



Medienpädagogische Praxis
**Computerspiele
und Jugendarbeit**

Silke Krauß Albert Treber
Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz. e.V.
Institut für Medienpädagogik
und Medientechnik





Diese Publikation ist entstanden im Projekt
toleranz:do.it, gefördert u.a. aus Mitteln des Programms
entimon - gegen Gewalt und Rechtsextremismus

Impressum

Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.

Institut für Medienpädagogik und Medientechnik

Texte: Albert Treber und Silke Krauß

Redaktionelle Mitarbeit: Nicole Kühn

© 2005





Inhalt

Worum es geht	2	Computerspiele beurteilen: Altersfreigabe und Jugendschutz	23
Spiele unter Verdacht	4	Computerspiele und LAN-Parties in der Jugendarbeit	28
Die neue alte Lust am Schrecken	6	Eltern - was tun?	30
Medien und Gewalt	9	LAN-Spiele und pädagogische Praxis: lokal- global.de	33
Von PONG zum Megamarkt	13	Pädagogische Praxis: Lernen mit Computerspielen	40
Computerspiele: Kurzer Überblick	15	Wie weiter?	44
Märkte und Marketing	17		
Daten zur Computernutzung	19		
Lan-Parties und vernetztes Spielen	20		



Worum es geht

Es geht in diesem Heft um Standpunkte, Reflexionen und Argumentationen, die wir uns in den Jahren praktischer Beschäftigung mit Jugendarbeit, Medien, Medienpädagogik und Jugendschutz erarbeitet haben.

Uns sind dabei immer wieder zwei unterschiedliche Anforderungen begegnet: Das Schlechte, das man den Medien unterstellt, darzustellen, davor zu warnen und die Gegenkräfte aufzuzeigen, und Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen zu fördern. Beide Anforderungen sind verständlich, und beide werden nach unserer Beobachtung auch gerne von Spezialisten bedient.

Da gibt es die professionellen Besorgniserreger, die bei neuen Medienanwendungen und -inhalten gleich die schlimmen Möglichkeiten entdecken und schnell auch Presse, Öffentlichkeit und Teile der Politik auf ihrer Seite haben, mit denen sie gemeinsam ein Schreckensbild von medial ge-

steuerter Bedrohung der Gesellschaft entwerfen. Und es gibt jene, die Medienkompetenz als Mittel zur Bekämpfung dieses Schreckensbildes anbieten und das Wort zum erfolgreichen Topos im bildungspolitischen Diskurs gemacht haben.

Beide Positionen sind bei näherer Betrachtung nicht geeignet, in der Jugendarbeit sinnvolle Wege aufzuzeigen. Die periodisch wiederkehrenden Panikkampagnen über den Werteverfall in den und durch die Medien haben weder zu einer ernsthaften Wertediskussion bezüglich der Medieninhalte geführt, noch helfen sie dem Anliegen des Jugendschutzes. Den Jugendlichen und der Gesellschaft schon gar nicht.

Und Medienkompetenz steht für uns (in allen möglichen Definitionen) immer hinter dem, worum es in der Jugendarbeit geht: Betreuung, Orientierung, Entwicklung sozialer Kompetenz und Entwicklung von Werten. Wenn wir mit Medienprojekten in der Jugendarbeit tätig sind, ordnen wir die Projekte diesen pädagogischen Zielen unter. Und da hilft es mehr, wenn man sich die Medien





und ihre Inhalte von einer distanzierten, nüchternen Position betrachten kann, und wenn man mit der Mediennutzung der Jugendlichen reflektiert umgehen kann statt jeder Aufgeregtheit gleich eine symbolische Aktion folgen lassen zu müssen.

Mit Computerspielen unaufgeregt umzugehen ist schwerer durchzuhalten als die populären Vorurteile zu bedienen. Es ist aber auch tägliche Praxis in der Jugendarbeit, ob es jetzt an einem Standort der Computernetzwerke von lokal-global.de ist, oder ob das örtliche Jugendzentrum sich einen (oder mehrere) Spielecomputer zugelegt hat.

Man muss Computerspiele nicht lieben, aber man muß sie auch nicht fürchten, man muss mit Ihnen umgehen lernen, und dazu muss man sie und ihr Faszinationspotential kennenlernen. Wenn dazu dann noch das nötige Mass an professioneller Distanz und wertorientiertem Beurteilungsvermögen kommt, kann man auch in diesem Gebiet das sein, was Jugendarbeit immer sein sollte: Für Kinder, Jugendliche und Eltern ein ernsthafter und ernstgenommener Partner.



Monster im Angriff - mit geringer Erfolgsaussicht (dieses Spiel - ein „Ego shooter“ - ist nicht im Angebot von lokal-global.de, wir setzen es in der Multiplikatorenbildung ein.)





Spiele unter Verdacht

Spiele gelten als wichtig für das Aufwachen und Lernen. Erwachsene freuen sich, wenn sie im Spiel der Kinder Phantasie und Übungen zur Eigenständigkeit zu entdecken glauben. Und bei den pädagogischen Ansätzen der Wissensvermittlung hat seit vielen Jahren das



„spielerische Lernen“, die „spielerische Heranführung“, das Lernen durch Spielen Hochkonjunktur.

Auch in der Welt der Erwachsenen gibt es das akzeptierte Spielen. Wer Schach gut spielen kann genießt Respekt,

Erfolg am Schachbrett wird gerne mit einem Nachweis von besonderer Intelligenz gleichgesetzt. Brettspiele haben ihren eigenen Markt und auch ihren intellektuellen Marktwert, sie werden besprochen wie Bücher und sie werden gleichermaßen nach ihrem Unterhaltungswert wie ihren inhaltlichen Komponenten beurteilt. Kartenspiele sind eher auf einer kommunikativen, oft traditionsverhafteten bis folkloristischen Ebene angesiedelt, einerseits weniger bildungsverdächtig als viele neue Brettspiele, andererseits aber durchaus gesellschaftlich akzeptiert. Der Sport gehört selbstverständlich zum Lebensbereich „Spielen“ bei den Erwachsenen wie bei den Kindern.

