

Palme, Hans-Jürgen/Haf, Anja: Games bis Augen weg. Der pädagogische Mehrwert von Spaß und Spiel

Nexum: Februar 2003/ Heft 9

Games bis Augen weg die Siebte; Wer nicht klickt, verliert – Von uns für euch: Die Zauberwelt der Computerspiele – Es ist an der Zeit, miteinander zu spielen, zu reden und die Gemeinschaft zu genießen – Trotz fallender Blätter, benebelnder Totentage und tristem Einerlei; Games bis Augen weg – Wir vom SIN wollen, dass ihr mitspielt – Wir vom SIN wollen, dass ihr gewinnt...(Ausschnitt aus dem Audio-Tape, der im Repeatmodus die Besucher von Games bis Augen weg im Treppenhaus begrüßt.)

Kein Zweifel, die Computerspielnacht Games bis Augen weg hat sich zum besonderen medienpädagogischen Herbsthighlight in München entwickelt. Auch wenn einige Pädagoginnen und Pädagogen dem Vorhaben gegenüber von Beginn an eine beträchtliche Skepsis hegten und nicht alle von einem solchen Event begeistert sind.

Games bis Augen weg wird einmal jährlich von Jugendlichen und Pädagogen konzipiert und durchgeführt. Nicht etwa eine finanzielle Vergütung, sondern Begeisterung für die Idee und die Freude an der gemeinsamen Veranstaltung ist die Triebkraft für die Beteiligung. Eine solche Spielnacht kann nur durch das immense Engagement Jugendlicher und den Elan kompetenter Erwachsener zufriedenstellend realisiert werden.

Aufgrund unserer siebenjährigen Erfahrung wissen wir heute auf alle Fälle: Den Akteuren gefällt es – den vielen Jugendlichen und den erwachsenen Gästen genauso wie all denen, die mit viel Engagement alljährlich zum Gelingen beitragen.

Pädagogische Grundüberlegungen

Ganz allein vor dem Bildschirm? Und doch mit vielen? Unbestritten ist, dass Computerspieler/innen in der Regel alleine vor dem Computer sitzen, wenn sie ihre Games starten. Doch diese Tatsache vernebelt den Blick für das Verbindende der Computerspiele: für die Möglichkeiten gemeinschaftlichen

Erlebens, für die damit zusammenhängenden Kommunikationsabläufe und für die Gemeinschaft der Spielenden an sich. Bereits vor dem Kauf und der Auswahl eines Computerspiels beginnt ein reger Austausch zwischen den Interessierten: Wer hat welches Game? Was passiert da, um was geht es? Welche Aufgaben und Herausforderungen sind vorhanden? Zum Teil werden dann die Spiele der Freunde und Bekannten ausprobiert und Treffen zum Kennenlernen der Games vereinbart. Die Orientierungen erfolgen also im wechselseitigen Austausch, und gekauft wird häufig, was andere schon haben.

Computerspieler sind selten allein

In der Klasse oder in der Clique wird in der Regel das gleiche Spiel im gleichen Zeitraum gespielt. Denn ganz alleine zu spielen, zu tüfteln, Niederlagen zu erleiden oder zu siegen, langweilt doch. Jugendliche schaffen über die Spiele ein gemeinschaftliches Fundament, sie wollen sich austauschen, gemeinsam entdecken und sich gegenseitig über den Spielfortgang auf dem Laufenden halten. Zudem beinhalten die Computerspiele den Aspekt des Wettkampfes, der mit anderen und mit der künstlichen Intelligenz ausgetragen wird. Wer was wie geknackt hat oder wer welchen Level geschafft hat, ist dabei nur ein Thema. Man gibt sich Tipps und erfreut sich daran, gemeinsam Erlebtes zu erzählen. Nein, Computerspieler/innen sind nicht völlig allein. Sie sitzen zwar offensichtlich abgeschottet vor dem Bildschirm. Wenn sie aber ihre Games spielen, befinden sie sich zugleich in einer Gemeinschaft und in einem Kommunikationssystem, das sowohl medien- als auch interpersonell bestimmt ist.

