbücher „Die 39 Clues“, verbunden mit einem Webbasiertes Spiel. Kurz vor der Veröffentlichung von „Brizingar“ (das dritte Buch der Reihe „Vermächtnis“ von Christopher Paolini) erstellte der Verlag „Random House“ auch ein Online-Spiel. „Mulholland Books“ veröffentlicht ein originales e-book mit Kurzerzählungen, die die Geschichte des Videospiele „L. A. Noire“ erweitern. Die Universen vielen anderen populären Spielen wie „World of Warcraft“, „Mass Effect“, „Assassins Creed“ sind bereits um mehr als ein Buch bereichert.

Ein Beweis der Veränderung im Expertenbezug des Verlagsgeschäftes zu den Videospiele war die internationale Buchmesse in Frankfurt im Jahr 2013. Es wurde eben da offensichtlich klar die enge Verbindung des Buches mit der Visual-Kunst und Technik — Kino, Fernsehen und Computerspiele. Für die Kommunikation zwischen den Verlegern und Produzenten des Film- und Gameindustrie wurde einen ganzen Raum, nicht nur ein Nebengebäude, wie in früheren Jahren, gewidmet. Die Buchverleger, insbesondere von young adult-Literatur, bieten aktiv ihre Titel für audiovisuelle Produktionen an, und ihrerseits suchen die Produzenten reghaft nach geeigneten Themen für Film- und Game-Szenarien. Die Tendenz hat sich bestätigt auch im Jahr 2014 im Vortrag „Globale Tendenz im Verlagsgeschäft“ des österreichischen Analytikers Rüdiger Wischenbart. Die wichtigste Schlussfolgerung darin lautet es: im Zusammenhang mit der Transformation der Medien und Beseitigung der technischen Grenzen wird es zunehmend unmöglich für die Medienindustrie wie Musik, Videos, Bücher und Spiele als benachbarte Sektoren in Betracht gezogen werden; ohne Zusammenhang mit ihrer begleitenden digitalen Inhalten wird zunehmend unmöglich Lesen als separater Sektor der Kultur betrachtet werden, ohne den Zusammenhang mit ihren begleitenden digitalen Inhalten ¹.

Die Autoren selbst einigen sich auch allmählich um die Position, dass einige Projekte der Spiele-Industrie können die kreativen Grenzen erweitern und für die Entwicklung des Nacherzählens von Geschichten, über das traditionelle Buch hinaus, zu helfen. Rick Riordan, teilt mit, dass seiner Meinung nach, die Gamer und die Leser suchen nach dem gleichen — die Möglichkeit, in einer interessanten Geschichte verwickelt zu werden und ihre Helden werden ². In einem Artikel auf dem gleichen Thema

¹ Global Trends in Publishing 2014: An overview of current developments and driving forces in the transformation of the international publishing industry. By Rüdiger Wischenbart. Frankfurt Book Fair Business Club, 10.07.2014. 15 S. Available at: http://www.book-fair.com/img/ebooks/Global_Trends_in_Publishing_2014.pdf

² Using Video Games as Bait to Hook Readers. The New York Times, 05.10.2008. Available at: <http://www.nytimes.com/2008/10/06/books/06games.html>

zeigt Edward Nautoka, dass es verschiedene Beispiele für Versuche existieren, die beiden Plattformen zu kombinieren, einen davon ist das Spiel „Dantes Inferno“, indem das klassische Werk sich in ein *hack-and-slash* Abenteuerspiel verwandelt. Nautoka stellt die Frage, ob die Gamer, die sich das Spiel gekauft haben (und die wahrscheinlich nicht viel sind, da es als ein kommerzieller Misserfolg definiert ist) bereit waren, danach auch sich eine Kopie des Werkes zu kaufen. Ihm zufolge schien dies sehr zweifelhaft. Aber der Autor spricht weiter, wenn wir uns vorstellen, dass wir ein neues Buch promotieren sollen, tauchen ein paar Fragen auf. Stellen wir uns vor, dass wir ein Spiel nach dem Inhalt eines Buches erstellen, sollte der Leser sich im Voraus mit ihm vertraut machen, um das Spiel zu genießen? Idealerweise nein, merkt Nautoka, wobei der Schlüssel darin steckt, das Spiel, aufgrund eines Buches erstellt, genug fesselnd zu schaffen, ohne dass es notwendig ist, sich im Voraus mit den Inhalt vertraut zu machen. Und außerdem, in einer solchen Situation, ist es wichtiger, um danach zu sorgen, dass das Produkt interessant wird für die bereits etablierten Fans oder für die Neulinge, die Sie erst noch versuchen müssen, sie zu gewinnen? Oder für die beide Gruppen? Die Situation ist irreführend, sagt Nautoka am Ende des Artikels und bestimmt braucht noch weitere Entwicklung¹.

Die Überprüfung der Forschung zeigt, dass das mässige Spielen von Videospiele zu positiven Veränderungen in der Physik und Koordination des Spielers führen können und helfen, zusätzliche Fähigkeiten zu entwickeln. Darüber hinaus wird weltweit zunehmend gearbeitet das Potenzial der Videospiele als pädagogisches Instrument zu nutzen, ein Hilfsmittel, um Trauma und Problemen wie Depressionen zu überwinden, sowie auch die Fähigkeit, soziale Kontakte zu unterstützen. Es werden viele Mythen über das Gaming, die Einflüsse der Videospiele und über die Besonderheiten der Spieler selbst als Persönlichkeiten allmählich widerlegt. Obwohl es keine unbestreitbare Beweise für die These gibt, dass die Spiele vorwiegend einen positiven Einfluss auf das Körper und Geist ausüben, wird immer mehr Aufmerksamkeit auf ihre Forschung gewidmet, dank wessen neue Argumente bekräftigt werden. Die Gaming Kultur ist wahrscheinlich die am meisten entwickelte derzeit und wird ständig bereichert dank der gemeinsamen Bemühungen der Millionen Gamer auf der ganzen Welt, die Hunderte von Stunden verbringen, um Wiki-Seiten einzurichten, Artikeln, Anleitungen, Skripten, Untertitel zu schreiben und im Meinungs austausch in den Fach Foren.

