

**Reader / Handout zum Arbeitskreis
„Computer- und Videospiele zum Thema machen“
am 27.05.2009 auf dem Erftprävent in Bergheim**

Referent: Horst Pohlmann, Fachhochschule Köln, Institut Spielraum

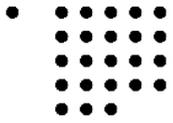
Was ist das Institut Spielraum?

Das Institut zur Förderung von Medienkompetenz *Spielraum* an der Fachhochschule Köln kommt dem Informationsbedürfnis von Eltern und Pädagogen zu virtuellen Spielwelten entgegen und zeigt Möglichkeiten auf, wie die Faszination für die virtuellen Welten pädagogisch sinnvoll genutzt oder Konflikte um den Umgang mit Computer- und Videospiele im Familienalltag aufgefangen werden können. Gemeinsam mit Institutionen und Einrichtungen aus der ganzen Bundesrepublik wurde dazu ein Netzwerk etabliert, das vorhandene Praxiserfahrungen und Wissen bündeln möchte und gemeinsam Fortbildungsangebote, Praxisprojekte sowie Unterrichtsmodule konzipiert und durchführt. Ziele sind die Vermittlung von Medienkompetenz an Erwachsene, das Überbrücken der Wissenskluft zwischen den Generationen in Bezug auf Computer- und Videospiele, eine Versachlichung der Diskussion und die Realisierung medienpädagogischer Angebote für Familien, Schulen, Jugendeinrichtungen und Heranwachsende. Das Institut Spielraum nimmt dabei eine pädagogische Betrachtungsweise ein und stellt praktische Projekte sowie handfeste Tipps für den Alltag zuhause, in der Schule oder der Jugendeinrichtung in den Mittelpunkt seiner Arbeit. Die Angebote reichen dabei von Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche, wie Unterrichtsmodule zu Jugendmedienschutz oder Umsetzungen von Spielen in reale Spielaktionen, über die Ausrichtung von Fachtagungen oder Fortbildungen für Pädagogen, die zu unterschiedlichen Themenkomplexen durchgeführt werden können, bis hin zu Informationsabenden und Beratungsangeboten für Eltern an Schulen in Kooperation mit Jugendämtern oder verschiedenen Bildungsträgern. Finanziert wird Spielraum aus Fachhochschulmitteln sowie einer Förderung von ElectronicArts Deutschland und Nintendo.

Handlungsfelder für die Pädagogik

Um die Faszination und den Reiz von Bildschirmspielen, den sie vor allem auf Kinder und Jugendliche ausüben, verstehen und darauf reagieren zu können, müssen sich Erwachsene mit den Spielen beschäftigen. Sie lediglich als Kinderspielzeug abzutun und die Heranwachsenden mit dem Medium alleine zu lassen, ist in Hinblick auf die Kommunikation mit der jüngeren Generation und die Medienerziehung nicht ausreichend. Kinder merken schnell, ob Erwachsene ein ernsthaftes Interesse für die Bildschirmspiele mitbringen und in den meisten Fällen ist das bloße Reglementieren und Verbieten, ohne den Inhalt der Spiele zu kennen, kontraproduktiv. Nur in der gemeinsamen Auseinandersetzung und im Dialog mit Erwachsenen können Kinder lernen, adäquat mit den virtuellen Spielwelten umzugehen. Das betrifft sowohl Gewaltinhalte wie auch das





Zeitbudget, das sie für Spiele aufbringen. Betrachtet man die Spiele mit den Augen der Kinder, ist es möglich, sich eine eigene Meinung dazu bilden und Einwände sowie „Erwachsenen-Sichtweisen“ mit den Kindern thematisieren.

