

Computerspiele – eine attraktive Freizeitaktivität mit vielen Möglichkeiten

Computerspiele bieten nicht nur Unterhaltung, sondern erfordern wichtige Kompetenzen, die durch das Spiel im Spiel gestärkt bzw. erworben werden, lautet das Fazit einer **Kooperationstagung der Evangelischen Arbeitsgemeinschaft zur Förderung von Medienkompetenz** mit der **Akademie für politische Bildung, Tutzing** „*Computerspiele machen schlau! Chancen für die Medienpädagogik*“ am 20. April in Bayreuth.

Sehr anschaulich und allgemein verständlich referierte die Professorin für Kunst und Medien **Tanja Witting** über den aktuellen Forschungsstand zu Computerspielen. So erklärte sie am Modell von Jürgen Fritz, die Struktur von Computerspielen: durch die drei Elemente Präsentation (Erscheinungsbild des Spiel in Hinblick auf Grafik, Sound, Animation), Inhalt (Spielgeschichte, Spielfiguren, inhaltliche Elemente), Regeln (Regelbestand, Regelwerk) entfaltet sich die „latente Dynamik“ (Fritz, LFM-Band 67) des Spiels, die durch Anregungspotentiale wie Unterhaltung, Spannung, Wettkampf usw. gekennzeichnet ist. Anhand von Beispielen zeigte sie positive Anforderungspotentiale (Entscheidungen treffen, Konsequenzen tragen, strategisches Denken, Stressresistenz, Frustrationstoleranz, Über- bzw. Unterforderung entgegen wirken) auf und verwies auf die soziale Dimension in virtuellen Spielgemeinschaften wie Gilden oder Clans, die die gleichen Anforderungen wie Spielgemeinschaften in der realen Welt haben: Kooperationsfähigkeit, Kompromissfähigkeit, Verantwortung und Verlässlichkeit. Besonders wichtig ist ihr, dass Eltern, Pädagogen die Faszination der Computerspiele verstehen, aber auch die Risiken kennen sowie die Schaffung weiterer medienpädagogischer Angebote.

Christa Gebel vom Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, JFF, München stellte anschließend die Kompetenz- und Fähigkeitsbereiche von Computerspielen vor: **kognitive Kompetenzen** (Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Konzentration, Gedächtnis, Abstraktion, problemlösendes Denken, Handlungsplanung, Schlussfolgern), **soziale Kompetenzen** (Perspektivenübernahme, Interaktionsfähigkeit, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit), **emotional / persönlichkeitsbezogene Kompetenzen** (Selbstbeobachtung, Selbstkritik / -reflexion, Identitätswahrung, Selbstkontrolle), **Sensumotorik** (Reaktionsgeschwindigkeit, Auge-Hand-Koordination) sowie **instrumentelles Medienwissen** (Medienkunde, selbstbestimmter Umgang, Mediengestaltung). Besonders kritisch sieht sie bei Computerspielen die Werbung im Spiel (B. MC Donalds, Burger King), die Abtretung von Urheberrechten (B. Die SIMS) sowie exzessives Spielen über einen länger anhaltenden Zeitraum. Als positive Beispiele für sog. „serious games“ (Spiele mit Lehrabsicht) nennt sie „Re-Mission“, die Gegner sind keine Außerirdischen, sondern eine reale Krankheit und die Mission heißt: Besiege den Krebs! und „Ecopolicy“, ein Spiel um Umweltschutz und-politik.

In der zweistündigen Mittagspause konnten die Teilnehmer/innen unter Anleitung von vier Bayreuther Abiturienten (alle über 18 Jahre) und Hans-Jürgen Palme vom SIN – Studio im Netz, München verschiedene Spiele selbst ausprobieren. Zur Auswahl standen unterschiedliche Spielgenres für die Altersgruppen unter 6 Jahren, unter 12 Jahren, unter 16 Jahren, unter 18 Jahren sowie ein Spiel, das keine Jugendfreigabe hatte. So manch eine bzw. einer musste hier die Erfahrung machen, dass der Umgang mit Tastatur, Joystick oder Maus beim Spielen schon eine erhebliche Konzentration und Geschicklichkeit erforderte.