4. Die Videospiele und das Lesen im Bündnis für eine neue Art von digitaler Kompetenz

Infolge der Erweiterung des Begriffes „Bildung“ erfolgreich erweitert sich auch der Begriff „Lesen“ (außerhalb des Kontaktes mit schriftlichen Texten). Dazu tragen

¹ How Can Games Be Used to Promote Literary Brands? Publishing Perspectives, 10.03.2011. Available from: <http://publishingperspectives.com/2011/03/how-can-games-be-used-to-promote-literary-brands>

das Definieren von Foto-visuelle Alphabetisierung (englisch: photo-visual literacy) als Kunst des Lesens visuellen Darstellungen (englisch: art of reading visual representations)¹ und die Bereitschaft, in der Definition von „Leser“ ein Mann, der Computerspiele spielt einzuschliessen. Dafür zeugt der Vorschlag des deutschen Fonds „Stiftung Lesen“ im Rahmen des Symposiums „Digitale Medien: Chancen für das Lesen“ im Jahr 2014 die Interpretation des Begriffs „Lesen“ zu erweitern. Das Problem ist, dass bisher damit „Lesen von schöngeistigen Literatur in der Freizeit“ bezeichnet wird, erklärt Dr. Sigrid Fahrner, Projektmanagerin bei der Stiftung Lesen und Leiterin des Entwicklungsbereiches „Digitales Lesen“. Und tatsächlich liest auch derjenige, der die Anweisungen für ein Online-Game studiert; liest auch der Gamer selbst für eine Rückverbindung mit der — wenn man das Lesen nicht beherrscht wird aus dem Spiel fallen lassen. Inmitten der alarmierenden Zahl von 7,5 Millionen Analphabeten in Deutschland, muss der Begriff „Lesen“ unbedingt auch die digitalen Medien, Internet-Publikationen, Facebook und aller Art von Geräten und Anwendungen erfassen. Die breiter gefasste Definition dieses Begriffes kann das Interesse an der traditionellen Bücher bei Kindern und Jugendlichen erhöhen. Das Argument von Dr. Sigrid Fahrner ist, dass wenn ein Gamer oder ein Fan dem Computerspielen, sich selbst als Leser erkennt, wird dies ihm Selbstvertrauen verleihen und seine die Zufriedenheit von dem Prozess Lesen erhöhen².

Noch einen Fortschritt im Denken der Experten wird für die Relation Lesen-Videospiele im Jahr 2015 auf der europäischen Konferenz berichtet, organisiert von Austrian Literacy Association в Klagenfurt, Austria. Dr. Jennifer Rousul von Brock University, Kanada, zum Beispiel hat die These vertreten, dass „wieder muss definiert werden, was ein Schriftsteller und Leser ist“, und dass das gegenwärtige verbale Unterricht weniger fokussiert auf geschriebene Texte sein soll, da heutzutage das Lesen viel mehr mit Zuhören und Zuschauen verbunden ist. „Die Art und Weise wie die Kinder die Anwendungen für die mobilen Einrichtungen nutzen, die neue Form der Kompetenz für das Lesen und Schreiben ist“, sagt Rousul, basierend auf ihren Erkenntnissen aus einer vergleichenden Studie der Lehrpläne in 21 Ländern und der innovativen Bildungsvision für das Lesen in USA und UK. Nach einer Umfrage unter den Teilnehmern des Forums wurde klar, dass die Mehrheit der Experten bereit sind, Filme, subsites, Anwendungen und Videospiele als Formen des Lesens zu akzeptieren³.

¹ Eshet-Alkalai, Yoram. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 2004, Vol. 13 (1), pp. 93–106. Available at: http://www.openu.ac.il/personal_sites/download/Digital-literacy2004-JEMH.pdf

² Fahrner, Sigrid. Im Gespräch mit der Stiftung Lesen. *Stiftung Digitale Spielekultur*, 12.11.2014. Available at: <http://stiftung-digitale-spielekultur.de/artikel/im-gespr%C3%A4ch-mit-der-stiftung-lesen>

³ Rowsell, Jennifer. Being Wisely Aware: Facing The New Landscape of Communication. In: *Literacy in the New Landscape of Communication: Research, Education and the Everyday*: 19th

Aber die verbreiteten Ängste vor den neuen Technologien sowohl bei Eltern als auch unter den Lehrern haben weiterhin einen gemeinsamen Wurzel — und das ist nämlich das Wort „Spiel“. Einen Teil der Lehrer und Experten für die Alphabetisierung bezweifeln, wie weit es effizient ist, ein dominantes visuelles Medium zu verwenden, um die Jugendliche zum geschriebenen Wort zu verbinden. Sie vermuten, dass, während eine Handvoll Gamer motiviert sein würden auch die Bücher zu lesen, werden die meisten sie überspringen, um direkt zum Spiel zu gehen. Andere behaupten, dass Videospiele von dem Erlebnis abzweigen sich völlig in dem Buch zu vertiefen. Dies wird ihnen von Forscher bestritten, die behaupten, dass selbst dann, wenn die Kinder nicht viel Text lesen, erwerben sie noch Fähigkeiten, die ihnen helfen, Erfolg in der digitalen zu erreichen. Diese werden auch von einigen Bildungsexperten unterstützt, mit der These, dass die Videospiele trotzdem das Lesen in Blogs und Strategie-Guides stimulieren ¹.

Die Streitigkeiten zwischen den Lesern und Spielern, die die Erzählungen in die Bücher und die Videospiele vergleichen sind endlos. Die unersättlichen Leser stellen oft fest, dass der Spiele immer noch etwas fehlt, dass Videospiele nicht den gleichen Grad an emotionaler und intellektueller Komplexität haben, wie es in einem Buch ist. Darauf widersprechen andere, dass die Videospiele ein neu erscheinendes Medium sind, das noch zu evolvieren hat und dass die Autoren auch manchmal den Rhythmus und die Perspektive von den Videospiele in ihrem Schreiben wahrnehmen. Die Befürworter der Spiele sind der Meinung, dass das Lesen der jungen Menschen zu passiv ist, die das Gefühl der Macht durch die Steuerung des Spiels erleben wollen ². In allen Fällen solche Streitigkeiten zwischen den Lesern und Spielern praktizierende, die Notwendigkeit von einer Forschung zeigen, womit man festgestellt wird, ob es in der Tat zwischen Videospiele und Bücher unüberwindbare Kollision gibt.

