

Medienpädagogische Fachtagung in Bielefeld am 11. Mai 2012

Games on statt Games off
Digitale Spielkultur in der Jugendmedienarbeit
Lernen, Spaß oder Risiko?

Spielen Kinder zu viel? Sollte es nicht eher *Games off* heißen statt *Games On*?

Kinder und Jugendliche spielen heute gern digital. Doch wie lässt sich dieser Trend pädagogisch kreativ und kritisch begleiten? Die **Fachtagung GAMES ON!** am 11. Mai in Bielefeld beschäftigte sich mit Computerspielen aus pädagogischer und kultureller Perspektive. Jürgen Schattmann, vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen betonte den Wert der Jugendmedienarbeit. Der Untertitel der Veranstaltung „Lernen, Spaß oder Risiko?“ beinhaltet wesentliche Aspekte, die nicht so gegensätzlich sind, wie sie zunächst erscheinen. Wie beim Skifahren könnten Spaß und Risiko auch beim Computerspielen nah beieinander liegen. Wichtig sei es heute Spielen auch als digitales Spielen zu betrachten. Dabei gelte es nicht nur vor dem Hintergrund des Jugendschutzes Risiken zu minimieren, sondern auch die Chancen der Spiele im Hinblick auf Spaß und Lernen pädagogisch zu nutzen. Der Jugendmedienarbeit messe das Land NRW eine zentrale Bedeutung zu, was sich nicht zuletzt darin zeige, dass der Etat hierfür verdoppelt wurde.

Hartmut Pilzer, Leiter der kooperierenden Stadtbibliothek wies in seiner Begrüßung darauf hin, dass sich die Stadtbibliothek Bielefeld als moderne Medienbibliothek verstehe, in der neben Büchern auch DVDs Lernsoftware, Computer- und Konsolenspiele und Hörbücher ausgeliehen werden können und zahlreiche Internetplätze zur Verfügung stehen. Angebote wie die Fachtagung und der *GAMES ON!*- Familientag passten gut zum Haus, da sie wichtige medienpädagogische Informationen und Anregungen bieten.

• **Was macht die Faszination der digitalen Spielwelten aus?**

Die kulturelle und soziale Dimension des Computerspielens stand im Mittelpunkt des Beitrages von Dr. Karin Wenz, Assistant Professor für Medienkultur in Maastricht. Sie selbst war lange Zeit, parallel zu wissenschaftlichem und familiärem Engagement, Gildenmeisterin in World of Warcraft, dem vieldiskutierten Online-Rollenspiel. Mit den anderen Spielern ihrer Gilde entwickelte sie gemeinsam Strategien und traf sich auch im realen Leben mit den Online-Spielern ihrer Gilde. Inzwischen ist sie zu weniger zeitaufwendigen Spielen gewechselt.

Karin Wenz betont in ihrem Beitrag den kulturellen und kreativen Aspekt von Computerspielen. Darüber hinaus hebt sie die soziale Dimension des gemeinsamen Agierens und sich Austauschens in Computerspielen hervor, also die Rolle der der Gemeinschaft, der Spieler-Community. Zugleich präsentiert sie Beispiele für Creative Gaming, z.B. Videos oder Choreografien, die durch die kreative Bearbeitung von Spielen entstehen. Digitales Spielen fördere Neugier und Erkundung, strategisches Denken sowie die Reflektion und nicht zuletzt die Fähigkeit einer ironischen Betrachtung der Spiele. Dabei benennt sie durchaus auch Probleme, wenn sich Spieler aus intensiven komplexen (offline-) Beziehungen zurückziehen und sich ihr Leben nur um die Spielwelt dreht, was durch einige Spiele, darunter auch WOW, evoziert werden kann. Dies treffe dauerhaft allerdings nur für einen geringen Teil der Spieler zu. In der Regel wenden sich eher Erwachsene zwischen 18 und 65 den besonders zeitintensiven Online-Rollenspielen zu. Zunehmend würden auch Serious Games wichtig für spielerisches Lernen und Apps bieten Anwendungen die intensiv mit dem realen Leben verknüpft sind.