Die Legende vom lonesome player existiert in den Köpfen von Menschen, die wenig über die virtuelle Spiel-Welt wissen. Ein Jugendlicher, der sich in vielfältiger Weise mit anderen austauscht, ist nicht einsam. Er gehört zur weltweiten Gemeinschaft der Computerspieler/innen. Wie groß diese Gemeinschaft eigentlich ist und wie sie beschaffen ist, weiß niemand so recht. Klar ist allerdings: Längst nicht nur die 14- bis 18-jährigen begeben sich auf virtuelle Abenteuerreisen. Auch Kinder, junge Erwachsene und zunehmend auch ältere Menschen sind inzwischen in der Gemeinde der Spieler/innen anzutreffen.

Das veröffentlichte Negativimage der Computerspielgemeinschaft

Die Computerspielgemeinschaft erhält im Fokus der veröffentlichten Meinung fast nur negative Aufmerksamkeit. Natürlich weiß man, dass es auch pädagogisch interessante Computerspiele gibt, und dass eine Vielzahl "normaler" und "netter" junger Menschen diesem Hobby frönt. Aber Beachtung wird der Spielgemeinde meist nur in einem Punkt zuteil – dann, wenn es um die negativen Aspekte geht: Computerspieler spielen gewalthaltige Games. Computerspieler sind süchtig. Computerspieler tauchen in virtuelle Welten ab und sind deshalb etwas sonderbar. Lauter negative Schlagzeilen, durch die zwar die Spieler erfahren, dass es sie gibt, jedoch versehen mit dem Stigma des Abnormen und irgendwie Gefährdeten. Aus pädagogischer Sicht ein fataler Irrweg, da pädagogisches Handeln unter diesen Prämissen nur schwer möglich ist.

Computerspielnächte als pädagogischer Weg zur Zielgruppe

Es ist höchste Zeit, die einseitigen Negativismen, die der Computerspielgemeinschaft anhaften, abzubauen und die virtuellen Spielvorlieben von Jugendlichen in medienpädagogischen Kontexten ernst zu nehmen. Eine Computerspielnacht bietet eine pädagogische Rahmenkonstellation, in der die Computerspielgemeinschaft sich als solche positiv erfahren kann. Die räumliche Abgeschlossenheit des Einzelnen und der Clique wird damit aufgebrochen. Computerspielnächte schaffen ein Forum für Zusammenkünfte und ermöglichen damit die reale und virtuelle Kommunikation zwischen den Spieler/innen.

Computerspielnächte können, da, wo sie für jede/n frei zugänglich sind, auch als Beitrag zur Meinungsbildung fungieren. Sie bieten Nicht-Insidern die Gelegenheit, ihre Ansichten zu überdenken und zu revidieren. Last but not least bilden Computerspielnächte immer auch einen pädagogischen Rahmen, um menschenverachtende oder sexistische Spiele zu ächten, beispielsweise indem sie einfach nicht gespielt werden dürfen – die gewinnbringende Diskussion kommt dann meist von ganz allein.

Eine Computerspielnacht konkret

Das Ziel von Games bis Augen weg ist es, Jugendlichen, Eltern und pädagogisch Verantwortlichen die Gelegenheit zu bieten, gemeinsam oder allein die verschiedensten Computerspiele zu testen und zu genießen. Wer will, kann auch einfach nur zuschauen. Unser Event soll die Freude an den virtuellen Spielwelten zulassen und zwischenmenschliche Erlebnisse anbahnen und fördern. Eine ganze Nacht lang ohne zeitliche Limits spielen zu können, das ist unser offenes Angebot auch an diejenigen, die sonst keinen Zugang zu den virtuellen Abenteuerwelten haben.