In der öffentlichen Diskussion erscheint von diesen Bereichen des Spielens eine Form des Spielens scharf abgegrenzt: Das Spielen am Computer. Erwachsene der derzeitigen Elterngeneration und auch jene, die in politischer und pädagogischer Verantwortung stehen, kennen selten die Computerspiele, mit denen Kinder und Jugendliche umgehen, aber sie haben Beobachtungen und Vermutungen, die sie oft zweifeln lassen,

Heidelberger
Liederhandschrift (Codex
Manesse):
Spielen als
herrschaftlicher
Zeitvertreib





dass eine Generation, die mit Computerspielen aufwächst, lebensstüchtig und moralisch gefestigt sein kann. Die Zeit vor dem Computer, die mit Spielen verbracht wird, gilt als dem wirklichen Leben verlorengegangene Zeit, und die Weltbilder, die in vielen Computerspielen vermittelt werden, gelten als höchst zweifelhaft. Ganz abgesehen von den fürchterlichen Gestalten aus der Schreckenskammer der Phantasie, mit denen viele Computerspiele bevölkert sind. Und natürlich gibt es da die immer realitätsnäher werdenden Abbildungen von Kämpfen und Töten, die zwar im Grunde nichts anderes sind als die Umkleidung uralter Spielpatterns mit neuen Darstellungsformen – vielleicht erschrecken sie uns deshalb so sehr.

Wer pädagogisch tätig ist, steht – um im Sprachgebrauch zu bleiben, den die Spielwelt mit ihren uralten Übernahmen des Vokabulars von Kampf und Krieg nahe legt – in einem Zweifrontenkrieg. Für die Kinder und Jugendlichen, mit denen man es zu tun hat, sind Computerspiele Alltag, für die Erwachsenen sind sie oft schreckliche Anzeichen von nicht wünschenswerten Entwicklungen, die es

zu bekämpfen gilt. Allzuoft trifft bei Erwachsenen die Unzufriedenheit über den Abbau von Werten, den man zu beobachten glaubt, auf das Verlangen, doch wenigstens in diesem Bereich gesetzliche Regelungen zu treffen, die negative Entwicklungen aufhalten können. Und bei den meisten Kindern trifft die Diskussion darüber auf Ungeduld, sie wollen spielen.

Aufgabe der pädagogischen Professionen ist es, sich mit beiden Ansprüchen auseinanderzusetzen, den Anspruch auf gesetzliche Festlegung gesellschaftlicher Normen ebenso zu verstehen, zu vermitteln und zu hinterfragen wie den Anspruch der Kinder und Jugendlichen, Computerspiele als einen Teil ihres Lebens zu akzeptieren. Das kann nicht jeder mit der gleichen Intensität leisten, hier müssen Allgemeinwissen und Fachkompetenzen einander ergänzen. Lokal-global.de als Facheinrichtung für Computer in der Jugendarbeit setzt sich seit langem mit Computerspielen auseinander.

„Denn, um es endlich auf einmal geradeheraus zu sagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 15. Brief





lokal-global.de stellt der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz in seinen Computernetzwerken Spiele und LAN-Spiele zur Verfügung. Die Auseinandersetzung mit Computerspielen ist deshalb immer Aufgabe für das Team von lokal-global.de, und die vernunftgeleitete Beurteilung, das abwägende Abstandhalten von Verteufelung wie Verharmlosung eine Herausforderung, deren Ergebnisse in die pädagogische Praxis eingehen.



Starker
Mann aus
„Stronghold“

6

Die neue alte Lust am Schrecken

Computerspiele in der kulturellen Tradition

Bei der Diskussion über Computerspiele wird oft in einer Weise argumentiert, als sei vieles an dieser Form der spielerischen Unterhaltung neu. Neu ist aber im wesentlichen das Instrument, mit dem gespielt wird. Gerade die fürchterlichen Gestalten in blutrünstigen Geschichten, die einige Computerspiele aus dem Fantasybereich auszeichnen, sind keineswegs neu. Im Gegenteil, sie entstammen zum größten Teil der hochkulturellen Tradition, wie auch die Geschichten selbst keineswegs neu sind.

Die meisten Spieledesigner arbeiten nicht anders als die Autorin von Harry Potter: Sie greifen tief in die Kiste der europäischen Sagen und Mythologien. Was wir in der humanistischen Bildung noch ohne Problembewusstsein aufgenommen haben, begegnet uns jetzt wieder in den Handlungsverläufen, in den Helden und in den Schreckgestal-





ten der Computerspiele. Wer hätte je unterstellt, dass Gustav Schwabs „Sagen des klassischen Altertums“ Handlungen und Figuren enthalten, die dem jugendlichen Publikum besser vorenthalten werden sollten? Die Verwandten von Zerberus und Hydra und all den anderen mythologischen Wesen bevölkern heute viele Fantasyspiele, und die Irrfahrten des Odysseus und die Aufgaben des Herakles geben die Handlungs- und Spielverlaufsvorlage für vieles, was am Computer gespielt werden kann.

Der Held (auch die Heldin), der Aufgaben lösen muss und zu diesem Zweck durch die Welt und durch das Leben irrt, ist auch konstituierendes Element der germanischen Heldensagen, der ja auch die Fabelwesen ebenso wenig fremd sind wie der Zorn der Götter, der Tod und Vernichtung bringt. Und Kampf auf Leben und Tod sind ebenso alttestamentarisch wie altgriechisch wie altgermanisch immer Elemente dessen, was die kulturelle Tradition für bewahrens- und erzählenswert hält.

