

Amina Johannsen: Spielzeit – ein kritisch-kreativer Blick auf eine große Leidenschaft

Einstelldatum: 01.09.10

Trends, Tendenzen und medienpädagogische Haltungen im Bereich Computerspiele

Amina Johannsen, Mitglied im GMK-Bundesvorstand, im Interview mit Dirk Poerschke, Sprecher der Fachgruppe Games in der GMK und medienpädagogischer Referent im LVR-Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf

Wie erklärst du dir die große Faszination der Spielemesse Gamescom?

Ich denke, da kommt einiges zusammen. Zunächst mal handelt es sich, wie der Name schon sagt, um Spiele. Wenn man diesen Begriff mal in seiner Bedeutung richtig einordnet, merkt man schnell, dass er schon immer einen enormen Einfluss auf unsere Kultur und auf uns selbst hat. Wir befinden uns da auf einer Ebene, die uns Menschen von frühester Kindheit an begleitet und der in der heutigen Leistungsgesellschaft eine ganz eigene Bedeutung zukommt und von digitalen Spielen hervorragend bedient wird. Der Wettbewerb mit sich selbst und anderen, die Regelmäßigkeit als Spielprinzip, die Faszination an einer technischen Entwicklung und nicht zuletzt das breite Publikum, das angesprochen wird. Hier zeigt sich schon heute die Zukunft der Unterhaltung und das macht mit Sicherheit eine große Faszination dieser Messe aus. Unabhängig davon, dass es hier die Spieleindustrie auch hervorragend versteht, sich zu vermarkten und sich ins Licht zu rücken.

Wo liegen die interessanten Trends aus deiner Sicht?

Ein spannender Trend, der schon länger seinen Weg in die digitalen Spiele sucht, ist das Spielen unter Körpereinsatz. Neue Eingabemöglichkeiten können

den Spieler inzwischen richtig auf Trab bringen. Ich habe schon gestöhnt, als die ersten Tanzmatten an die Konsolen angeschlossen worden sind oder man sich im Skispringen oder Boxen über Infrarotcontroller versuchen sollte, aber dass mit Kinect von Microsoft jetzt der ganze Körper als Eingabegerät arbeiten soll, lässt mich dann doch aufmerken. Das ist schon ein seltsamer Tanz mit der Maschine, bei dem hoffentlich der Körper der Sieger über die Technik bleibt. Ich freue mich schon darauf, wenn Choreografen diese Entwicklung für sich entdecken und Kunst daraus machen. Bis dahin verkneif ich mir mal das Lachen. Weitere Trends? Da gibt es in Amerika den schönen Spruch: „The best is yet to come!“ Es bleibt also spannend.

Welche Chancen haben bei dem Entertainmentangebot denn die Stände des Jugendforums? Wer könnte sich dahin verirren?

Computerspiele stehen in Deutschland in einer kontroversen gesellschaftlichen Diskussion. Auf der einen Seite werden sie als Kulturgut wahrgenommen, auf der anderen Seite sind sie Bestandteil einer öffentlichen Besorgnis. Vertane Zeit, Gewalt im Spiel und Sucht sind da nur ein paar Stichworte. Diese Diskussion geht an Jugendlichen, Eltern und Pädagogen doch nicht vorbei. Auf dem Jugendforum und den Ständen der Organisationen rund um den Jugendschutz bekommt man Antworten auf Fragen, die die Hersteller von Computerspielen natürlich nicht in den Mittelpunkt ihrer Präsentationen rücken. Verirrt hat sich bisher keiner auf das Jugendforum, an die Stände der USK oder der Bundeszentrale für politische Bildung. Diese Stände sind ziemlich gut präsentiert auf der Messe und fristen kein Nischendasein. Da kommen Eltern oder Jugendliche mit ganz bestimmten Fragen zur Diskussion rund um Computerspiele und erfreulicherweise auch PädagogInnen auf der Suche nach Konzepten für ihre Arbeit. Abgesehen davon, stechen diese Stände mit ganz eigenen und manchmal wohltuend ruhigen Entertainment- und Informationsangeboten aus der Masse der anderen Stände raus. Keine Chillout-Zone, aber man kann schon mal durchatmen.

Du bist Vater eines dreijährigen Sohns, haben da Tischspiele eine Chance? Welche Computerspiele spielt er (ihr) am liebsten oder ist das noch kein Thema für dreijährige Kinder?