Den Nachmittag mit medienpädagogischen Projektbeispielen läutete dann **Hans-Jürgen Palme** ein, der verschiedene Medienprojekte aus seiner Arbeit mit Kindergarten- und Grundschulkindern vorstellte: QR-Codeketten basteln, QR-Codes als Bildungsrouten, verfremdete Kurzfilme, Schattenbilder mit Beamer, Erklär-Videos erstellen und auf Youtube stellen usw. Als Beispiel für die Arbeit mit Computerspielen stellte er das „Singstar Festival“ in München, an dem jährlich ca. 500 Kinder teilnehmen, vor. „Singstar“ ist ein Konsolenspiel für die Playstation, indem der /die Spielende aktuelle Hits aus den Charts - genau wie bei Karaoke - singen kann und am Ende die Rückmeldung bekommt, wie oft die Töne richtig getroffen wurden, der Text richtig gesungen wurde usw. Die Kinder, die an dem Festival teilnehmen, bereiten sich sehr ernsthaft auf das Ereignis vor (Choreografie, Kostüme, Bandname etc.) und bekommen am Schluss auch einen Preis.

„Breaking the rules“ ist das Motto des Medienpädagogen **Jens Wiemken**, der Computerspiele auch körperlich erfahrbar machen möchte. Begonnen hat er mit „Pacman“, später kamen „Moorhuhn“ und „Tetris“ hinzu. Auf Drängen der an seinen Projekten teilnehmenden Jugendlichen, die ihn zwei Jahre bearbeiteten, auch „Doom“ einmal „nachzuspielen“, entwickelte er das mit dem Dieter-Baacke-Preis ausgezeichnete Konzept „Hardliner“. Hier werden virtuelles und reales spielerisches Kämpfen miteinander verbunden. Wie im Computerspiel gibt es für das reale Nachspielen klare, mit den Jugendlichen vorab festgelegte Regeln und Vereinbarungen (B. zugelassene körperliche Auseinandersetzungen wie Ringen) sowie eindeutige Konsequenzen bei Zuwiderhandlungen. Diese werden in einem von Allen unterzeichneten Spielvertrag festgehalten. Das reale Spiel findet in der freien Natur nachts statt, geschossen wird mit Luftpumpen und Korken als Munition. Nach dem Spiel erfolgt dann eine Analyse und Reflexion anhand von Videoaufnahmen des Abenteuerspiels. So wird bspw. analysiert, warum die einen gewonnen und die anderen verloren haben, die Diskussion über Gewalterfahrungen ist authentisch. Wiemken zeigte auch sehr anschaulich die unterschiedlichen Vorgehensweisen von Jungen und Mädchen im Spiel auf. Sicherlich gibt es auch Mädchen, die ähnlich kämpferisch wie Jungen vorgehen, aber die Mehrheit der Mädchen macht lieber „Kaffeklatsch statt Krieg“, sehr zum Ärger der Jungs.

Zum Schluss stellte **Markus Sindermann** vom Spieleratgeber NRW das Projekt „Eltern-LAN“ - ein Kooperationsprojekt von Spieleratgeber NRW, spielbar.de (Bundeszentrale für politische Bildung), Spielraum (Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der FH Köln) und Turtle Entertainment (Marktführer bei elektronischen Sportspielen) - vor. Hier können Eltern unter Anleitung von geschulten Pädagogen selbständig das Computerspiele „TrackMania Nations Forever“ (Autorennspiel) und das durch die Medien populäre und stigmatisierte Shooter-Spiel „Counter Strike“ ausprobieren. Eltern-LAN kann bundesweit von allen interessierten Elterngruppen oder Pädagoginnen/Pädagogen zu einem Festpreis von ca. 100,-€ gebucht werden. Weitere Informationen zu Eltern-LAN unter www.eltern-lan.info ,zu Computerspielen bspw. www.spieleratgeber-nrw.de, www.bpb.de/computerspiele .

Sabine Jörk (Tagungsleitung von Seiten der EAM)