Das Blutbad ist der europäischen kulturellen Tradition nicht fremd (der aussereuropäischen ebenso wenig, aber die hat derzeit noch weniger Einfluss auf die Erzählstruktur und Gestaltung von Computerspielen). Es ist auch der historischen Wirklichkeit nicht fremd.

Es zieht sich also durch die kulturelle Tradition die Beschäftigung mit den alten Themen und Werten. Tapferkeit und Feigheit, Kampfesmut und Hinterlist, Ehre und Rache, Macht und Liebe, Treue und Verrat, Ehrgeiz und Versagen. Und immer wieder Blut, Verderben, Tod. Und selten das Glück.

Vieles von dem, was uns an Computerspielen erschreckt, finden wir in den Märchen der Gebrüder Grimm ebenso wie in den Kunstmärchen, die bildende Kunst ist voll von faszinierend schrecklichen Fabelwesen.



Starkes Kind



„Kulturentwicklung (...) muss uns den Kampf zwischen Eros und Tod, Lebenstrieb und Destruktionstrieb zeigen, wie er sich an der Menschenart vollzieht.“

Sigmund Freud,
Das Unbehagen
in der Kultur

Heidelberger
Liederhandschrift:
Kampfszene

8



Kaum war das Buch zum populären Medium und die Gesellschaft zur Lesegesellschaft geworden, erfanden die Schriftsteller der Romantik den Horrorman. Und überall in dieser reichen kulturellen Tradition der Beschäftigung mit dem Schrecklichen bedienen sich die Spielegestalter.

Wenn der Umgang mit dem Schrecken, der Angst, dem Grauen ein offenkundiges Bedürfnis ist, dem die Kultur entspricht, ist es nahe liegend, dass die Spielegestalter diese Patterns nutzen, haben sie doch ihr Funktionieren im Bereich der Unterhaltung über Jahrtausende bewiesen. Und genauso, wie diese uralten Patterns Ge-

staltung und Handlung von Spielen bestimmen, gibt es auch eine gesellschaftliche Reaktion auf Medien und Medieninhalte, die ihrerseits wieder bekannten Handlungsmustern folgt. Immer wieder gibt es auch das Entsetzen über das Entsetzliche, mit dem Kunst, Literatur und Computerspiele sich beschäftigen, sozusagen die kulturelle Doppel-moral, die im Bereich dessen, was sie als Hochkultur erklärt, vieles akzeptabel findet, was sie im Bereich der populären Kultur für unerträglich hält.

Die Argumentation ist hier bewusst um die Diskussion von inhaltlicher Tiefe und Darstellungsqualität verkürzt – dies ist keine Abhandlung zur Ästhetik und Faszination des Schrecklichen, es geht um eine Verdeutlichung von Positionen in einer Diskussion, die oft sehr ahistorisch geführt wird.

Auch da, wo Computerspiele neuzeitliche Verkleidungen tragen, in den Shootern oder den Ego-shootern, werden im wesentlichen Patterns aufgegriffen, die aus Literatur und Film längst bekannt und vertraut sind.





Kinder beschäftigen sich in ihren Spielen mit diesen Patterns, reproduzieren sie einerseits, reproduzieren damit auch gesellschaftliche Verhaltensmuster und Rollenbilder, die oft infrage gestellt und dennoch hartnäckig tradiert werden.

Der Kämpfer, der am Ende unter Hinterlassung ganzer Scharen getöteter Feinde das Schlachtfeld verlässt, ist im kindlichen (wahrscheinlich genauer: männlichen) Spiel ebenso vertraute Figur wie auf dem Spielbrett. Schließlich haben die meisten Brettspiele in mehr oder weniger abstrakter Form zum Inhalt, dass Räume erobert, Positionen besetzt, Gegner aus dem Weg geräumt werden, also immer den Triumph über den Gegner bis zu dessen Vernichtung. „Spiele ohne Sieger“ sind selten, werden meistens auch nicht als spannend, anregend und herausfordernd empfunden. Warum sollte es bei Computerspielen anders sein?

Wohlgermerkt: Dies ist keine Argumentation dafür, dass Computerspiele so sein müssen. Es ist ein Hinweis darauf, dass Computerspiele oft alten Erzählmustern mit alten Rollenbesetzungen folgen.

Medien und Gewalt

Medien und Gewalt sind mittlerweile schon als Begriffspaar im Sprachgebrauch verankert. Einerseits löst die Darstellung von Gewalt in den Medien immer wieder Diskussionen über Medienethik aus, andererseits sind Gewaltdarstellungen insbesondere in bewegten Bildern (Film, Fernsehen, Computerspiele), mit einer hohen Wirkungsvermutung belegt. Und insgesamt scheinen die Medien ohne Gewalt nicht auszukommen, folglich wird umso mehr Gewalt angeboten, je größer das Medienangebot wird – Gewalt, über deren Wirkung wir - im Gegensatz zu realer Gewalt - sehr wenig wissen.

Die Diskussion um den vermuteten generell schädlichen Einfluss der Medien und die mögliche Förderung von Gewaltneigung durch Medieneinflüsse wird besonders in Schule und Jugendarbeit geführt. Jugendarbeit hat zudem in vielen Kommunen noch die Aufgaben des gesetzlichen Jugendschutzes wahrzunehmen und wird des-

Dieses Kapitel wurde für die Seite www.gewalt-tut-weh.de geschrieben.





halb oft mit der Frage konfrontiert, ob man gegen Gewalt in den Medien denn nicht mehr tun könne. In den meisten Diskussionen führt der Weg dann schnell zu den ethischen und zu den psychologischen Grundannahmen (verkürzt: „Das darf man nicht so zeigen, das verdirbt die Jugend, also ist es zu verbieten“), die eine nüchterne Abwägung zwischen dem Freiheitsgrundsatz unserer Gesellschaft, begründeten Annahmen über mögliche jugendbeeinträchtigende Wirkungen und den

ethischen Normen der Gesellschaft selten noch zulässt. Gerade darum geht es aber bei der Diskussion um Gewalt und Medien.