Insgesamt lasse sich eine „Ludification of culture“ feststellen, nicht nur für die medizinische, militärische, oder naturwissenschaftliche Ausbildung würden Spiele eingesetzt, auch in Museen, bei Touristikanbietern oder sogar in Pflegebereichen können Computerspiele oder spielerische Robotik nützlich sein.

- **Wie fördert digitales Spielen das informelle Lernen?**

Jens Wiemken beschäftigt sich seit vielen Jahren als Pädagoge mit Computerspielen, sein Konzept Hardliner, bei dem Abenteuerpädagogik mit der Reflektion von Computerspielen kombiniert wird, wurde mit dem [Dieter Baacke Preis](#) ausgezeichnet. In seinem Beitrag erläutert er die Bedeutung des Computerspielens im Kontext informellen Lernens in Anlehnung an Günther Dohmen, der im informellen Lernen die Grundform menschlichen Lernens sieht. Laut Wiemken können Kinder und Jugendliche mit Computerspielen wichtige Entwicklungsaufgaben lösen. Während mögliche negative Effekte, die eher auf wenige exzessiv spielende Computerspieler zutreffen, in der Öffentlichkeit stark wahrgenommen werden, fänden die positiven Effekte auf die Lernfähigkeit noch zu wenig Berücksichtigung: so könnten Selbstwirksamkeit, Konzentration und Aufmerksamkeit, Ausdauer und Widerstandsfähigkeit durch das Computerspielen trainiert werden. All dies seien wichtige Entwicklungsschritte hin um Erwachsenensein.

Dadurch, dass Jugendlichen durch die allgemeine gesellschaftliche Entwicklung immer weniger freie Experimentier- und Abenteuerräume zur Verfügung stehen, nehmen Computerspiele oftmals diese wichtige Funktion für Jugendliche ein. Hier können sie, oft auch gemeinsam mit anderen, weitgehend ohne Kontrolle durch Eltern oder Schule agieren, experimentieren, Abenteuer erleben und sich Kompetenzen aneignen. Dazu gehören auch Anerkennung durch andere Spieler und Erfolgserlebnisse für das eigene Können. Stimmen Fähigkeiten und Anforderungen überein kommt es zum Flow-Erlebnis, einem länger anhaltenden Glücksgefühl. Dieses erklärt auch die Intensität, mit der sich die Spielerinnen und Spieler ihrer Tätigkeit zuwenden. Ob Rollenspiele, Autorennspiele, Fifa oder auch die aus pädagogischer Sicht grenzwertigen Ballerspiele: Faires Handeln, gelungene Kommunikation und das Lösen von Problemen können weitere Lerneffekte des Computerspielens sein.

Pädagogik kann diesen Prozess begleiten, indem sie Anregungen, auch für nonmediale Spiele und Abenteuer bietet, Räume und Anlässe für gemeinsames (Computer-) Spielen, Spieletesten etc bietet und auch die Reflektion, nicht zuletzt der Inhalte und Ziele der Spiele, fördert.

- **Panel: Lernen, Spaß oder Risiko?**

Die Gesprächsrunde stellte politische und pädagogische Aspekte der Jugendmedienarbeit mit Computerspielen in den Mittelpunkt. Susanne Johanning, Leiterin und Medienpädagogin der Medienwerkstatt Minden-Lübbecke sprach sich dafür aus, in der Arbeit mit Computerspielen Jugendliche und ihre Ideen mit einzubeziehen. Denn gerade in diesem Bereich reagierten sie empfindlich auf zu starke pädagogische Intervention. Nicht nur als Medienpädagogin, auch als Mutter eines phasenweise intensiv WOW-Spielenden Jugendlichen rät sie Eltern zu Gelassenheit, Vertrauen und auch Achtsamkeit. Wenn sich Jugendliche über einen längeren Zeitraum komplett aus dem Familienleben verabschieden und sich kaum noch nonmediale Aktivitäten und Freundschaften zuwenden, sollten sich Familien zusammensetzen und Regelungen finden. Eltern benötigen Anregungen und Informationen zur Begleitung der Spielleidenschaft ihrer Kinder, Jugendliche benötigen eher Räume und Anregungen zum Spielen und Experimentieren. GMK-Geschäftsführer Jürgen Lauffer spricht sich auch im Hinblick auf Games für eine breite Vermittlung von Medienkompetenz aus, die über technische Kompetenzen hinausgehen muss und auch auf kulturelle und inhaltliche Dimensionen sowie Chancen des Spielens eingehe. Als Mitglied der Jury des deutschen Computerspielpreises sieht er aus pädagogischer Sicht die Auszeichnung des Shooters „Crysis II“ kritisch. HW Bar vom Jugendamt Bielefeld spricht sich für mehr Jugendmedienprojekte auch mit digitalen Medien aus, so bietet das Jugendamt und die Stadt Bielefeld Kindern auf der Seite www.kinderrathaus.de Mitwirkmöglichkeiten auf kommunaler Ebene. Computerspiele stehen auch im Mittelpunkt der auf die Tagung folgenden *GAMES ON!*