In der Pädagogik ist es möglich, die virtuellen Spielwelten auf vielfältige Art und Weise zum Thema machen. Dies zeigen beispielsweise die unten beschriebenen Praxisprojekte. Zuvor werden jedoch kurz die wichtigsten Problemfelder skizziert:

- Ein Spieler (ganz gleich welchen Alters) beschäftigt sich während des Spielens ausschließlich mit den Anforderungen, die das Spiel gerade an ihn stellt. Beispielsweise ist in einer Wirtschaftssimulation oder im Strategiespiel komplexes Denkvermögen gefragt, wenn man an unzähligen „Baustellen“ in Wechselwirkungskreisläufen gleichzeitig agieren muss, um den Erfolg im Spiel aufrechterhalten zu können. Auch in Shooter-Spielen ist der Spieler permanent gefordert und reagiert auf den Computer oder die Mitspieler. So kommt der Spieler während des Spielens meist nicht dazu, sich Gedanken über die Inhalte zu machen oder gar seine Nutzungszeit zu reflektieren. Dieser Effekt nennt sich „Flow“, und ist auch bei anderen spannenden Aktivitäten, wie z.B. einem Kinofilm bekannt: Man merkt gar nicht, wie die Zeit vergeht oder dass es draußen dunkel geworden ist (mehr zu Flow lesen Sie im Artikel „Zwischen Frust und Flow“ von Prof. Jürgen Fritz im „Handbuch Medien: Computerspiele“ der Bundeszentrale für politische Bildung, auch im Internet unter dem Thema „Dossier Computerspiele“ auf www.bpb.de zu finden). Dieser Flow-Effekt ist einer der Hauptgründe, warum man teilweise extrem lange ein Spiel spielt. Will man die Spielinhalte mit den Spielern hinterfragen, muss man dies nach dem Spielen tun. Nur dann ist eine Beschäftigung mit z.B. Normen und Werten, aber auch Spielzeiten in einer ernsthaften Diskussion möglich – das bedeutet, Spieler brauchen pädagogische Anleitung zur Reflexion. Ein Projekt, welches dies seit Jahren in die Tat umsetzt, ist die Beurteilung von Computerspielen in medienpädagogisch angeleiteten Spieletestergruppen (s.u.).
- Nicht jeder Computerspieler läuft Gefahr, sich in den virtuellen Welten zu verlieren. Zur Faszination der Spielwelten gehört auch hin und wieder exzessiv zu spielen und Flow zu erleben, ohne dabei sogleich die reale Welt zu vernachlässigen. Eltern und Pädagogen sollten daher die Spiele und das Spielverhalten der Kinder im Blick behalten und ggf. steuernd eingreifen. Durch das Spielverhalten lässt sich erkennen, ob es noch ein gesundes Maß oder zuviel des Guten ist. Eine klare Computerspielsucht-Definition festzulegen, fällt hingegen schwer. Welche Kriterien zum Erkennen von süchtigem Verhalten bei der Computerspielnutzung eine



Arbeit erinnern lassen, was den Fleiß, die Ausdauer und die Denkprozesse betrifft. Der einzige Unterschied zur Realität besteht im Grunde darin, dass die Spiele Abenteuer pur bieten und dass sie bunter, abwechslungsreicher und spannender präsentiert werden. Mit ein wenig Nachdenken und einer kreativen Herangehensweise sind jedoch zahlreiche Alternativ-Angebote möglich – nur müssen sie vorhanden sein! Die Erlebnispädagogik macht sich inzwischen die Faszination für Computer- und Videospiele zu Nutze und konzipiert Spielaktionen, die eine Brücke zwischen der virtuellen und der realen Welt schlagen können (Beispiele: „TimeTrouble“ (www.spieleratgeber-nrw.de, Rubrik Medien & Pädagogik, Projekte) oder Spielaktionen von www.medienenerlebnisse.de).