Medienethik stellt die Frage, wann, wodurch und wie weit das Zeigen von Gewalt nach den jeweils geltenden gesellschaftlichen Normen zu rechtfertigen ist. Wo ist die Grenze der aktuellen Medien zwischen Berichterstattungspflicht und Rücksichtnahme (auf die Opfer wie auf die Zuschauer)? Wie sind Gewaltdarstellungen in Spielfilmen zu begründen und wo überschreiten sie Grenzen? Wieviel Gewalt ist in interaktiven Medien (Computerspielen) erträglich oder argumentierbar oder zu rechtfertigen? Muss sie überhaupt sein?

Die Antworten auf die Fragen der Medienethik wären schnell zu geben, wenn die Medienwirkung sich eindeutig und zweifelsfrei belegen ließe. Die sich aufdrängende Vermutung, dass das Sehen von Gewalt in bewegten Bildern oder das virtuelle Ausüben von Gewalt in Computerspielen eine besondere Wirkung habe, dient in der Regel als Grundlage von Forderungen nach Reaktion des



Umstrittener
Egosooter:
Counterstrike
(nicht im Pro-
gramm von
lokal-global.
de)





Gesetzgebers. Wenn es zu exzessiver Gewalt bei Jugendlichen kommt, wird oft ein Zusammenhang mit den Filmen, die gesehen wurden und den Spielen, die gespielt worden sind, unterstellt. Populäre Presse und Politik machen sich diese Wirkungsvermutung gerne zu eigen. Dieser Zusammenhang mag zutreffen, aber immer nur in Verbindung mit persönlichen Dispositionen des Einzelnen – und dem Einzelfall stehen tausende andere gegenüber, die die gleichen Filme ohne erkennbar schädliche Folgen gesehen und die die gleichen Computerspiele gespielt haben, ohne deshalb zum Mörder zu werden.

Eine generelle Aussage über die Wirkung von Gewalt in den Medien kann nicht getroffen werden. Deshalb bewegen wir uns bei der Beurteilung von Gewaltdarstellungen weitestgehend im Bereich der gesellschaftlichen Normen. Deren Bandbreite reicht von legitimem Spass an Schlägereien (Bud Spencer als Prototyp des lustigen Schlägers und das Moorhuhn-Spiel als lustige Variante des Ego-shooters) bis zum mit Kunstsanspruch argumentierten Gewaltexzess.

Gesellschaftliche Normen finden ihren Ausdruck in gesetzlichen Normierungen, die den Versuch machen, Ethik juristisch fassbar zu machen. Dabei geht es darum, klarzulegen, was unsere Gesellschaft nicht akzeptiert (Strafgesetzbuch) und was unsere Gesellschaft zwar unter dem Aspekt der Freiheit als hohem Gut Erwachsenen zubilligt, wovor sie aber Heranwachsende schützen will (Jugendschutz).





Jugendschutz soll dazu beitragen, Medieninhalte, die die Entwicklung von Heranwachsenden beeinträchtigen können, Jugendlichen nicht zugänglich zu machen. Dazu dienen die Altersfreigaben für Verkauf und öffentliche Vorführung von Medien, die im Jugendschutzgesetz geregelt sind. Die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) vergibt die rechtlich bindenden Altersfreigaben für Filme und Bewegtbildmedien, die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) vergibt die Altersfreigaben für Computerspiele. Für die Indizierung von Medien ist die Bundesprüfstelle zuständig. Weitere Kontrolleinrichtungen existieren auf freiwilliger Basis und ohne Beauftragung durch staatliche Organe für die privaten Fernsehanbieter und die Multimediawirtschaft, sie verschaffen dem Jugendschutz in ihren Bereichen Gehör.

Wir reden bei der Erörterung von Gewalt in den Medien und deren vermutlicher Auswirkung kaum noch über Literatur und Presse, unsere Aufmerksamkeit konzentriert sich nahezu ausschliesslich auf Bewegtbildmedien und deren Verbreitungswege. Wenn man die Medien in ihrer Entwicklung

nachvollzieht, kann man leicht feststellen, dass immer wieder junge Medienformen – auch Literatur und Presse zu ihrer Zeit – der Beförderung des Werteverfalls für schuldig gehalten und mit einer überzogenen Wirkungsvermutung in ihrer Bedeutung überschätzt worden sind. Diese Feststellung ist eine Warnung vor falscher Aufgeregtheit und populistischen Verbotsforderungen. Sie ist keine Entwarnung. Denn genauso wenig, wie die Wirkung von Mediengewalt belegbar ist, ist ihre Harmlosigkeit erwiesen. Wir bewegen uns im Bereich gleichgewichtiger Vermutungen.

Unsere Aufgabe ist es, zu verhindern, dass die gesellschaftliche Ethik sich jener Ethik der Gewalt anpasst, die vielen Medieninhalten immanent ist. Das ist die nach dem gesetzlichen Jugendschutz kommende, ungleich größere und schwierigere Aufgabe beim Umgang mit Gewaltdarstellungen in den Medien: Die pädagogische Auseinandersetzung mit Gewalt im Leben und in den Medien.