Familientage. Hier hat das Netzwerk Medienaktiv OWL mit Beteiligung der Jugendämter Paderborn und Bielefeld ein Programm mit Aktionen und Informationen für Kinder, Jugendliche und Eltern auf die Beine gestellt. Jugendzentren präsentieren dort auch ihre Aktivitäten rund um Computerspiele. Matthi Bolte von Bündnis90 die Grünen sieht, auf die Frage hin, ob die wichtigen Internetthemen jetzt durch die Piraten besetzt würden, seine Partei im Hinblick auf die Themen „Netropolitik“ und „Games“ angeht, als gut aufgestellt an und wird sich weiterhin dafür engagieren.

Hans Jürgen Palme von SIN Studio im Netz, München, betont die vielfältigen pädagogischen Chancen der Spiele. Seit 15 Jahren veranstaltet die Einrichtung Computerspielnächte, kreative Spiel- und Internetaktionen für Kinder und Jugendliche und bietet regelmäßig Computerclubs für verschiedene Generationen an. Durch Apps würden zudem neue Möglichkeiten geschaffen digitales und nichtdigitales Spielen sinnvoll zu verbinden. Spielen und Lernen stehen auch im Mittelpunkt des von SIN Studio im Netz vergebenen pädagogischen Softwarepreises Pädi, mit dem alljährlich unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, qualitätsvolle Spiele und Internetseiten ausgezeichnet werden.

Auf die Frage einer Teilnehmerin hin, ob nicht die Probleme mit Computerspielen eher auf bestimmte soziale Milieus und Schichten zuträfen, erwidert Jürgen Schattmann dass in der Forschung keine wesentlichen milieuspezifischen Unterschiede festgestellt wurden.

- **Wie können im Rahmen von Jugendmedienarbeit sinnvoll die Spielinteressen der Kinder und Jugendlichen aufgegriffen und integriert werden?**

Antworten auf diese Frage boten zwei Workshops.

Workshop 1: Computerspielwelten und die Jugendmedienarbeit: Tipps, Empfehlungen und Konzepte für die Praxis

Der Workshop von Hans Jürgen Palme und Kathrin Walter gab Einblicke in die Praxis der Jugendarbeit mit Computerspielen. Im Mittelpunkt standen Aktionen wie Computerspielnächte, App-Nights und LAN-Parties wie auch großangelegte Wettbewerbe wie das Singstar-Festival bei dem zahlreiche Einrichtungen aus München und Umgebung involviert sind. Nicht nur die gekonnte Umsetzung der Karaoke-Musikstücke steht dabei im Vordergrund, sondern auch die Entwicklung eigener Plakate, Choreografien und Kostüme. Ein Beispiel für ein ganzheitlich angelegtes kulturelles Projekt, das auch in kleinerem Rahmen nachgeahmt werden kann. Auch für LAN-Parties oder andere Computerspielaktionen in der Jugendarbeit empfahlen die Referenten die Einbettung in kreative und erlebnisorientierte Settings, dabei geht es auch um die nonmediale Gestaltung der Räume und Aktivitäten. Daneben präsentierten und diskutierten die Referenten auch kontinuierliche Angebote wie Computerclubs und Angebote für verschiedene Altersgruppen. Eine Liste ausgezeichneter Spiele und Internetseiten mit Altersempfehlungen findet sich auf der Seite <http://www.sin-net.de/paedi.htm>, denn das Studio im Netz vergibt auch seit Jahren ein Gütesiegel für qualitätsvolle Kindersoftware. 2011 wurden zum Beispiel „Minecraft“ (empfohlen für ab 12 Jährige), „Mario vs Donkey“ (empfohlen ab 8 Jahren) und Faltmännchen (empfohlen ab 4 Jahren) prämiert.