- Ein Blick auf die Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele macht schnell deutlich, dass auch die Herstellung von Spielen, die gewalttätige Spielhandlungen zum Inhalt haben oder moralisch fragwürdig sind, einen großen Umsatz versprechen. Solange gesellschaftliche Grundsätze nicht auf Computerspiele (und auch Filme) angewendet werden, bleibt nur der gesetzliche Jugendschutz als Maßnahme gegen mögliche Gefährdung von Minderjährigen. Hier muss man sich aber vor Augen halten, dass Computer- und Videospiele nicht als reines Spielzeug für Kinder zu sehen sind, sondern dass es vielmehr auch Spiele (und Filme) gibt, die ausdrücklich für den Erwachsenenmarkt produziert werden. Die Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 hat vor allem in Hinblick auf überfordernde Gewaltinhalte (ab Ende 2008 voraussichtlich auch Kriterien bezüglich des so genannten Suchtpotentials) gesetzlich bindende Alterskennzeichnungen der USK eingeführt. Kindern und Jugendlichen, die jünger als das Alterssiegel sind, darf ein entsprechendes Spiel nicht verkauft werden. Hier gilt aber, wie eingangs erwähnt, das Elternprivileg. In der Praxis trifft man häufig auf Eltern, die sich nicht für die Spiele ihrer Kinder interessieren, was zur Folge hat, dass viele Jugendliche zu Hause Spiele nutzen, die sie über das Internet illegal geladen oder auf dem Schulhof getauscht haben und die nicht für ihr Alter geeignet sind. Natürlich üben „verbotene Spiele“ einen besonderen Reiz auf Jugendliche aus. Abgesehen von der strafrechtlichen Relevanz der Raubkopien, haben die Alterskennzeichnungen jedoch einen Sinn. Beides kann man mit Jugendlichen thematisieren (s.u.).
- Die öffentliche Diskussion um die Wirkung von Gewaltinhalten in Computer- und Videospiele hat das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend veranlasst, das Deutsche Jugendschutzsystem durch das Hans-Bredow-Institut untersuchen zu lassen. In diesem Zusammenhang hat Prof. Michael Kunczik (Johannes Gutenberg-Universität, Mainz) eine Metastudie zu den Befunden der Wirkungsforschung angefertigt, die den aktuellen Stand übersichtlich



zusammenfasst. Die Ergebnisse der Untersuchung, die Kunczik-Studie sowie weitere Expertisen von Experten können auf der Internetseite des Hans-Bredow-Instituts als pdf-Dateien geladen werden (Titel: „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“, Link zur Übersichtsseite: <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz-games.htm>).

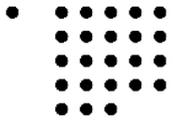
- Ein Aspekt, der leider oft vergessen wird, ist die Vorbild-Funktion, die Eltern und Bezugspersonen einnehmen. Die eigene Mediennutzung kritisch zu hinterfragen, kann sicherlich nicht schaden.
- Hilfreich kann für Eltern sein, sich mit den Eltern der Freunde ihrer Kinder auszutauschen. Vor allem bei Spielen, die gemeinsam im Team gespielt werden, macht es Sinn, die Spielzeiten abzugleichen, sich aber darüber hinaus auch auf ähnliche Regeln zu Spielinhalten und Nutzungszeiten zu verständigen. Regeln werden darüber hinaus oft mit weniger Stress und Auseinandersetzung eingehalten, wenn sie gemeinsam mit den Kindern diskutiert und vereinbart wurden.
- Viele weitere Hinweise und Tipps bieten die Internetseiten Spieleratgeber-NRW in der Rubrik Service (www.spieleratgeber-nrw.de), die Broschüre „Computerspiele – Fragen und Antworten“ der Aktion Jugendschutz NRW (www.ajs.nrw.de/pdf/comspiel.pdf) oder „Computerspiele – 20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen und zur Medienerziehung“ in der Rubrik Publikationen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (www.bundespruefstelle.de).

Pädagogische Praxisbeispiele

Viele der vorgestellten Praxisbeispiele können als Projektbericht oder Konzept in ausführlicher Form im Internet nachgelesen werden. Daher werden die verschiedenen Ansätze hier nur stichwortartig aufgelistet und auf die jeweilige Internetseite verwiesen. *Spielraum* ist zur Zeit dabei, viele Ideen in einem übersichtlichen Modulraster zusammenzufassen und stellt die Ergebnisse kontinuierlich auf der Internetseite (www.fh-koeln.de/spielraum) kostenlos zur Verfügung.