Von PONG zum Megamarkt

Wenn wir im ersten Kapitel vom gesellschaftlich akzeptierten Spiel geschrieben und die Computerspiele dabei ausgenommen haben, müssen wir

diese Sichtweise heute schon revidieren. Frühe Computerspiele genießen mittlerweile Kultstatus. Und in der Tat lässt sich im frühen Entwicklungsstadium zwischen Ernst und Spiel nicht scharf trennen: Begonnen hat der Einsatz des Computers als Spielmedium 1961/1962, als die Digital





Equipment Corporation den ersten „Minicomputer„ - den PDP-1 - und mit dem dann entwickelten MIT den ersten Computer mit Tastatur und Monitor entwickelte. Statt rein wissenschaftlicher Programme entwickelten die DEC-Mitarbeiter zunächst ein kleines, simples Spiel – Spacewar: ein Weltraum-Shooter-Spiel, bei dem zwei vom Spieler steuerbare Raketen langsam auf den Bildschirmmittelpunkt zusteuerten. Ziel des Spieles war es, eine Kollision zu vermeiden und die gegnerischen Raketen abzuschießen. Spacewar wurde innerhalb der USA ein großer Erfolg, da es als „Diagnoseprogramm“ auf allen DEC-Rechnern installiert wurde.

Mit der Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten und der rasch steigenden Nachfrage nach Computerspielen zog auch die Wirtschaft nach: 1974 erschien der Comodore PET als Heimcomputer und das Spiel PONG von der 1972 gegründeten Firma Atari kam auf den Markt. 1980 veröffentlichte Nintendo das Spiel PAC MAN, 1981 dann DONKEY KONG. 1985 kam der Comodore Amiga als Heimcomputer auf den Markt,

der mit seiner Grafikfähigkeit Maßstäbe gesetzt und die Spieleentwicklung beeinflusst hat. Einige Jahre später (1989) lancierte Nintendo den bis heute beliebten Game Boy und das Spiel TETRIS. 1990 spielte das Spiel Super Mario Bros. bereits weltweit 500 Millionen US-Dollar ein. 1993 wurden dann die Computerspiele populär, die in den Massenmedien und in der Öffentlichkeit am besten bekannt sind: Das Spiel DOOM wird zum populärsten Ego-Shooter-Spiel.

Die Spirale dreht sich weiter: 1999 beschäftigt die Entwicklung des Computerspiels Final Fantasy rund 400 Künstler und es werden erstmals für die Spieleentwicklung Budgets bereitgestellt, die die großer Hollywood-Filmproduktionen übersteigen. Heute lässt sich eine Fülle von Computerspielen mit unterschiedlichsten Inhalten und Spielintensionen finden. Und der Markt verlangt nach mehr, um mögliche Ermüdungserscheinungen der Spieler innerhalb bestimmter Genres zu Computerspielgenres und Spieletypen entgegenzuwirken.





Computerspiele: Kurzer Überblick

Computerspiele können von ihrer Spielbarkeit her (durch eine oder mehrere Personen) klassifiziert werden. Die so genannten **Single-Player-Spiele** können nur von einer Person am Computer gespielt werden - zum Teil werden jedoch Mitspieler dann aber vom Computer generiert. Die **Multi-Player-Spiele** (auch Netzwerk- oder LAN-Spiele genannt) können vom Spieler entweder alleine oder mit mehreren Mit- bzw. Gegenspielern gemeinsam im LAN (Local Area Network) gespielt werden, wobei in der Regel jeder Spieler an einem eigenen Computer spielt. Die Computer werden miteinander verbunden und ermöglichen so ein paralleles Einsteigen in ein gemeinsames Spiel. Wie bei den Single-Player-Spielen können aber auch noch computergenerierte Mitspieler hinzu kommen. Multi-Player-Spiele können kooperativ oder gegeneinander (häufig Death-Match genannt) gespielt werden – die Entscheidung darüber obliegt den Spielern, manchmal wird die

Rollenverteilung auch vom Spiel selbst vorgegeben. Heute bieten viele Multi-Player-Spiele zusätzlich die Option, als **Onlinespiele** auch oder ausschließlich über das Internet mit Partnern weltweit gespielt zu werden. Man benötigt hierzu eine Originalversion des Spieles und einen (möglichst schnellen) Internetzugang. Die Spiele verlaufen online, d.h. es entstehen entsprechende Verbindungen.



Viele „alte“ Computerspiele können heute online gespielt werden - z.B. Flipper





dungsgebühren und zum Teil auch zusätzliche Kosten für die Nutzung der Spieleplattform des Anbieters.

Computerspiele lassen sich aber auch vom Inhalt her in Genres oder Klassen unterteilen, wobei diese sich sehr stark vermischen können und eine genaue Trennung meistens nicht möglich ist.

Sportspiele: Die Bandbreite reicht hier von Fußballspielen bis hin zu Formel 1 oder Skispringen. Im Mittelpunkt steht bei diesem Genre der sportliche Wettkampf, schnelles Reagieren und Überlisten des (meist computergenerierten) Gegners.

Adventure- und Strategiespiele: Adventurespiele ranken sich meist um ausgefeilte Hintergrundgeschichten und Handlungen, viele Rätsel und um die Lösung bestimmter Aufgaben (so genannter Quests). Man spielt mit einem Charakter, der bestimmte Stärken und Schwächen besitzt, und versucht die gestellten Aufgaben zu lösen. Auch Rollenspiele zählen zu diesem Spielgenre.

Simulationsspiele: Diese Spiele warten in der Regel mit komplexen, Realität simulierenden Missionen auf. Im Mittelpunkt steht taktisches und strategisches Vorgehen. Es wird bei diesem Genre noch mehr als bei den anderen versucht, die simulierten Geschehnisse detailgetreu nachzubilden. Zum Genre gehören beispielsweise Flug-, Wirtschafts- oder Städtebausimulationen.

