

GAMES ON! Kreativ und kritisch mit Computerspielen

OWL spielte am Samstag und Sonntag in Bielefeld und Paderborn

„Wir haben das Licht gefunden und alle sind gerettet, genial“. Der 8jährige Tim stürmt begeistert aus den mysteriösen Zeltbauten in der Stadtbibliothek Bielefeld. Der Abenteuerspielverein Waldritter e.V., Spielraum e.V. und ComputerProjekt Köln bieten gemeinsam das Projekt Dungeon2go an, bei dem es darum geht Computerspiel-Abenteuer erst virtuell, dann verkleidet und mit Holzschwertern bewehrt real nachzuspielen. Dazu erteilen ihnen als Waldläufer verkleidete Spielleiter Aufgaben, bei dem es um nichts Geringeres geht, als die Befreiung der Welt von der Dunkelheit. Eines von vielen Angeboten, die Kinder, Jugendliche und Eltern zu einer anderen Sichtweise auf Computerspiele anregen.

Rund 1300 Kinder und Erwachsene besuchten am Samstag, 12. Mai, den GAMES ON! Familientag in der Stadtbibliothek Bielefeld. Kinder, Jugendliche und Erwachsene konnten an diesem Tag gemeinsam in die Welt der Spiele abtauchen. Ein buntes und vielfältiges Programm mit Mitmach- und Informationsständen für Jung und Alt hatte die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in Zusammenarbeit mit Medienaktiv OWL – dem Netzwerk für die Jugendmedienarbeit in Ostwestfalen-Lippe erstmalig organisiert.

Computerspiele sind immer noch mit Vorurteilen behaftet, häufig weil Erwachsene mit der Faszination von den jungen Spielern für digitale Spiele wenig anfangen können. Dieser Familientag sollte Eltern, Kindern und Jugendlichen die Chance geben gemeinsam zu spielen, im Wettkampf gegeneinander anzutreten, Spaß am Spielen zu haben und sich auch mal anders mit Computerspielen auseinander zu setzen.

Mit jugendlichen Gamern aus dem HOT-Schildesche erlebten die Besucherinnen und Besucher die Faszination von Online-Rollenspielen am Beispiel von dem zurzeit weltweit populärsten Online-Rollenspiels: League of Legends. Mit dem Fun-Racer Mario Kart hatten sich Kinder vom Verein „Spielen mit Kindern“ bereits im Vorfeld kreativ und kritisch auseinander gesetzt und ein entsprechendes Brettspiel entwickelt. „Wir haben zunächst das Spiel mit den Kindern auf der Konsole gespielt, dann gemeinsam die Spielregeln herausgearbeitet und überlegt, wie diese auf ein Brettspiel übertragbar sind, uns die Figuren genauer angeschaut und dann gebastelt. Dies wird nicht unser letztes Brettspiel sein, was wir mit den Kindern anhand von einem Computerspiel entwickeln“, so Andrea Carsten vom Verein „Spielen mit Kindern“ aus Bielefeld.

Neben dem gemeinsamen Ausprobieren an Spielestationen – betreut durch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter vom Jugendamt Bielefeld, dem Kinderrathaus und der Internetplattform Seitenstark – konnten die Besucherinnen und Besucher auch etwas darüber erfahren, was Avatare, also die selbst gestalteten Stellvertreter in Computer-Rollenspielen, mit den Spielern selbst zu tun haben. Das Institut für Computerspiel – SpawnPoint führt dazu auch Projekte an Schulen durch, bei denen es um einen Mix aus künstlerischer Gestaltung und Auseinandersetzung mit sich selbst und den Spielen geht.

Eltern konnten sich an diesem Tag rund um Medienerziehung informieren und Ihre Fragen u.a. an den Ständen der Verbraucherberatung, der Uni Bielefeld und der Gesellschaft für Medienpädagogik stellen.

Auch in Paderborn stand dann am Sonntag, den 13. Mai alles in Zeichen von Computerspielen. Bürgermeister Heinz Paus betonte in der Computerbibliothek Paderborn die Bedeutung der digitalen Spiele als Teil von Jugendkultur, die selbstverständlich zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen gehören. Daher sei es wichtig, sich auch als Eltern oder Pädagogen damit zu beschäftigen. Gemeinsames Spielen und dass Kinder und Jugendliche als Expertinnen und Experten uns ihre Spiele zeigen, seien ein wertvoller Beitrag, betonte Paus.

Ihr Expertentum in Sachen Spiele konnten die Kinder und Jugendliche an diesem Tag in jeden Fall zeigen, denn die fünf Spielstationen, die zum gemeinsamen Spiel in der Computerbibliothek aufgebaut waren, wurden von den jungen Paderspieler*innen betreut. Die Paderspieler*innen sind Kinder und Jugendliche aus Paderborn, die sich regelmäßig treffen, Spiele spielen und diese kritisch unter die Lupe nehmen, um dann Spielertests dazu zu verfassen und online zu stellen.

Dass Computerspielen nicht teuer sein muss, zeigte der Chaostreff Paderborn, der aus alten Computern wieder einsatzbereite Geräte herstellt, die mit kostenfreier Software versehen werden. Die aufgerüsteten Rechner werden dann an Kinder und Jugendliche verteilt, deren Eltern nicht die finanziellen Mittel für einen neuen Computer aufbringen können.

Begleitet wurde dieser bunte und vielfältige Familientag in Paderborn von Vorträgen, die sich mit den Themen Online-Games, Spiele als Lernchancen und Jugendmedienschutz auseinandersetzen. Jens Wiemken nimmt in seinem Vortrag Bezug auf Kommerz und vermeintlich kostenlose Spiele im Netz. Weitere Informationen zum Programm gibt es auf der Seite medienaktiv-owl.de.

Unterstützt wurden die medienpädagogischen Veranstaltungen vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen.

Diese Meldung ist abrufbar unter www.gmk-net.de und www.medienaktiv-owl.de.