- Eine gute Methode, um mit Kindern und Jugendlichen über die Faszination und Motivation des Computerspielens ins Gespräch zu kommen, ist sie zu fragen, was denn überhaupt den Spaß ausmacht oder wann und warum sie ein bestimmtes Spiel gerne spielen. Als Gedankenstütze kann ein „Spaß-Blatt“ verwendet werden, auf dem Begriffe in einem Brainstorming oder während des Spielens aufgeschrieben werden können.





- Kinder und Jugendliche beschwerten sich häufig über die Alterskennzeichnungen von Computerspielen. Sie sind der Meinung, sie seien ungerechtfertigt und beklagen sich, dass sie bestimmte Spiele (noch) nicht spielen dürfen. In zahlreichen Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen haben wir festgestellt, dass wenn man gemeinsam über Spielinhalte diskutiert, die Meinungen der Spieler häufig revidiert werden. Sie stellen dann oft fest, dass sie sogar noch härtere Einstufungen vornehmen würden und sind entsprechend überrascht. Dies zeigt, wie oben beschrieben, dass sie sich bisher nur noch nicht ernsthaft damit beschäftigt haben. Ein Schul-Modul zum Jugendmedienschutz, welches auch in der außerschulischen Arbeit eingesetzt werden kann und in dem die Arbeit der USK sowie der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erarbeitet wird, finden Sie auf unserer Internetseite (Rubrik Level 3, Highscore knacken im Kinderzimmer, Modul Jugendmedienschutz). Hier wird das Spiel „Defcon“, eine Atomkriegs-Simulation zu Zeiten des Kalten Krieges, unter moralischen und ethischen Gesichtspunkten betrachtet.
- Viele Spielaktionen und Events in Kinder- und Jugendeinrichtungen stellen nur ein Medium oder Thema in den Mittelpunkt. Warum aber nicht altbekannte Spielideen (Karten-, Brettspiele, New Games, Postenläufe usw.) mit Computer- und Videospiele kombinieren? Ein Vorteil ist, dass im Wettbewerb „online und offline“ die unterschiedlichsten Fertigkeiten gefordert und gefördert werden können. Leider stellen wir immer wieder fest, dass viele Events dieser Art nicht dokumentiert sind. Zwei größere Veranstaltungen von Jugendeinrichtungen mit Übernachtungen, zu denen Informationen und Ansprechpartner zur Kontaktaufnahme im Netz verfügbar sind, sind die „CyberJugZ“ der Jugendzentren Köln gGmbH, die einmal jährlich angeboten wird (www.cyber-jugz.de) und „Games bis Augen weg“, die von den Münchner Vereinen „Sin-Net“ (www.sin-net.de) und „Spiellandschaft Stadt“ (www.kids.muc.kobis.de) initiiert wurde und inzwischen in zahlreichen Jugendzentren bundesweit in ähnlicher Form angeboten wird.
- Eine Projektform, die sich sowohl mit Kindern und Jugendlichen in der außerschulischen Arbeit als auch im schulischen Kontext etabliert hat, sind betreute Spieltestergruppen. Gemeinsam mit den Spielern werden neue Computer- und Videospiele ausprobiert und bewertet. Dies bietet die Möglichkeit, nicht nur die Vorlieben und Motivationsaspekte herauszuarbeiten, sondern auch über die Spielinhalte und die Mediennutzung zu diskutieren. Drei Projekte, die es teilweise schon fast 20 Jahre gibt und die ein Produkt ans Ende der medienpädagogischen Tests stellen, mit dem sich die Kinder und Jugendlichen identifizieren können, sind der Spieleratgeber-NRW mit seiner Internetseite als



Informationsquelle für Eltern und Pädagogen (www.spieleratgeber-nrw.de), die jährlich erscheinende Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ des Kölner Jugendamtes (zu beziehen über das Bundesfamilienministerium unter www.bmfsfj.de in der Rubrik Publikationen, Suchwort „Lernsoftware“) und die jährliche Prämierung von pädagogisch wertvollen Spielen mit dem „Pädi – Pädagogischer Interaktiv-Preis“ des Münchner Vereins „Sin-Net“ (www.sin-net.de).