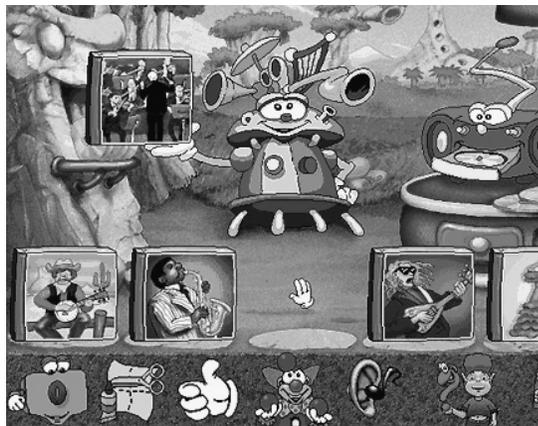
Action- und Geschicklichkeitsspiele: Wichtig sind hier gute Reflexe, Geschicklichkeit, Übung sowie das Überlisten der Gegner in schneller, abwechslungsreicher Bildfolge. Beispiele für dieses Genre sind Shooter-Spiele, Kampfspiele, aber auch die so genannten Jump&Run-Spiele.

Ego-Shooter: In der Ich-Perspektive (First-Person-Shooter) stattfindende Kampf- oder Schießspiele, bei denen meist eine recht düstere, zum Teil auch gewalttätige Atmosphäre herrscht. Ziel ist es, eine bestimmte Mission zu erfüllen oder den Weg von einer Levelebene zur nächsten zu finden. Dabei müssen Gegner bekämpft, ausgeschaltet oder taktisch umgangen werden.





Lernspiele: Hierzu zählen Spiele mit geschichtlichem, mathematischem, naturwissenschaftlichem oder auch sprachlichen Hintergrund, die versuchen, spielerisch (oft schulisches oder Alltags-) Wissen zu vermitteln.



Märkte und Marketing

Der Markt für Computerspiele boomt: 2005 beträgt der Umsatz mit Spielesoftware in Deutschland, also mit Computer-, Konsolen- und Onlinespielen insgesamt 1,3 Milliarden Euro, was einer Steigerung von etwa 7 % gegenüber dem Vorjahr entspricht. Und der Markt wächst mit der deutlichen Tendenz, dass sowohl die Konsolen als auch die Computer – also die benötigte Hardware - immer günstiger werden. Gleichzeitig ist der Computerspielemarkt einer der am stärksten kommerzialisierten Bereiche des kindlichen Spiels. Figuren aus den Spielen werden offensiv und mehrfach vermarktet, und zu vermarktbar Figuren aus anderen Medien gibt es schnell das passende Computerspiel. Die Helden der heutigen Jugend erscheinen als Spielzeug, als Schulartikel, im Fernsehen als Serie, als Film im Kino, auf Video und DVD, in der Mode und im eigenen Computerspiel.

Das Geschäft mit der Mehrfachvermarktung von Namen und Produkten ist gigantisch – im deutsch-

Lernspiel Adi
Junior





sprachigen Raum wurden im Jahr 2001 insgesamt rund 24 Milliarden Euro mit Lizenzprodukten umgesetzt (Quelle: ELMA – European License Marketing & Merchandising Association, die letzte uns vorliegende Zahl). Kinder und Jugendliche sind zu einer interessanten Zielgruppe mit einer relativ hohen Marktmacht geworden. Sie verfügen über durchschnittlich (!) 20,00 Euro Taschengeld im Monat (10- bis 13-jährige), entscheiden mit, was gekauft wird und haben Einfluss auf die Kaufentscheidungen der Eltern. Diese Zielgruppe an bestimmte Produkte und Marken zu binden, ist ein wesentliches Ziel des Marketing und des Licensing. Die meisten Computerspiele sind zu kurzlebig, um hier eine wesentliche Rolle zu spielen. Aber manchen Computerspielen gelingt es, sich über mehrere Entwicklungsgenerationen des Spiels auf dem Markt zu behaupten und mit seinen

Figuren bis in die Spielzeugregale der Kaufhäuser vorzudringen – Warcraft z.B. hat diesen Weg genommen und die Plastikmonster aus Warcraft – die im Kaufhaus viel schrecklicher aussehen als





auf dem Bildschirm – prägen auch das öffentliche Bild von Computerspielen mit.

Es gibt einen funktionierenden Markt der Begleitprodukte und Marketingstrategien für Computerspiele: Computerzeitschriften, Werbespots in Kino und Fernsehen und natürlich die offiziellen und inoffiziellen Webseiten der Hersteller, Entwickler und Fans, die eine Vielzahl von Angeboten (Infos, News, Demos, Patches, Screenshots und Communityangebote) bereithalten, beeinflussen die Spielertrends und somit auch Kaufentscheidungen. Oft erlangen neue Spiele innerhalb der Szene bereits einen enormen Bekanntheitsgrad, bevor sie überhaupt auf dem Markt erscheinen.

Daten zur Computernutzung

Fast ebenso vielfältig wie die Untersuchungen zur Medienwirkung sind die Untersuchungen zur Mediennutzung. Einen guten Überblick, was Kinder und Jugendliche mit Medien machen, verschaffen die Studien zu Kindern (KIM) und Jugendlichen (JIM) des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest.

Alle KIM- und JIM-Studien sind abrufbar bei www.mpfs.de

Auf unser Thema bezogen sehen die Ergebnisse der Befragungen nicht so dramatisch aus, wie man das erwarten könnte: Beliebteste Freizeitaktivitäten sind nach wie vor draußen spielen, Freunde treffen, Fernsehen kommt bei den Kindern an dritter Stelle, der Computer erst an sechster.

Wenn es um die Nutzung des Computers geht, sind Spiele natürlich ein Thema: Mehr als die Hälfte der Kinder spielt mindestens einmal die Woche am Computer alleine, auch das gemeinsame Spielen ist populär, kommt allerdings nur knapp vor Schule und Lernprogrammen.