Gleichzeitig fehlen interdisziplinäre Studien der konstruktiven Interaktion zwischen der Buchwissenschaft und Spieltheorie — immer relevanter im Zusammenhang mit der mediatisierenden Spielrealität. Nicht spürbar ist der soziale Auftrag für eine verstärkte Zusammenarbeit zwischen Buchwissen und Wissenschaft für die Innovationen, was die neue digitale Transalphabetisierung zu unterstützen — obligatorisch für die Erstellung und Konsum von Inhalten im digitalen Zeitalter.

5. Empirische Studie

Die Frage, ob Videospiele tatsächlich eine neue Art von digitaler Transalphabetisierung für „Spiel — Lesen“ schaffen, bleibt nach wie vor ungelöst. Wir haben

European Conference on Literacy. Austrian Literacy Association, University of Klagenfurt, Klagenfurt, Austria, 14–17 July 2015. Available at: <https://conference.aau.at/event/15/page/3>

¹ Using Video Games as Bait to Hook Readers. The New York Times, 05.10.2008. Available at: <http://www.nytimes.com/2008/10/06/books/06games.html>

² Ibid.

keine genug umfassende Materialien gefunden, die die Verbindung zwischen dem Lesen und Beruf Videospiele zu erklären. Deshalb haben wir uns das Ziel gestellt, Rohdaten zu sammeln, zur Unterstützung der These, dass die beiden Prozesse eng verbunden sind und dass die Videospiele kein Feind der traditionellen Bücher sind, umso mehr es ist sogar möglich beide Medien voneinander zu profitieren. Die Methode der Datenerhebung ist eine Befragung von 100 aktiven Gamer aus Bulgarien. Das Instrument dafür ist ein Fragebogen mit 11 geschlossenen Fragen. Das Ziel ist, ihre Beziehung zu dem Buch, Lesen und Schreiben festzustellen. Die genauen Aufgaben, die diese Fragen beantworten sind, welche die dominierende anfängliche Praxis bei den aktiven Gamer ist — das Lesen oder Gaming; die Änderungen festzustellen, die das regelmäßige Spielen von Videospiele im Leben der Befragten gemacht (oder nicht gemacht haben) im persönlichen, beruflichen und Bildungsplan (damit wird nach der indirekter Antwort für die Suchtstufe, zu der die Videospiele führen können, sowie auch wie diese das soziale Verhalten beeinflussen; wie das Gaming ihre Lesegewohnheiten beeinflusst hat; was für ein Verhältnis haben die Gamer gegenüber dem Kauf von kombinierten Publishing-Produkte, die die beiden Medien vereinigen (Videospiele und Buch mit dem gleichen Spiel-Universum); was sind ihre Lieblingslektüre (Genres, schöngeistige oder sachliche Inhalt), woraus Schlussfolgerungen für ihre Stabilität zu ziehen sind; welchen Teil der Befragten beschäftigen sich mit Schreiben, egal Profi oder Amateur regelmäßige oder nicht und in welcher Schriftform sie sich äußern. Die Zielgruppe beinhaltet vor allem junge Menschen, aber ein erheblicher Teil davon sind über 35 Jahre alt. Sie bevorzugen vorwiegend leichte, kurze Spiele, online oder auf verschiedenen Geräten — dh. „Casual/Casual Games“. Eben diese Kategorie stellt eine Interesse dar, für die Forschung der Auswirkungen des Spielens (bei Jane Makgonigal). Die einzige Bedingung für die Teilnahme war, dass jeder Befragte entweder ein aktiver Gamer ist oder in der nächsten Vergangenheit gewesen war, oder einen Kontakt zu jeder Art von Videospiele mindestens einmal pro Woche hat. Für die Zielgruppe sind nicht unbedingt Befragten mit etablierten Leser- oder Spielgewohnheiten ausgewählt. Für diese Studie sind ebenso wichtig und nützlich gut etablierte und „Anfänger“ unter den Gamer.

Die Verteilung nach dem Geschlecht beträgt 28% Frauen und 72% Männer. Nach dem Bildungsgrad sind die Befragten wie folgt verteilt: Grundstufe — 2%, Mittelstufe — 22%, Fachschule — 16%, Hochschule (Colleagueausbildung) — 9%, Hochschule — 51%, keine Angaben — 6%. Nach Alter sind die Befragten in folgende Gruppen unterteilt: Bis zu 20 Jahre — 4%, 21 bis 25 Jahre — 58%, 26–30 Jahre — 30%, 31–40 Jahre — 8%, 41–50 auf — keine. Nach dem Familienstand haben die Befragten die folgende Verteilung: verheiratet — 4%, ledig — 88%, im Zusammenleben — 2%, keine Angaben — 6% (Abb. 1).