Da Spiele mittlerweile unabhängig von festen Stationen und pädagogischen Arrangements in vielen Einrichtungen durch die mitgebrachten mobilen Geräte der Kinder und Jugendlichen ein alltägliches Thema sind, ging es in der Diskussion auch darum, wie man die Präsenz der Spiele pädagogisch aufgreifen kann. In machen Einrichtungen, z.B. Ganztagschulen ist der Einsatz, teils auch das Mitbringen der Geräte ganz verboten, andere haben bereits spezielle Angebote, Räume oder Zeitfenster zum digitalen Spielen integriert.

Ein Fazit des Workshops war: digitale Spiele sind mittlerweile allgegenwärtig, Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit sollten jeweils Konzepte und Praxisansätze entwickeln, wie sie pädagogisch und qualitativvoll mit den neuen Spielmöglichkeiten umgehen und diese auch als Chance aufgreifen.

Workshop 2: Game Design: Methoden und praktische Übungen zur Entwicklung eines eigenen Spiels für die Jugendarbeit

Im Workshop vermittelte Matthias Löwe von der Initiative [creative-gaming](http://creative-gaming.eu) ganz praktisch an 10 Laptopstationen, wie Kinder und Jugendliche mit der Software Kudo selbst eigene Spiele gestalten können.

Dabei lernten die Teilnehmenden die Software Kodu kennen, mit der sich in relativ kurzer Zeit kleine Computerspiele herstellen lassen. Matthias Löwe zeigte in seinem kurzen theoretischen Input, wie Spiele zur kulturellen Praxis von Jugendlichen gehören, wie sich die Ästhetik der Spiele im Laufe der Zeit verändert hat und welche Elemente in Spielen vorhanden sein sollten, damit es ein gutes Spiel wird. Eigene Computerspiele lassen sich mit verschiedener Software erstellen, z.B. mit Unreal Dev Kit, Cry Engine 3, Unity 3D, Stencyl. Der Workshop konzentriert sich auf die von Microsoft herausgegebene Software Kodu. Diese kostenlose Software zeichnet sich durch eine leicht bedienbare Oberfläche aus, schöne Grafiken, viele kreative Möglichkeiten und relativ schnell zu entwickelnde Spielprodukte. Dies zeigten auch die Ergebnisse des kurzen Workshops. In weniger als 90 Minuten entwickelten die Teilnehmenden meist zu viert an einem Rechner kleine, spielbare Computerspiele.

Die Herstellung eines eigenen Spieles ist für die Jugendmedienarbeit ein attraktives Angebot, da es die Jugendlichen an ihrem Interesse an Spielen abholt und zugleich eine besondere Auseinandersetzung mit Spielen, Ästhetik im Spiel und Technik schafft.

Die abschließende Diskussion zeigt, dass die Teilnehmer/innen selbst überrascht waren, was in kurzer Zeit möglich ist. Einige können sich vorstellen dies in der Jugendarbeit und im Kontext von Projektwochen in der Schule umzusetzen.

Matthias Löwe stellte zum Abschluss noch weitergehende Möglichkeiten vor. So haben Jugendliche z.B. innerhalb einer Woche auf der Grundlage eines berühmten Autorennspieles eine Kudo-Version geschaffen.

Die Kodusoftware kann hier heruntergeladen werden: <http://www.kodugamelab.com/>

Die entstandenen Spiele sind hier abrufbar: <http://creative-gaming.eu/2012/05/kodu-kurzworkshop-auf-der-games-on/>

• Wie kann man rechtliche Probleme vermeiden und Kosten gering halten?

Sebastian Gutknecht von der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz der Landesstelle NRW rundete das Programm ab, indem er in seinem Vortrag die wesentlichen rechtlichen Eckpunkte rund um Abzocke, Urheberrechte und Jugendmedienschutz zusammenfasste. Zudem gab er konkrete Empfehlungen, wie beispielsweise mit Abmahnungen und ungewollten Abos und dann doch kostenpflichtigen „kostenlosen“ Online Spielen verfahren werden kann. Die PDF zum Vortrag von Herrn Gutknecht kann per E-Mail bei der GMK bezogen werden.