Von den Kinder spielen 14% fast jeden Tag, aber auch 30% nie. Die Gruppe derer, die fast täglich spielen, wird bei den Jugendlichen größer, da sind es 61% der Jungen und 15% der Mädchen. Angegebene Spieldauer in den Befragungen liegt zwischen 30 Minuten (37% der Kinder) bis 60 Minuten (45% der Kinder) - bei Jugendlichen wurde die Spieldauer nicht erhoben.

Erwartungsgemäss gibt es bei der Computernutzung Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen (zugunsten größerer Nutzungshäufigkeit bei den Jungen), bei den Computerspielen wird der Unterschied dramatisch. Das bildet sich auch am Markt ab bzw. es besteht hier eine Wechselwirkung zwischen Angebot und Nachfrage: Spiele für Mädchen sind in geringerer Zahl am Markt, und sie sind auch selten Multiplayerfähig. Das heisst: Spielen am Computer ist bei Kindern und Jugendlichen männlich dominiert, die Wechselwirkung zu den Spielinhalten ist deutlich.

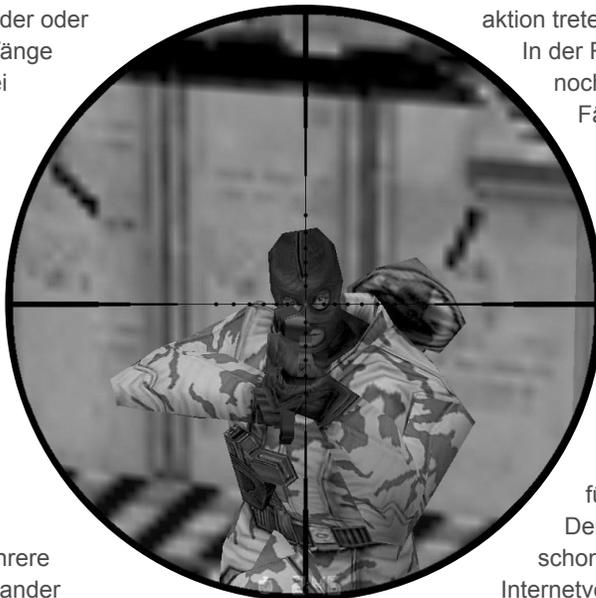
LAN-Parties und vernetztes Spielen

Eigentlich haben Freunde von Computerspielen keine Chance, dem Verdacht zu entgehen, dass sie ein Problem haben: Spielen sie alleine an ihrem Computer, drohen ihnen Vereinsamung und Realitätsverlust, spielen sie auf einer LAN-Party, sind sie schnell verdächtig, schießfreudige Technikfreaks im kollektiven Blutausch zu sein.

Die meisten Brettspiele erfordern mindestens einen menschlichen Gegner, bei den meisten Computerspielen ersetzt der Computer den Gegner. Als Wettbewerbselement zwischen verschiedenen menschlichen Spielern bleibt dann lediglich das Kämpfen um die höchste Punktzahl (HighScore, man kennt das vom Flipper). Das führt nicht unbedingt dazu, dass diese Spiele nur von einsamen Kindern gespielt werden oder dass die Kinder durch das Spielen einsam werden, sehr oft wird, genau wie beim Flipper, wechselweise gespielt und das Spielen bleibt trotz des Computers ein kommunikativer Akt.



Nur die Minderzahl der Computerspiele lässt es zu, dass mehrere Spieler an mehreren Computern gleichzeitig miteinander oder gegeneinander spielen. Anfänge dafür gibt es zwar schon bei mobilen Spielgeräten (z.B. Gameboy), die man über Kabel miteinander verbinden kann, aber bis ein richtiges Computernetzwerk aufgebaut ist, an dem man mit einem oder mehreren Anderen spielen kann, ist schon eine Mindestkompetenz erforderlich. Deshalb ist bei Computerspielen die klassische Brett- oder Gesellschaftsspielsituation noch nicht die Regel, bei der mehrere menschliche Gegner miteinander gleichzeitig und interaktiv in Wettbewerb treten.



Theoretisch sind die Möglichkeiten von Computernetzen, Menschen miteinander in Interaktion treten zu lassen, unbegrenzt. In der Realität bleibt derzeit noch die Nutzung dieser Fähigkeit im Spielbereich auf eine zahlenmässige nicht allzu grosse Elite beschränkt. Das kann und wird sich voraussichtlich schnell ändern. Dann wird auch das gemeinsame Spiel an mehreren Computern weder besondere Beachtung finden noch besondere Befürchtungen hervorrufen. Der nächste Schritt ist fast schon vollzogen: Mit schnellen Internetverbindungen kann man online mit realen Partnern spielen. Und schon kann man die Befürchtungen vorhersagen,



die daraus resultieren werden: Ein neuer Schub der Vereinsamung, der Gefährdete muss jetzt nicht einmal mehr zu einer LAN-Party das Haus verlassen.

LAN-Parties sind ein vielbeachtetes und oftbesprochenes, möglicherweise aber auch in seiner Bedeutung überschätztes Phänomen. Der Aufwand, eine LAN-Party zu veranstalten, ist relativ groß, die technische und die logistische Leistung, die dahinterstehen, ist umfangreich, da bedarf es so vieler Ressourcen und so umfangreicher Kompetenz, dass es im nichtkommerziellen Bereich großes Engagement erfordert, das zu organisieren. Deshalb sind LAN-Parties nach unserer Beobachtung weder ein Alltagsphänomen noch quantitativ unter den Angeboten für junge Leute wirklich erheblich. Sie sind eher Ausnahmeereignisse.