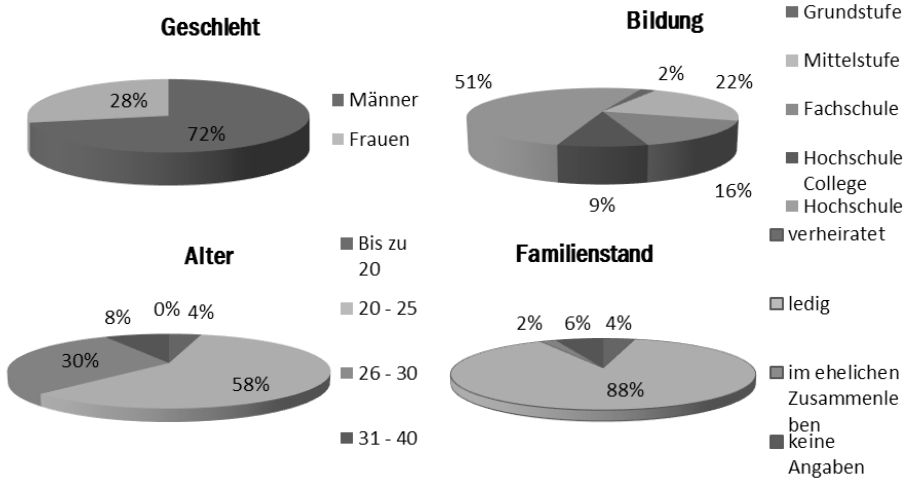


Abb. 1. Profil der Befragten

Die erste Frage in der Umfrage ist: „Welche Praxis ist für Sie im Vordergrund — Lesen oder Gaming?“. Diese Frage war Pflicht für den Beginn der Befragung, da sie implizite Informationen über die Einstellungen der Teilnehmer an einen oder dem anderen Medium angibt. Die Differenz im Verhältnis war keine Überraschung, da es eine wichtige Voraussetzung dafür ist, das langsamere Eindringen und die Förderung der Technologie in Bulgarien als Ganzes. Trotzdem war die Anzahl der Teilnehmer, die mit dem Gaming zuerst angefangen haben, höher als unsere Erwartungen war — 30%. Zusammenfassung: Die primäre Praxis bei mehr als den befragten Spieler ist das Lesen, egal ob sie sich momentan damit aktiver als das Gaming befassen. Fazit: Das Lesen ist meist verbreitete anfängliche Praxis wahrscheinlich nicht nur weil das Buch das ältere Medium ist, sondern weil es mehr zugänglich ist; Jede Form von Gaming erfordert mindestens eine technische Vorrichtung, wo man spielen kann, und einige dieser Geräte sind genug teuer, um dies ein Problem zu verschaffen; sogar nur die bezahlten Spiele sind oft mehrmals teurer als ein gewöhnliches Buch mit weichen oder sogar Hardcover.

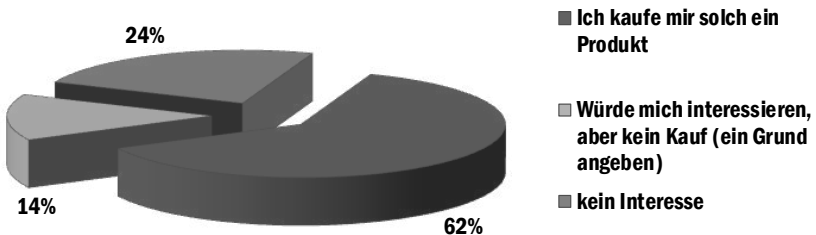


Abb. 2. Was halten Sie für eine Option bezahlter Computerspiel plus einen Gutschein für Bücher des gleichen Spiel-Universums?

62% der Befragten würden das hypothetische Kombiprodukt einkaufen – Originalspiel mit einem Gutschein für Bücher des gleichen Spiel-Universums; 14% zeigen Interesse, ohne das Produkt zu kaufen und 24% haben kein Interesse für solch eine Möglichkeit. Fünf der Befragten haben einen seltsamen Grund angegeben, warum die das Produkt sich nicht einkaufen: die Bücher, die ich lese, befassen sich mit anderen Themen; zur Zeit erwarte ich GTA V, der nie als Buch erschienen ist, wegen der umfassenden, eigenartigen Welt, die der Spiel anbietet; bisher habe ich kein gutes Buch nach einem Spiel gelesen; die Bücher für ein Spiel tragen nicht die gleiche Ladung wie die Spiele selbst. Allein der letzte Grund schlägt Kollision zwischen den Videospiele und den Büchern.

Diese Frage betrifft konkret eine der Relationen zwischen den Prozessen Spielen und Lesen, nämlich das Interesse der Befragten zu eine vollständigeren Ansicht von einem Spiel sich zu verschaffen, indem sie Bücher aus dem gleichen Spiel-Universum lesen oder die Welt des Spiels kennenlernen durch die damit verbundenen Bücher. Fazit: eine große Anzahl der Befragten Gamer, vernachlässigen nicht das Lesen als Hobby auf Kosten des Spielens, umso mehr pflegen sie ein Gleichgewicht dazwischen und würden sich interessieren, das Erlebnis vom Spielen durch die Bücher aus dem gleichen Spiel-Universum zu erweitern. Bei den Rest der Befragten kann man nicht über einen typischen Grund auf das Produkt zu verzichten reden. Es ist möglich, dass dies mit einem schwachen Interesse am Upgrade oder an der Ausweitung des Franchisings ihrer Lieblingsspiele zusammenhängt. Oder es liegt am schwachen Interesse an literarischen Werken überhaupt, an der Vernachlässigung des Lesens zugunsten des Spielens usw.

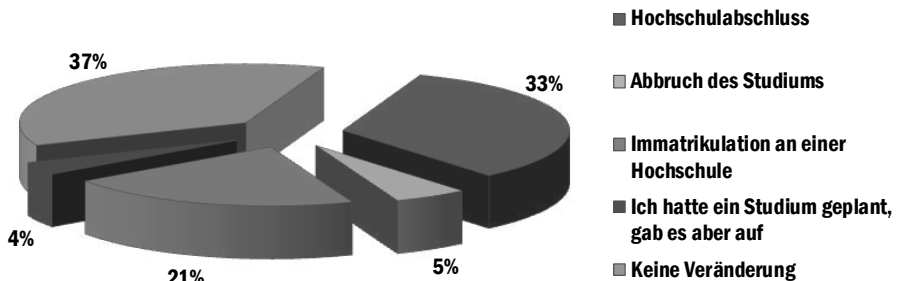


Abb. 3. Wie hat sich Ihr Spielverhalten auf Ihren Bildungsgrad ausgewirkt?

Die meisten Befragten geben an, keine Veränderung im Bildungsgrad erfahren zu haben, seitdem sie sich aktiv mit PC-Spielen beschäftigen (37%). Es folgen jene, die in dieser Zeit einen Hochschulabschluss abgelegt haben (33%), sowie jene, die ein Studium begonnen haben (21%). Fazit: Es ist schwierig zu bestimmen inwiefern das Hobby PC-Spiele sich auf die Entscheidung, Änderungen am Bildungsgrad vorzunehmen

men, auswirkt. Der große Anteil derjenigen, die während des aktiven Gamings einen Hochschulabschluß erlangt haben, ist jedoch nicht verwunderlich, wenn man die hohe Anzahl der Akademiker bei den Teilnehmern an der Erhebung berücksichtigt. Auch die Anzahl der Studienanfänger ist keine Überraschung, da ein Großteil der Befragten im Alter zwischen 21 und 25 Jahren war.