Also mit Tischspielen ist das so eine Sache. Sein Regelverständnis ist in dem Alter natürlich noch nicht besonders ausgeprägt. Bei *Tempo Kleine Schnecke* ist mir bis zum Ende nicht ganz klar, welches nun eigentlich seine Spielfigur ist und wir diskutieren ständig über das Abwechseln beim Würfeln. Das ist ziemlich ermüdend. Tischspiele haben aber mit Sicherheit eine Chance. *Mensch ärgere dich nicht* oder *Monopoly* am Computer, ich weiß nicht.

Bei Computerspielen haben wir mal in eine Tauchsimulation reingeschaut und Fotos von Delphinen gemacht oder gemeinsam festgestellt, dass ein Computerspiel mit *Bob dem Baumeister* viel langweiliger ist als ein Ausmalbuch oder der Trickfilm. Seine Spiele sind aber zurzeit noch andere. Das „so-tun-als-ob“ oder die Fähigkeit zum Tumult und zur Ausgelassenheit stehen noch ziemlich im Vordergrund. Tisch- und Computerspiele kommen da nicht hinterher.

Die Fachgruppe Games in der GMK, deren Sprecher du bist, stellt sich den Herausforderungen der Spielwelten aus der medienpädagogischen Perspektive. Welche Handlungsfelder ergeben sich für eure Arbeit?

Folgende Themen stehen bisher im Mittelpunkt unserer Arbeit. Games und Schule, Konzepte für die Elternarbeit, der außerschulische Bereich der Jugendarbeit, Games und Gender und die Arbeit mit Senioren . Diese Themen ergaben sich aus der täglichen Arbeit der KollegInnen der Fachgruppe. Natürlich tauschen wir uns auch aus über die Trends der gesellschaftlichen Entwicklung, über die Diskussion rund um Computerspiele oder Kunst und kreatives Spiel. Computerspiele bergen für MedienpädagogInnen Potenziale, die noch lange nicht ausgeschöpft sind. Konzepte auszutauschen oder zu entwickeln für eine Generation, die heute wie selbstverständlich mit dieser Spiel- und Medienkultur aufwächst oder dieser Entwicklung mit vielen unbeantworteten Fragen gegenübersteht, ist eine echte Herausforderung. Das macht natürlich mehr Mühe als eine ablehnende Haltung gegenüber dem

Thema, aber auch mehr Spaß. Wir freuen uns deshalb über jedes Interesse und Unterstützung bei unserer Arbeit.

Wo siehst du für die GMK insgesamt besonderen politischen Handlungsbedarf (auch außerhalb des Thema Games)?

Schreiben wir die Abkürzung GMK mal aus: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. Das klingt doch nicht nur beeindruckend, sondern hier versammeln sich auch Theoretiker und Praktiker aus der Medienpädagogik und anderen wissenschaftlichen Disziplinen, die mit ihren Erfahrungen und ihrem Wissen um die Stärkung von Medienkompetenz gesellschaftlichen Einfluss nehmen können. Der Ruf nach einer solchen Stärkung der Medienkompetenz ist doch unüberhörbar. Sich selbstbewusst und vor allem öffentlichkeitswirksamer in die Debatten um die Medien einzumischen und Position zu beziehen, kann der GMK nur gut tun. Zu oft räumen MedienpädagogInnen in ihrer täglichen Arbeit erst einmal die Scherben beiseite, die Pseudo-Medienexperten öffentlichkeitswirksam und mit einfachen Erklärungsmustern in den Köpfen hinterlassen haben.

Mit welchen Partnern arbeitet die Fachgruppe, auf welche Projekte möchtest du besonders hinweisen?

Wir arbeiten mit Partnern zusammen, die sich dem Thema Games und Neue Medien konstruktiv und mit einer offenen Haltung für die Potenziale digitaler Spiel- und Kommunikationskulturen nähern möchten, ohne dabei die Fragen des Jugendmedienschutzes und die pädagogischen Aufgaben, die sich daraus ergeben, zu vergessen. Das ist auch unser Anspruch an Projekte, die wir unterstützen und auch in Zukunft begleiten möchten und denen wir in der Fachgruppe gern eine Plattform anbieten. An einer Präsentation unserer bisherigen Projekte arbeiten wir gerade, da möchte ich eigentlich nicht einzelne raus greifen. Hier möchte ich die Spannung noch ein wenig steigern. Die Fachgruppe Games ist ja noch ganz am Anfang, sozusagen Level 1.