- Eine recht spannende Idee für Kinder, um Spielinhalten zu hinterfragen, ist der direkte Vergleich von virtueller und realer Welt. Exemplarisch seien an dieser Stelle drei Projekte genannt: Eine Einrichtung der „KölnKitas gGmbH“ hat mit Kindern ausgiebig eine Feuerwehrsimulation im Rahmen einer Spieletester-Gruppe ausprobiert, bei einem Besuch der örtlichen Feuerwehr einem Brandmeister das Spiel vorgestellt und ihn befragt, ob dies mit der richtigen Feuerwehr-Arbeit übereinstimmt. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie auf dem Spieleratgeber-NRW in der Rubrik Medien&Pädagogik, Projekte. Ebenfalls wurde im Rahmen der Kölner Spieletests die Freizeitparksimulation „Roller Coaster Tycoon“ mit einem Besuch im Brühler Phantasialand kombiniert – mit einer interessanten Feststellung: Die Kinder sahen den Freizeitpark plötzlich mit anderen Augen und hatten „Manager-Lösungen“ im Sinn, wenn sie z.B. Abfall auf dem Blumenbeet entdeckten. Im Rahmen einer „Case Study – Lebenslang lernen heißt lebenslang spielen“ hat die Initiative „bits21“ und das „Lernzentrum appolonius“ drei Projekte in einer Berliner Grundschule umgesetzt und dokumentiert. Das Zoo-Manager-Spiel „ZooTycoon“, Tennis an der Wii-Konsole und das Lernspiel „Tiere in der Stadt“ aus der Reihe „Oskar der Ballonfahrer“ wurden jeweils mit der Realität verglichen oder auf kreative Weise verknüpft. Der Projektbericht kann auf www.appolonius.de in der Rubrik „Computerspiele – Kreativ nutzen“ herunter geladen werden.
- Ein ebenfalls kreativer Ansatz wurde bei der Real-Umsetzung der Jump&Run-Spiele „Shrek“ und „Flutsch und Weg“ gewählt: Beide wurden im Rahmen von Projekttagen in einer Schule und einer Jugendeinrichtung von den Kindern und Jugendlichen in einen echten Erlebnisparcours umgewandelt. Den komplexen Wahrnehmungen in der virtuellen Welt wurden die echten Bewegungsabläufe gegenüber gestellt. Beide Projekte sind auf dem Spieleratgeber-NRW bei Projekten dokumentiert.
- Einen Schritt weiter geht der Medienpädagoge Jens Wiemken mit seinen Projektansätzen „Breaking the Rules“ und „Hardliner“. Auch hier werden Bildschirmspiele von Kindern und Jugendlichen in reale Erlebnisspiele umgewandelt, was ein hohes Maß an Regelanalyse und Kreativität verlangt. Der Hardliner-Ansatz verwendet hierfür Ego-Shooter, die ein



Taktik-Spiel mit zwei gegeneinander spielenden Teams zur Realität werden lässt. Hierfür müssen die Teilnehmer über die Einhaltung von Regeln sowie virtuelle und reale Gewalt diskutieren – ein Ansatz, der sich auch für Gewaltprävention eignet. Beide Projekte stellt Jens Wiemken auf seiner Internetseite www.byte24.de in der Rubrik „Angebote für Schulklassen“ vor.