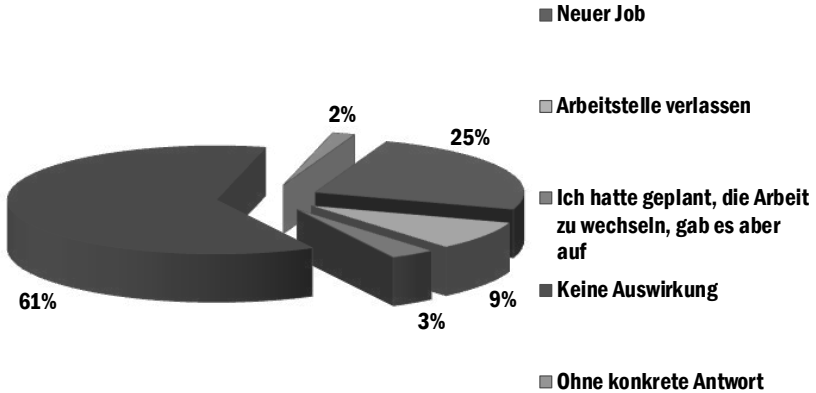


Abb. 4. Wie hat sich Ihr Hobby auf Ihr Berufsleben ausgewirkt?

Die Anzahl der Gamer, bei denen das Hobby keine Auswirkung auf das Berufsleben hatte (61%), ist am größten, gefolgt von jenen, die eine neue Stelle in der Zeit der aktiven Beschäftigung mit PC-Spielen angetreten haben (25%). Einer der Befragten fügte handschriftlich hinzu, daß er keine Antwort auf diese Frage hat, was zum Rückschluß führt, daß es bei manchen Spielern mit langjähriger Erfahrung schwierig ist, die Entwicklung der gesamten Berufslaufbahn genau nachzuvollziehen. Fazit: Es ist nicht einfach, festzustellen, ob sich das Spielen auf den Beruf auswirkt; da einige Teilnehmer eine langjährige Praxis als Gamer hinter sich haben, ist es bei ihnen besonders schwierig, alle Veränderungen im Berufsleben nachzuzeichnen.

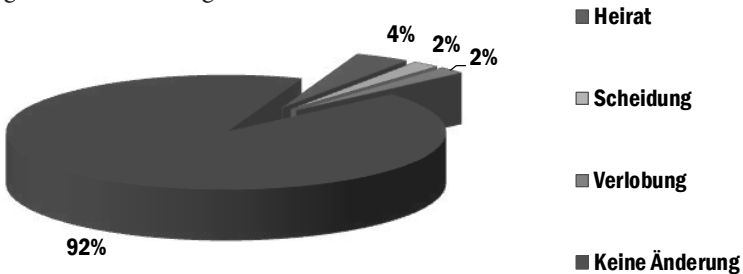


Abb. 5. Haben Sie eine der folgenden Änderungen in Ihrem Familienstand erlebt seitdem Sie aktiv spielen?

Es hat den Anschein, daß sich das Hobby am wenigsten auf den Familienstand der Befragten auswirkt (keine Änderung – 92%). Negative Veränderungen im Familienle-

ben während der aktiven Zeit als Gamer sind bei nur 2% der Teilnehmer eingetreten. Fazit: Auch wenn das Spielen einen Einfluß auf die registrierten Änderungen gehabt haben sollte, ist dieser wahrscheinlich vernachlässigbar gering.

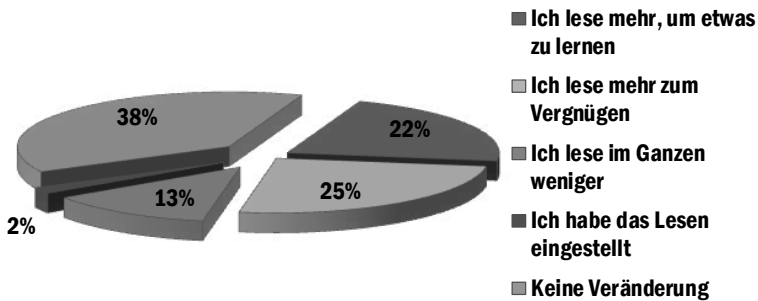


Abb. 6. Wie hat sich das Hobby auf Ihr Leseverhalten ausgewirkt?

Die Frage wie sich das Spielen auf das Leseverhalten der Befragten ausgewirkt hat, läßt einen genaueren Rückschluß auf die Relationen zwischen beiden Beschäftigungen zu, da sowohl das Lesen, als auch das Spielen Zeit erfordern, und es auf dem ersten Blick schwierig erscheint, ein Gleichgewicht zwischen diesen zwei Beschäftigungen herzustellen. Nur eine sehr geringe Anzahl der Befragten gab an, in der Zeit als aktiver Gamer das Leseverhalten in negativer Richtung geändert zu haben (13%). Auf der anderen Seite ist die Gruppe derjenigen, bei denen sich das Spielen nicht auf das Lesen ausgewirkt hat, am größten (38%). Es ist interessant festzustellen, daß bei den übrigen die meisten angegeben haben, zum Vergnügen zu lesen (25%), während jene, die das Lesen eingestellt haben, die kleinste Gruppe bilden (2%). Die Tendenz weniger zu lesen zugunsten des Spielens ist nicht klar definiert. Fazit: Der Einfluß des Spielens auf das Leseverhalten ist im Großen und Ganzen positiv, im Gegensatz zur verbreiteten Meinung, daß Gamer ihre gesamte Freizeit mit Spielen verbringen.

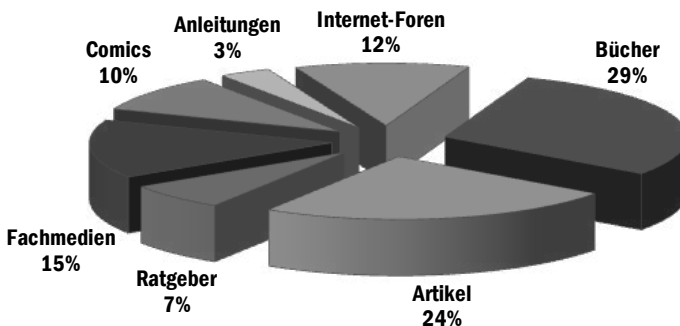


Abb. 7. Was lesen Sie am liebsten?