Dies alles geschieht in einer Atmosphäre, die als medienpädagogischer Event für die außerschulische Jugendarbeit passend aufbereitet ist: in der Dunkelheit der Nacht, mit entsprechendem Licht- und Akustikdesign und als Erlebniswelt inszeniert. Ein Computerspielereignis mit vielen Levels.

Es würde den Rahmen dieses Beitrags sprengen, wollten wir die vielen Ideen und kleinen Einlagen vollständig aufzählen. Dennoch sei erwähnt, dass nicht allein die Computerspiele das Gesamtambiente von Games bis Augen weg schaffen. Viele kleine Überraschungen und liebevolle Details erzeugen ein besonderes Flair, das letztendlich in pädagogisch unaufdringlicher Form auch Reflexionsgelegenheiten zu den virtuellen Spielen bietet.

Games bis Augen weg ist ein aufwändiges Ereignis. Es findet im Haus der Jugendarbeit in München über mehrere Etagen statt, wobei das Treppenhaus ebenso einbezogen ist wie der Aufzug und der Seminarsaal. Das Haus wird – immer zur Novemberzeit – für eine Nacht zu einem Computerspiel-Erlebnis-Raum mit ca. 40 Spielstationen umgestaltet. Im Jahr 2002 lautete das Motto der Spielnacht "Virtuelle Welten und künstliche Kunst".

Aus dem Einladungstext:

Eine Nacht voller virtueller und realer Zauberwelten – "Games bis Augen weg" ist ein einzigartiges Spektakel von Jugendlichen für Jugendliche! Tretet ein in eine verlockende Abenteuerwelt voll sinnlicher Erlebnisse und begeben euch auf eine Reise durch die Spiele-Welten – purer Fun statt Horror-Visionen und stupider Ballerei. Lasst den ultimativen virtuellen Traum Wirklichkeit werden – lasst euch verführen von faszinierenden grafischen Animationen. Taucht ein in ein Sinnenreich voller sphärischer Klänge, Visionen und Eindrücke. Erlebt spannende Show-Acts in einem wunderschönen Spielambiente – "Games bis Augen weg": eine Novembernacht im Rausch der Computergefühle. Übrigens:

Wir sind auch nett zu Erwachsenen!

Neben dem klassischen Game-Contest, der sich über die ganze Nacht erstreckte und sich einer großen Teilnehmerzahl erfreute, stand Games bis Augen weg 2002 ganz im Zeichen einer "virtuellen Sinnlichkeit". Die Intention war, den Jugendlichen eine ganz besondere Nacht zu bieten, in der sich zwar alles um die virtuellen Spiele-Welten dreht – jedoch nicht im klassischen Game-Nights-Stil.

Die Besucher (ca. 100 Jugendliche und Multiplikatoren) erwartete ein facettenreiches Programm: künstliche Kunst an der "Digi-Wall" – ein Cyberreich aus Formen und Farben. Auf einer großen Leinwand liefen die ganze Nacht über kleine Flash-Kunstwerke und grafische Animationen.

"Papperlapapp" – Beschallung im Treppenhaus mit Audio-Takes. Die eigens produzierten Tonaufnahmen wurden via Computer im Repeatmodus zur Begrüßung abgespielt. "Outcoming-Ecke" – in einer abgetrennten Ecke in der "Hall of Game" war eine Videokamera aufgestellt. Jeder Besucher konnte sich hier "bekennen" und seine freien Assoziationen rund um das Thema Multimedia und Computerspiele auf Video festhalten. "Mystery-Rallye" – eine Rätsel-Rallye für Kinder und Jugendliche. "Pawlow's Corner" – Lustbefriedigung an der Bar.

Gemäß unserem Motto hatte im Jahre 2002 ein besonderer Input bei Games bis Augen weg Premiere: Der Kunst-Klick. Es ging um die kunstvolle Aufbereitung der Erkenntnis: Wer nicht klickt, verliert – gerade in unserer von Medien dynamisierten Wissensgesellschaft. Das Ziel war, in kleinen Kunstwerken aufzuzeigen, dass Computerspiele auch der Aneignung gesellschaftlicher Herausforderungen dienen. Der Kunst-Klick war aber auch eine ästhetische Reise mit künstlicher Kunst – immer mit Bezügen zum Digitalen.