- Ein pädagogisches Projekt mit Vielspielern des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ (WoW) hat das Kölner Jugendamt zusammen mit dem ComputerProjekt Köln e.V. durchgeführt. Ausgangspunkt war die Hilfesuche von Eltern, die den Spielzeiten der jugendlichen Kinder nicht mehr Herr werden konnten. In Absprache mit den Eltern wurde eine Spielergruppe etabliert, die sich einmal in der Woche zum WoW-Spielen traf und innerhalb des Spiels als Team agierte. Hintergedanke war, das gemeinsame Interesse der Teilnehmer aufzugreifen und gruppendynamische Prozesse sowie direkte Kommunikation unter den Spielern zu fördern. Mit Erfolg: Schon nach den ersten Treffen gingen die Jugendlichen, die zuvor das Spiel nur alleine spielten und Kontakte zu Freunden vernachlässigten, zusammen anderen Freizeitaktivitäten nach. Im Anschluss an Projektlaufzeit von anderthalb Jahren hatte sich eine so große Teamzusammengehörigkeit entwickelt, dass die meisten das Interesse am Spielen ohne die anderen verloren und als sie nicht mehr zusammen spielen konnten, mit WoW aufhörten. Das Beispiel zeigt, dass man mit herkömmlichen Methoden der Jugendarbeit auch exzessiver Computerspielnutzung begegnen kann. Das pädagogische Projekt zu WoW ist auf dem Spieleratgeber-NRW unter Projekte ausführlich dokumentiert.
- Hinter der Aktion „Ghosthacker – Nachts in der Bücherei“ steckt die Idee, Kindern und Jugendlichen die in einer Bücherei angebotenen Medien spielerisch näher zu bringen und somit einen weiteren Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz zu leisten. Das Projekt geht auf eine Idee vom Institut Spielraum zurück und wurde gemeinsam mit der Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn und dem ComputerProjekt Köln am 31.10.2008 durchgeführt. Drei Gruppen von Kindern und Jugendlichen im Alter von zehn bis 16 Jahren und eine Elterngruppe hatten die Aufgabe, einen mysteriösen Erpresser zu enttarnen, der nicht nur die Bücherei sondern auch den Bürgermeister zu erpressen versuchte. Ghosthacker drohte, bekannte Videospelfiguren durch seine eigenen Kreationen zu ersetzen, was ein jähes Ende von Vielfalt und Besonderheiten der unterschiedlichen Spielwelten nach sich zöge. Die Aktion Ghosthacker zeigte, wie man Kinder und Jugendliche mit einem Projekt, welches sich inhaltlich an ihren Medienerfahrungen und -präferenzen orientiert, begeistern kann. Wichtig war es zudem, neben den Kindern und



Jugendlichen auch die Eltern zu erreichen und ihnen die Gelegenheit zu bieten, spielerisch gemeinsam mit ihren Kindern in deren Spielwelten zu agieren. So konnte eine Verständnisbrücke aufgebaut und ein Anlass geboten werden, gemeinsam ins Gespräch zu kommen. (Siehe dazu: www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2137)