Diese Frage hat zum Ziel festzustellen welche Art schriftlicher Materialien die Befragten am liebsten lesen. Wie die Abbildung zeigt sind die Bücher (43%) und die Artikel (35%) mit großem Abstand an erster Stelle; zwischen den Fachmedien (22%) und den Internet-Foren (17%) ist nur ein kleiner Unterschied, es folgen die Comics (14%) und die Ratgeber (10%), die Anleitungen (5%) bilden das Schlußlicht. Fazit: Bücher sind beim Lesen am beliebtesten, die kleinste Popularität genießen Gebrauchsanleitungen. Die Ergebnisse zeigen, daß die lesenden Gamer hauptsächlich lesen, um sich zu informieren und um auszuspannen, da die drei beliebtesten Materialien Bücher, Artikel und Fachmedien sind.

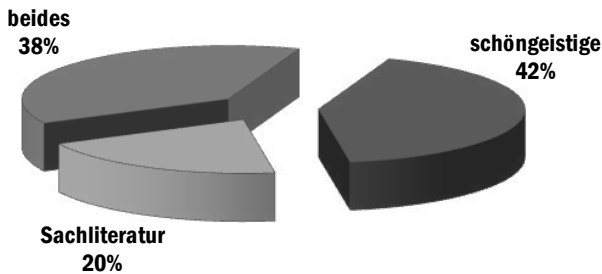


Abb. 8. Was für Texte lesen Sie am liebsten?

Diese Frage soll die Vorlieben der Befragten hinsichtlich schöngeistiger und Sachliteratur feststellen. Der Unterschied ist relativ groß – 42% gaben an, nur Fiction zu lesen, während nur jeder Fünfte nur Sachbücher liest. 38% lesen beide Arten. Zusammenfassend läßt sich sagen, daß von den drei vorgegebenen Varianten die Sachliteratur am wenigsten beliebt ist. Fazit: Gamer lesen überwiegend zur Unterhaltung und zur fiktionalen Information.

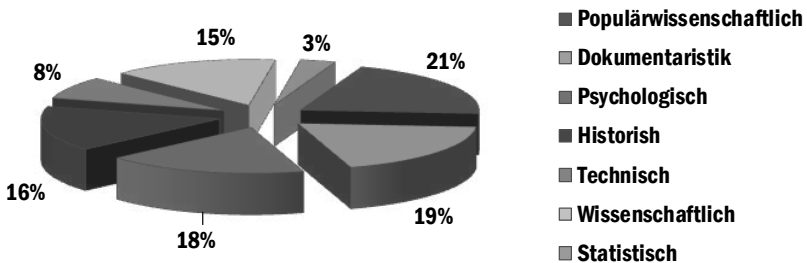


Abb. 9. Welches Genre ziehen Sie vor?

Diese Frage möchte die Vorlieben der Gamer hinsichtlich des Inhalts der gelesenen Literatur feststellen. Die Abstände zwischen den einzelnen Antworten sind gering. Einzig die technischen (8%) und statistischen (3%) Texte erfreuen sich kleinerer Beliebtheit. Bei der Analyse der Daten stellten wir fest, daß diese zwei Varianten von Teilnehmern angegeben wurden, bei denen das Lesen einen Bezug zum Beruf hat.

Fazit: Die lesenden Gamer haben vielfältige Interessen hinsichtlich der Thematik der Literatur.

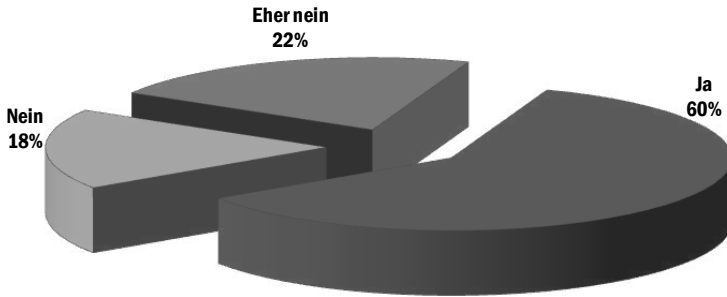


Abb. 10. Schreiben Sie?

Da dieser Frage ein breiteres Spektrum des Begriffs „Schreiben“ zugrundeliegt, im Sinne des Verfassens verschiedenster Texte (schöngestige, Sachtexte, Kommentare auf Internetseiten und in sozialen Netzwerken), ist es zu einer Ungenauigkeit gekommen, die wir nicht vorgesehen hatten. 60% antworteten mit „Ja“, 18% gaben ein „Nein“ an, wobei ein nicht geringer Anteil der Befragten bei der nächsten Frage antwortet, Kommentare zu verfassen. Um dieses Ergebnis beim „Schreiben“ der Gamer zu berücksichtigen, haben wir bei der Bearbeitung diese Gruppe in eine dritte Möglichkeit ausgesondert, so daß wir im Endeffekt 22% „Eher nicht“ erhielten. Wir können also sagen, daß 82% der Teilnehmer sich in mindestens einer Form schriftlich ausdrücken. Fazit: Es ist ein Zusammenhang nicht nur zwischen Spielen und Lesen, sondern auch zwischen dem Spielen und dem Schreiben als Form der Kommunikation festzustellen.

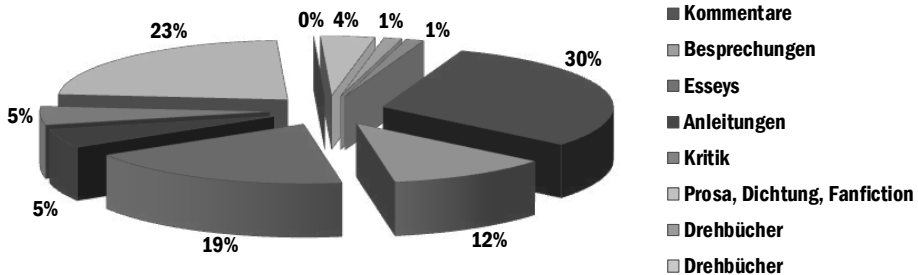


Abb. 11. In welcher Form drücken Sie sich schriftlich aus?