Einige wesentliche Eckpfeiler für die Jugendarbeit:

- In der Jugendarbeit und anderen öffentlichen Räumen wird empfohlen grundsätzlich nur USK geprüfte Spiele zu nutzen. Es ist darauf zu achten, dass Kinder und Jugendliche das entsprechende Alter erreicht haben. Auch sollten sich in dem Computer-Spielraum des Jugendzentrums etc. keine jüngeren Kinder aufhalten. Einverständniserklärungen von Eltern jüngerer Kinder gelten in diesem Kontext nicht.
- Bei Online-Spielen ist eine Selbsteinschätzung der Altersgrenze vorzunehmen, dabei kann auch die freiwillige Altersklassifizierung von PEGI (Pan European Game Information) hilfreich sein (www.pegi.info/de)
- Urheberrechtlich geschützte Musik, Filme oder Texte können für privaten Gebrauch kopiert werden. Allerdings ist das Knacken von Kopierschutz verboten.
- Computerprogramme dürfen auch *nicht zu privaten Zwecken* kopiert werden
- Herunterladen von Musik/Filmen nur, wenn nicht Urheberrechte verletzt werden
- Abzocke/Abofallen: Ab 7 Jährige sind beschränkt geschäftsfähig, allerdings nur bei Einwilligung oder nachträglicher Zustimmung der Eltern oder bei „Bewirkung mit eigenen

Mitteln“ (Taschengeldparagraf): Abos fallen grundsätzlich *nicht* darunter, das heißt für Abos ist auch die Zustimmung der Eltern notwendig.

Informationen rund um Abzocke etc. dazu gibt es auch bei der Verbraucherberatung, z.B. im Jugendangebot www.checked4you.de; www.vz-nrw.de;

Zum Thema Internet-Rechte:

www.irights.info und die (kostenlose) Broschüre

http://www.irights.info/userfiles/spielregeln_im_internet_klicksafe_irights.pdf

Rund 100 pädagogische Fachkräfte aus der Jugendmedienarbeit in Nordrhein-Westfalen nahmen an der Fachtagung teil, an die sich die Familientage GAMES ON! – Kreativ und kritisch mit Computerspielen in Paderborn und Bielefeld anschlossen. Infostände, Vorträge und Mitmachaktionen erreichten mehr als 1000 Kinder, Jugendliche und Eltern.

Computerspiele gehören zur Alltags- und Spielkultur von Kindern, Jugendlichen und Familien. Wie andere Medien können sie zur Bildung beitragen, Prozesse der Persönlichkeitsbildung *auch* positiv unterstützen und Familien in Austausch bringen. Damit Risiken minimiert und Chancen gefördert werden, sind pädagogische Anregungen, Informationen, Qualifizierung der Jugendmedienarbeit und eben Tagungen und Aktionen wie diese sinnvoll und notwendig.

Die Veranstaltung wurde gefördert vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen.

Weitere Informationen

Umfassende Informationen für päd. Fachkräfte, Eltern und Familien zum Computerspielen

<http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/>

Infos zu den USK Altersfreigaben

<http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>

Spieleratgeber NRW – Der pädagogische Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/>

Pädagogischer Interaktivpreis Pädi (Spiele, Software, Internetangebote für Kinder und Jugendliche)

<http://www.sin-net.de/paedi.htm>

Deutscher Computerspielpreis

<http://www.deutscher-computerspielpreis.de/3.0.html>

GMK-Fachgruppe Games

<http://www.gmk-net.de/index.php?id=336>

Bundeszentrale für politische Bildung

<http://www.spielbar.de/neu/>

Spielbewertungen aus pädagogischer Sicht

<http://feibel.de/>

Praxistipps Medienpädagogik

<http://www.medienpaedagogik-praxis.de/>

Bericht der Fachtagung auf dem Blog medienistik:

medienistik.wordpress.com/2012/05/12/freiraume-statt-padagogischer-belastigung-fachtagung-der-gmk-in-bielefeld/