Nachfolgend einige Beispiele aus dem Kunst-Klick – auch zur Inspiration und Imitation:

- Fremde Pfade – ein eingegrenzter Weg, der mit Verpackungsmaterial ausgelegt war.

Aus dem Kunst-Führer: "Alte Wege verlassen und neue erkunden. Dieses Risiko sollte jeder mal eingehen – auch wenn's manchmal kräftig knallt."

- Der Stein-Klick – eine Steintafel mit Hammer und Meißel. Es galt, das aufgezeichnete @ einzugravieren.

Aus dem Kunstführer: "Der gute alte Meißel-Klick. Vergangene Zukunft handgreiflich gestalten. Das Neue ist hier ganz out. Das ist der Hammer. Gib dem Werk ein Stück von Dir."

- Akustische Titelpotpourri – wohlklingende Computerspieltitel von Kindermund gesprochen und vom Computer abgespielt.

Aus dem Kunstführer: "Titel-Stakkato für ungeschützte Ohren. Kinderpower in der Endlosschleife. Spielnamen oder Namensspiele oder was?"

- Die Sackgasse – eine Analogie zur Fehlermeldung "fatal error" des Computers: Ein kleiner Gang führt ins Nichts.

Aus dem Kunstführer: "Fehler in deinem Navigationssystem? Falsch abgebogen? Niemand ist davor sicher! Jetzt heißt es wohl: sich neu orientieren!"

- Spielfreuden entflammen – ein Tisch mit Kerzen.

Aus dem Kunstführer: Entzünde "Games bis Augen weg"! Kerze für Kerze erhellt das Licht den Raum. Ein Flammenmeer für die Freuden und Leiden des gemeinsamen Spiels."

- Klick-lich? – von der Decke hängen diverse Computermäuse, man kann durchgehen und klicken.

Aus dem Kunstführer: "Klickend die verklickte Welt mit deinem Klick erklicken! Und du mittendrin? Unterdrücke die süße Versuchung des Klicks!"

- Der Licht-Klick – CD-ROMs hängen von der Decke und werden bestrahlt und bewegt, sodass sich tolle Lichteffekte ergeben. Ein äußerst sinnliches Erlebnis!

Aus dem Kunstführer: "Games von der Scheibe mal anders: Glitzerspiele in Vinyl. Bewegung und Licht – das ändert die Sicht."

- Nostalgie in Schwarz – ein schwarzer Sony-Röhrenfernseher mit dem ersten Computerspiel "Pong".

Aus dem Kunstführer: "Der Siegeszug der Computerspiele im Anfang. Do the Pong-Pong-Song!"

"Games bis Augen weg" und LAN-Parties

Die Computerspiel-Nacht Games bis Augen weg des SIN-Studio im Netz unterscheidet sich prinzipiell von LAN-Parties. LAN-Parties sind zumeist Mega-Events und finden weltweit statt. Hierbei gibt es zwei Kategorien: die privaten LAN-Parties mit einer eher kleineren Teilnehmerzahl (ab 10 Teilnehmer) und so genannte "Mega-LANs" mit bis zu 5.000 Teilnehmern.

Auf derartigen Veranstaltungen werden hauptsächlich Netzwerk-Computerspiele, Strategie- und Actionspiele gespielt, die aus pädagogischer Sicht eher fragwürdig sind. Dazu gehören u.a. Command & Conquer (Kriegsthematik), Unreal Tournament, CounterStrike oder Quake 3 ("Ballerspiele" – so genannte Ego-Shooter). Eine pädagogische Betreuung ist bei LAN-Parties nicht gegeben. Die Veranstalter sind zumeist "Communities", das heißt eine Gruppe von verschiedenen Computer-Freaks (Jugendliche und Erwachsene), die sich zusammenschließen und die LAN-Parties organisieren. Dabei suchen sich diese Communities oft Sponsoren (z.B. Spielehersteller, Hard- und Softwarefirmen) oder wenden sich an spezielle Event-Agenturen, die sich auf die Organisation von LAN-Parties spezialisiert haben.