Hierbei sollen die am häufigsten von den Befragten verfaßten Texte ermittelt werden. Die Kommentare (30%) stellten sich als die beliebteste Form des schriftlichen Ausdrucks heraus, gefolgt mit kleinem Abstand von den schöngestigten Texten – Prosa, Dichtung, Fanfiction (23%) und den Essays (19%). Ein Teilnehmer fügte die Optionen „Traktate“ und „Umfragen“ handschriftlich hinzu. Zusammenfassung: Vor dem Hintergrund der enormen Vielfalt der Inhalte (überwiegend online), Themen

und Orte, an denen Kommentare veröffentlicht werden können, ist es keine Überraschung, daß diese die beliebteste Form der schriftlichen Kommunikation darstellen. In der Beliebtheitsskala folgen die schlngeistigen und essayistischen Texte; Drehbücher und Untertitel sind am wenigsten bevorzugt. Fazit: Es existiert ein Zusammenhang zwischen den dominierenden Vorlieben beim Lesen und dem Verfassen von Texten.

6. Zusammenfassung und Rückschlüsse

Rückblickend auf die Auswertung der Daten entsteht der Gesamteindruck, daß sich eine Gruppe gebildeter aktiver Leser gebildet hat, die einen Hang zur schriftlicher Kommunikation hat, ohne sichtbare Tendenzen sich den PC-Spielen so sehr hinzugeben, daß diese einen drastischen Einfluß auf ihr persönliches Leben hätten. Die Ergebnisse beschreiben den durchschnittlichen Gamer-Leser im Alter zwischen 20 und 25, unverheiratet, mit Hochschulabschluß. Folgende Charakteristika der lesenden Gamer sind hervorzuheben:

Die Mehrheit der Gamer hat als Leser angefangen und ist erst später zu den Spielen übergegangen.

Das Hobby hat keinen negativen Einfluß auf Bildung, Familie oder Beruf.

Das Hobby hat sich eher positiv als negativ auf das Leseverhalten ausgewirkt.

Die Mehrheit der Gamer würde Produkte erstehen, die in irgendeiner Weise beide Medien vereinen (Videogame und Buch).

Ein sehr großer Anteil der Gamer hält eine stabil positive Beziehung zu den Büchern und gibt das Buch als das bevorzugte Lesematerial an.

Die beliebtesten Inhalte sind populärwissenschaftlicher, dokumentarer, psychologischer und geschichtlicher Natur.

Die Mehrheit der Gamer drückt sich in mindestens einer Form schriftlich aus, wobei die Kommentare im Internet an erster Stelle stehen, gefolgt von schöngeistigen Texten und Essays.

Beim Begriff „Schreiben“ kam es zu einem Verständnisproblem. Es ging um das Verfassen von Texten jeglicher Art – schöngeistig oder Sachtexte, linear oder nicht, einschließlich von Kommentaren auf Internetseiten und sozialen Netzwerken. Es stellte sich heraus, daß eine Gruppe von Befragten das Verfassen von Kommentaren nicht als „Schreiben“ versteht. Das größte Problem ist aber die Verachtung, mit der viele Nicht-Gamer der Gaming-Kultur begegnen, wie auch die Unterschätzung des Potentials der Gamer als Leser.

7. Anwendbarkeit der Ergebnisse

Die ursprüngliche Information, gesammelt in der Form einer Umfrage, könnte für Verleger von nützlich sein, um die aktuellen literarischen Interessen der Zielgruppe der lesenden Gamer nachzuvollziehen. Es ist möglich, daß ein Teil der Befragten sich als potentiell gute Autoren schöngeistiger oder von Sachtexten herausstellt, mit denen zusammenzuarbeiten es für Verleger von Interesse sein kann. In diesem Sinne können

die hier dargestellten Ergebnisse und Rückschlüsse auch für die Produzenten von Video-Spielen von Nutzen sein, wie auch für die gesamte Gaming-Industrie und für die Hersteller von Bildungs-, Unterhaltungs- und sozialausgerichteten Inhalten. Wir erhoffen, daß sich die vorliegende Untersuchung in die europäischen und nationalen Prioritäten für das „lebenslange Lernen“ einreicht, die die fehlenden Innovationen als einen der Nachteile der Hochschulbildung definiert haben. Wir erwarten, daß unsere Arbeit sich als hilfreich für solche Aufgaben erweist, die auf die Förderung der Weiterbildung im Hochschulsystem und die Harmonisierung der Bildungsprogramme mit den Anforderungen des Arbeitsmarktes zielen. Eine konkrete Anwendung könnte in den Fächern zu finden sein, die an europäischen Hochschulen gelehrt werden, wie z.B. „Digital Games Theory and Design“, „Games Design“, „Games Design and Creative Writing“ и „Games Design and Film and Television Studies“, „New Media, Innovation & Literacy“ u.a., wie auch auf neuen Forschungs- und Anwendungsfeldern, die aus dem Bereich des Verlagswesens stammen, wie z.B. „Audiovisuelle Substitute des Buchs“ – Buchtrailer, Videobücher, Verfilmungen, PC- und Videospiele usw.

Zusammenfassung

Die Untersuchung bestätigte die These der Autoren, daß der Einfluß der Videospiele auf das Lesen als „nützliche Abhängigkeit“ bezeichnet werden kann. Die empirische Erhebung hat das ungefähre Profil der lesenden Gamer umrissen – eine nicht kleine gesellschaftliche Gruppe mit Wachstumspotential und der Möglichkeit, sich in ein dauerhaftes Objekt wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Projekte zu verwandeln. Die Ergebnisse liefern Beweise für die Behauptung, daß ein Großteil der bulgarischen Gamer aktive Leser mit herausgebildeten Gewohnheiten und Vorlieben sind, die bestimmte literarische Interessen hat. Diese Leserschaft hat spezifische Bücherbedürfnisse, die der raschen Reflexe der Verleger bedürfen.

Es stellt sich heraus, daß der lesende Gamer keine Anekdote ist, sondern ein ausreichend verbreitetes Phänomen, wenn auch nicht mit kanonischen Merkmalen. Die Gamer, die nur selten oder fast nie zum Buch greifen, sind wahrscheinlich immer noch in der Mehrheit. Das werden weiterhin Menschen sein, die unter der Tatsache leiden, daß die Realität voll von Unvollkommenheiten ist. Es sind Menschen, die nach der positiven Aktivität suchen, nach der totalen kreativen Teilnahme, wie Jane McGonigal¹ schreibt, und für die es offensichtlich kein anderes Medium gibt, das ihnen die Genugtuung liefern kann, die sie aus den Video-Spielen beziehen. Das bedeutet aber nicht, daß sie ungebildet oder des Lesens nicht fähig sind, oder sich dem Lesen als Ganzes verschließen.