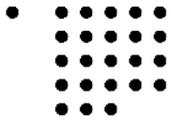
- Das Projekt „Schüler-Medien-Trainer: Games“ befindet sich in der Pilotphase und wird vom Institut Spielraum und dem Verein ComputerProjekt Köln aktuell an drei Schulen (Willy-Brandt-Gesamtschule Köln-Höhenhaus, Gesamtschule Köln-Holweide, Marienschule Euskirchen) erprobt. Nach dieser Pilotphase soll es anderen Schulen zur Verfügung stehen. In dem Projekt, welchem der peer-to-peer-Education-Ansatz zugrunde liegt, werden Schüler der 10. und 11. Jahrgangsstufen u.a. in den Themenfeldern Mediennutzung und Jugendmedienschutz geschult. So kommt das Projekt der Forderung nach Vermittlung von Medienkompetenz auf mehreren Ebenen nach und qualifiziert darüber hinaus die Tutoren in fachlichen und persönlichen Kompetenzen. Das Projekt findet bewusst an Schulen statt, schlägt aber eine Brücke zu den Nachmittags-Schulstunden und der bereitwillig investierten Freizeit der angehenden Schüler-Medien-Trainer.
- Der Tag der Medienkompetenz ist ein erfolgreich erprobtes Projekt des Instituts Spielraum und bietet die Basis für einen konstruktiven Dialog zwischen Schülern, Lehrern und Eltern auf Augenhöhe. Der Tag der Medienkompetenz gliedert sich in drei Phasen und erreicht damit drei unterschiedliche Zielgruppen. Im ersten Baustein „Schulklassenschulung“ erfahren die Schüler neben den wichtigsten Annahmen und Ergebnissen der Wirkungsforschung auch Wissenswertes und Nützliches zum gesetzlichen Jugendmedienschutz. Darüber hinaus wird die eigene Mediennutzung reflektiert und für einen kompetenten Umgang mit Computer- und Videospiele sensibilisiert. Im zweiten Baustein „Lehrerfortbildung“ wird den Unterricht am Vormittag resümiert und erweitert die dort vermittelten Inhalte zu Faszination und Wirkung um Aspekte der pädagogischen Relevanz zur weiterführenden Auseinandersetzung mit Schülern. Im dritten Baustein „Elternabend“ erfahren die Eltern, was ihre Kinder gelernt haben und wie das Gelernte zu Hause sinnvoll aufgegriffen werden kann.
- Um eine Brücke zwischen den Generationen zu schlagen und einen Einblick in jugendliche Medienwelten zu ermöglichen, veranstaltet die Initiative Eltern-LAN ein spezielles Angebot für Eltern und pädagogische Fachkräfte. Die Teilnehmenden erhalten eine medienpädagogische Einführung zu Computerspielen, bauen Berührungspunkte mit dem Medium Computer ab und probieren selber unter pädagogischer Anleitung



Computerspiele aus. Im Anschluss wird die Möglichkeit geboten, die gewonnenen Eindrücke zu diskutieren und einen Spieltag der Electronic Sports League (ESL) hautnah mitzuerleben. Die Eltern-LAN ist ein gemeinsames Projekt von Turtle Entertainment (Betreiberfirma der ESL), spielbar.de, einem Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung, dem ComputerProjekt Köln e.V. sowie dem Institut Spielraum und steht unter der Schirmherrschaft von Minister Armin Laschet. Die Initiative hat im 2008 bundesweit vier Eltern-LANs veranstaltet und für 2009 sind insgesamt 13 Veranstaltungen geplant.

- Bei dem Projekt „Game over – crazy machines“ sollte mit Kindern zwischen 8-12 Jahren die virtuelle Welt eines Computerspiels in eine reale Spielsituation übertragen werden. Für die Spielumsetzung wurde das Computerspiel „Crazy Machines 2“ ausgesucht. Hierbei handelt es sich um ein virtuelles Labor, in dem sehr verrückte Maschinen gebaut werden. Diese basieren auf dem Kettenreaktionsprinzip: Ein rollender Ball wirft ein Buch vom Regal, dieses legt beim Herunterfallen einen Schalter um, etc. Hierbei wurde viel Wert auf die korrekte Umsetzung von physikalischen Gesetzen gelegt. Nachdem sich die Kinder mit den Experimenten und den verschiedenen Aufgaben des Spiels vertraut gemacht haben, sollten eigene kreative Ideen realisiert und verrückte Maschinen gebaut werden. Um die Motivation der Teilnehmer zu steigern, wurde eine Präsentation der Ergebnisse am letzten Nachmittag der Projektphase für Eltern und allgemeine Besucher des Jugendzentrums organisiert. So konnten die Besucher die selbst kreierte Maschinen ausprobieren und bespielen. Den Eltern wurde ergänzend ein kurzes Handout als medienpädagogisches Infopapier an die Hand gegeben, in dem Fragen zum Spielkonsum und zur Wirkung von Computer-/ Konsolenspielen auf Kinder und Jugendliche aufgegriffen und beantwortet werden. (Siehe unter: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2025>)
- Einmal nicht nur Held im Computerspiel zu sein, sondern ganz real solche Abenteuer in einer Gruppe zu erleben: welcher Jugendliche träumt nicht davon? Der Krea-Jugendclub in Bergisch Gladbach gab in Kooperation mit dem ComputerProjekt Köln e.V. Jugendlichen die Möglichkeit, ein Computerspiel real als Live-Rollenspiel umzusetzen. Ziel des Projekts war es, die Faszination von Computerrollenspielen dazu zu nutzen, Jugendliche mit anderen Tätigkeiten wie dem Theaterspiel oder handwerklichen Fähigkeiten zu konfrontieren, die die Erschaffung und Ausgestaltung einer Phantasieidentität ermöglichen und in einer großen Abschlussaktion mit Leben gefüllt werden sollte. Für die gesamte Aktion wurden sechs Tage anberaumt, innerhalb derer die Jugendlichen sowohl an der Konsole als auch auf dem Spielbrett Spielwelten erkundeten, eine eigne Heldenfigur entwarfen und diese mit selbst gebastelten Kostümen