Bei der jährlichen Game-Nacht des SIN dagegen ist eine pädagogische Betreuung gewährleistet, und es werden nur pädagogisch korrekte Netzwerk-Spiele eingesetzt, wie z.B. Strategiespiele: Warcraft III oder Starcraft; Rennspiele: Need for Speed oder Hot Pursuit 2. Games bis Augen weg wird ausschließlich von (Medien-) Pädagogen und Pädagoginnen organisiert. Diese Computerspiele-Nacht ist von vornherein pädagogisch konzeptioniert. Die Konzeption beinhaltet vor allem, dass die Gemeinschaft im Vordergrund steht. Die Jugendlichen sollen gemeinsam mit anderen eine Computerspielnacht erleben und dabei Impulse und Anregungen erhalten. Natürlich geht es bei Games bis Augen weg auch um Computerspiele, jedoch nicht ausschließlich

und eher im Sinne eines Miteinander. Während sich bei LAN-Parties alles um das "Zocken" dreht und das Miteinander eigentlich eher ein "Gegeneinander spielen" darstellt, können die Jugendlichen bei Games bis Augen weg ein Gruppenerlebnis erfahren, das durch ein tatsächliches gemeinsames Netzwerk-Spielen entsteht.

Ein wesentliches Element der LAN-Parties sind Spiele-Contests. Das sind große Spiel-Wettbewerbe, ähnlich einem Kartenturnier, bei denen die Teilnehmer auch Preisgelder erhalten. Einen Contest gibt es auch bei der Computerspielenacht des SIN-Studio im Netz. Jedoch ist dieser nur ein Programminhalt von vielen, zeitlich begrenzt und dem übergeordneten Ziel von Games bis Augen weg angepasst.

Die zeitliche Begrenzung ist ein weiterer Faktor, der die Game-Night des SIN von regulären LAN-Parties unterscheidet. LAN-Parties gehen zumeist über zwei bis drei oder mehr Tage und Nächte. Games bis Augen weg ist ein jährlich einmaliges Event, dauert ca. acht Stunden und somit eben eine ganz besondere Nacht.

Dabei spielen auch die Rahmenbedingungen eine wichtige Rolle: Das Equipment zu Games bis Augen weg (Hard- und Software) wird komplett vom SIN-Studio im Netz gestellt und die Teilnahme ist kostenlos, während die Teilnehmer an LAN-Parties zumeist ihr eigenes Equipment mitbringen und eine Teilnahme-Gebühr zwischen 10 und 30 Euro zahlen müssen, je nach Größenordnung der LAN-Party.

Diese Unterschiede haben möglicherweise auch damit zu tun, wie die Besucher jeweils geschlechtlich verteilt sind: Das "Zocken", wie es auf LAN-Parties zelebriert wird, zieht in erster Linie männliche Jugendliche an. Auf einer LAN-Party mit ca. 830 Teilnehmern hatten sich beispielsweise 800 männliche und 30 weibliche Gäste eingefunden. Bei Games bis Augen weg ist die Geschlechterverteilung relativ ausgeglichen. Es ist eine Veranstaltung, die für alle Münchner Jugendlichen offen sein soll und neben den Game-Programmpunkten auch vielerlei "sinnliches Drumherum" bietet, das mit Sicherheit sowohl Jungen als auch Mädchen viel Spaß und Abwechslung bringt und ihnen einen etwas anderen Blick auf die Welt der Computerspiele eröffnet.

Anja Haf ist freie Mitarbeiterin des SIN-Studio im Netz und maßgeblich an der Realisation von Games bis Augen weg beteiligt.

Hans-Jürgen Palme, Medienpädagoge, ist langjähriger Leiter des Münchner SIN – Studio im Netz.