¹ McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011. S. 128.

Derzeit überwiegt noch die Ansicht, daß die Video-Spiele und das Lesen miteinander in Konkurrenz stehen. In Zukunft werden sich aber sichrlich Wege für eine produktive und gewinnbringende Zusammenarbeit finden lassen. Diese Untersuchung ist ein Beleg dafür, daß die Definition der digitalen Bildung unbedingt um das Gebiet der Gaming-Kultur erweitert werden muß. Da der Bildschirm immer mehr zum bevorzugten Lesemedium wird, wird es für die vollwertige digitale Bildung, ja für die digitale Intelligenz von immer größerer Bedeutung sein, daß der Mensch die Computerformen des Spielens beherrscht und die audiovisuellen Relationen zum Bücherlesen nutzt. Die Verknüpfung der verlegerischen Prioritäten mit diesen neuen Realitäten ist von herausragender Bedeutung. Das könnte sich als Befreiung auch für die Institutionen des Buchs als ganzes (Bibliotheken und Archive) herausstellen.

Referenz

1. Bruce, B., Peyton, J.K. Literacy development in network-based classrooms: Innovation and realizations. *International Journal of Educational Technology*, 1999, №1. Available at: <http://www.outreach.uiuc.edu/ijet/v1n2/bruce/index.html>
2. Davies, J., Szabo, M., Montgomerie, C. Assessing information and communication technology literacy of education undergraduates: Instrumental development. In: *Proceedings of ED-MEDIA, 2001 World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunication*. Ed. by P. Barker, S. Rebelsky. Norfolk: Association for the Advancement of Computing in Education, 2002, pp. 377-383.
3. Eshet-Alkalai, Yoram. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 2004, Vol. 13(1), pp. 93-106. Available at: http://www.openu.ac.il/personal_sites/download/Digital-literacy2004-JEMH.pdf
4. Fahrer, Sigrid. Im Gespräch mit der Stiftung Lesen. *Stiftung Digitale Spielekultur*, 12.11.2014. Available at: <http://stiftung-digitale-spielekultur.de/artikel/imgespr%C3%A4ch-mit-der-stiftung-lesen>
5. Gilster, Paul. *Digital literacy*. New York: Wiley, 1997. xii, 276 S.
6. *Global Trends in Publishing 2014: An overview of current developments and driving forces in the transformation of the international publishing industry*. By Rüdiger Wischenbart. Frankfurt Book Fair Business Club, 10.07.2014. 15 S. Available at: http://www.book-fair.com/img/ebooks/Global_Trends_in_Publishing_2014.pdf
7. Horizons Broad, Cordes Sean The Role of Multimodal Literacy in 21st Century. *Library Instruction*. In: *World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Assembly „Libraries create futures: Building on cultural heritage“*, 23-27 August 2009. Milan, Italy.

8. How Can Games Be Used to Promote Literary Brands? Publishing Perspectives, 10.03.2011. Available from: <http://publishingperspectives.com/2011/03/how-can-games-be-used-to-promote-literary-brands>.
9. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Sofija: Nauka i izkustvo, 1982. 248 S.
10. Huizinga, Johan. *Homo ludens: versuch einer bestimmung des spielementes der kultur*. [Amsterdam-Leipzig]: Pantheon akademische verlagsanstalt, 1939. xvii, 346 S.
11. Inoue, H., Naito, E., & Koshizuka, M. Mediacy: What it is? Where to go? *International Information & Library Review*, 1997, №29, pp. 403-413.
12. Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1993. 347 S.
13. Johnson, S. *Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter*. New York: Riverhead Books, 2005. 254 S.
14. Kress, Gunther. *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge, 2003. 186 S.
15. Lenham, R. Digital literacy. *Scientific American*, 1995, Vol. 273, pp. 253-255.
16. Leu, D. J., L. Zawilinski, J. Castek, M. Banerjee, B. C. Housand, Y. Liu, M. O'Neil. What is new About the new literacies of online reading comprehension? *Secondary School Literacy: What Research Reveals for Classroom Practice*. Chapter 3. 2007, S. 37-68. Available at: <http://teachers.westport.k12.ct.us/ITL/wkspmaterials/NCTE%20chapter.pdf>
17. McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011. 400 S.
18. Newman, James. *Videogames*. London: Routledge, 2004. x, 198 S.
19. Papert, Seymour. *The connected family*. Atlanta: Longstreet Press, 1996. x, 211 S.
20. Paris Declaration on Media and Information Literacy in the Digital Era, August 2014. Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy (GAP-MIL). Available at: http://www.unesco.org/new/fileadmin/multimedia/hq/ci/ci/pdf/in_Focus/paris_mil_declaration_final.pdf
21. Pool, C.R. A new digital literacy: A conversation with Paul Gilster. *Educational Leadership*, 1997, №55, pp. 6-11.
22. Rowsell, Jennifer. Being Wisely Aware: Facing The New Landscape of Communication. In: *Literacy in the New Landscape of Communication: Research, Education and the Everyday: 19th European Conference on Literacy*. Austrian Literacy Association, University of Klagenfurt, Klagenfurt, Austria, 14–17 July 2015. Available at: <https://conference.aau.at/event/15/page/3>
23. Solomon, Eric. *Games Programming*. Cambridge: Cambridge University Press, 1984. xi, 257 S.
24. Tapscott, Don. *Growing up digital*. New York: McGraw-Hill, 1998. xii, 338 S.
25. Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Chicester: Wiley-Blackwell, 2009. 240 S.

26. The Multiliteracy Project. 2015. Available at: <http://www.multiliteracies.ca>
27. TIGA: Representing the Games Industry: About us & our Industry. 2013. Available at: <http://www.tiga.org/about-us-and-uk-games>
28. Using Video Games as Bait to Hook Readers. The New York Times, 05.10.2008. Available at: <http://www.nytimes.com/2008/10/06/books/06games.html>
29. Wilkinson, Lane. A Reasonable objection to transliteracy. Libraries and Transliteration, 5.08.2011. Available at: <http://librariesandtransliteration.wordpress.com/2011/08/05/a-reasonable-objection-to-transliteration>
30. Wolf, Mark J. P. The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press, 2001. xvi, 203 S.