im Rahmen des abschließenden Spielaktion im Wald verkörpert. Die Aktion wurde unterstützt durch eine Theaterpädagogin sowie einen Requisiteur. (Eine ausführliche Dokumentation ist zu finden unter: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2149>)

- Seit zwei Jahren veranstaltet die medienpädagogische Facheinrichtung SIN – Studio im Netz e.V. in Kooperation mit dem Schul- und Kultusreferat der Landeshauptstadt München und seit 2008 auch mit dem Landratsamt Freising alljährlich ein SingStar-Festival. Dazu werden Kinder aus Horten eingeladen, eine Gruppe zu gründen und ihren Lieblingssong einzustudieren. Das heißt konkret, dass zwei Kinder singen und die anderen zum ausgewählten Song einen Tanz vorführen. Um mitzumachen gilt es zudem ein tolles Gruppen-Plakat zu gestalten (natürlich groß dimensioniert) und ein cooles Outfit zu entwerfen. Tanzen, singen, malen und eine nicht alltägliche Kleidung entwerfen, das sind die wesentlichen kulturpädagogischen Anforderungen, denen sich die Kinder und die pädagogisch Verantwortlichen stellen. Im Mittelpunkt steht dabei ein zeitgemäßes Medium – ein Computerspiel. Dieses dient gleichermaßen als Motivationsfaktor und Darstellungsmedium, denn der Spielablauf wird mittels Beamer großflächig projiziert. Eine Eye-Toy-Kamera ermöglicht dabei die jeweils auftretende Gruppe im Spiel auf der Leinwand in Großformat zu zeigen. Der reale Auftritt wird im Computerspiel virtuell eingefangen und bildet für die Zuschauer eine zusätzliche Attraktion. (<http://www.sin-net.de/>, Projekte und Aktivitäten, SingStar-Festivals.)

Auf der Internet-Seite von *Spielraum* finden Sie neben Basisinformationen zu Bildschirmspielen in der Rubrik „Level 3“ auch ständig aktualisierte und ergänzte Projektbeispiele, die aus der Netzwerkarbeit des Instituts resultieren. Neben Ideen für den Familien-Medien-Alltag werden Unterrichtsmodule und Projekte für die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit vorgestellt.

Wenn Sie Interesse haben, selbst ein Projekt durchzuführen oder Fragen zur Realisierung einer eigenen Idee haben und konkrete Hilfe für die Umsetzung benötigen, stehen wir Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung. Ihre Projektideen nehmen wir darüber hinaus gerne in unseren Praxiskatalog mit auf, damit andere an Ihren Erfahrungen und Resultaten partizipieren können.

Fachhochschule Köln
Spielraum - Institut zur Förderung von Medienkompetenz
Mainzer Str. 5
50678 Köln
Tel: 0221-8275-3563
Internet: <http://www.fh-koeln.de/spielraum>