Sicher gibt es junge Leute – männlichen Geschlechts zumeist – die sich auf LAN-Parties als Freizeitgestaltung spezialisiert haben. Da das Spezialisierung, Kompetenz und Engagement voraussetzt, ist deren Zahl nicht allzu groß. Mit

dieser Feststellung das Thema LAN-Spiele für die Jugendarbeit für vernachlässigbar zu halten, wäre allerdings falsch.

Gerade weil das Spielen im LAN einerseits Kompetenzen erfordert (und deshalb auch zum Erwerb von Kompetenzen herausfordert), andererseits aber für Interaktion und Kommunikation in der Gruppe sorgen kann, ist es sinnvoll, LAN-Spiele in der Jugendarbeit zuzulassen und möglich zu machen, vielleicht sogar gezielt einzusetzen. Das ist nicht nur ein Nachgeben gegenüber dem Nachfragedruck - der ist möglicherweise kurzfristig und von einzelnen Personen abhängig. Es kann durchaus zur Angebotsstrategie eines Jugendtreffs passen, LAN-Spiele in kontrollierten Kontexten zu fördern.

Dabei spielen die technischen Möglichkeiten eine Rolle (Spiele erfordern immer den neuesten Stand der Computertechnologie), vor allem aber der Umgang mit der Gruppe und mit den Spielen.





Computerspiele beurteilen: Altersfreigabe und Jugendschutz

In den Hitlisten der beliebtesten Computerspiele findet man viele Spiele, die kriegerische und kämpferische Auseinandersetzungen und damit Gewalt und Aggression zum Thema haben. Das Spielen gewalthaltiger Computerspiele ist möglicherweise für Erwachsene unproblematisch, es kann ihnen zumindest dann nicht verboten werden, wenn das Spiel selbst nicht verboten werden kann, und ein Verbot setzt immer Verstöße gegen das Strafgesetzbuch und ein Gerichtsverfahren voraus.

Bei Kindern und Jugendlichen stellt sich aber die klassische Frage des Jugendschutzes nach den Auswirkungen von Computerspielen auf ihre psychische und emotionale Entwicklung.

Seit der Neuregelung des Jugendschutzgesetzes zum 01. April 2003 müssen Computerspiele – ebenso wie Filme und Videos – mit

einer rechtsverbindlichen Altersfreigabe versehen werden. Diese Altersfreigabe muss auf allen Computerspielen (sowohl auf der Verpackungshülle als auch auf dem Datenträger selbst) sichtbar angebracht sein.

Die Altersempfehlungen haben hierbei per Gesetz die folgende Staffelung:

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab 6 Jahren
- Freigegeben ab 12 Jahren
- Freigegeben ab 16 Jahren
- Keine Jugendfreigabe



Die Altersfreigaben werden von einer Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle, der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) erteilt, nachdem ein Gutachtergremium das Spiel intensiv im Hinblick auf Jugendschutzkriterien wie Gewalthaltigkeit des Spiels,

Jugendschutzgesetz
kompletter
Text auf
www.jugend.rlp.de



Eine Broschüre mit ausführlichen Erläuterungen zum Jugendschutzgesetz kann beim Bundesfamilienministerium heruntergeladen werden: www.bmfsfj.de bei „Publikationen“ nach „Jugendschutz“ suchen

Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen und anderen jugendbeeinträchtigenden Inhalten geprüft und begutachtet hat. Das Logo der USK in Verbindung mit einer aufgedruckten Altersangabe ist der alleinige gesetzliche Nachweis über die Altersfreigabe, ohne diese Kennzeichnung dürfen Spiele überhaupt nicht verkauft werden.

Bei dieser Altersfreigabe geht es nicht um eine Empfehlung des Spiels für die Altersgruppe, sondern allein um die Beurteilung des Prüfungsgremiums, ob die Inhalte des Spiels auf Kinder und Jugendliche unter einem bestimmten Alter entwicklungsbeeinträchtigend wirken können. Das Jugendschutzgesetz unterscheidet zwischen Entwicklungsbeeinträchtigung - die alleine wird bei der Altersfreigabe beurteilt - und Jugendgefährdung.

Spiele, bei denen Jugendgefährdung vermutet werden kann, werden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zur Prüfung vorgelegt, die sie auf den „Index“ setzen kann. Computerspiele werden indiziert, d.h. sie werden

in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen, wenn sie

- einen Tatbestand des Strafgesetzbuches erfüllen,
- den Krieg verherrlichen,
- Menschen, die sterben oder schweren körperlichen bzw. seelischen Leiden ausgesetzt sind in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen,
- Kinder und Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen oder
- offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Erfolgt nach eingehender Prüfung durch die BPjM tatsächlich eine Indizierung, wird der Titel mit Werbeverbot bzw. Verkaufsbeschränkungen wie z.B. Verbot des Verkaufs von indizierten Titeln am





Kiosk oder Beschränkungen des Verkaufs für den Versandhandel belegt

Wenn wir über Jugendbeeinträchtigung nachdenken, also die klassischen Kriterien für die Altersfreigaben, dann arbeiten wir mit Vermutungen und Erfahrungswerten über die Wirkungen eines Medieninhalts auf eine bestimmte Altersgruppe. D.h. wir unterstellen, dass ein Medium bei Kindern einer bestimmten Altersgruppe sich nachteilig auf die persönliche Entwicklung oder die Werteorientierung auswirken kann, während ältere Kinder und Jugendliche mit den Inhalten umgehen und auch problematische Stellen angemessen und gegebenenfalls auch kritisch verarbeiten können. Dabei geht es selbstverständlich nicht nur um Gewalt, weil das Thema aber bei Computerspielen naheliegt, wollen wir es hier ausführlicher behandeln.

In der Inszenierung der Gewalt lassen sich deutliche Unterschiede feststellen: Auf der einen Seite findet man Spiele mit eher duellartigen Kampfszenen, Auseinandersetzungen mit Raumschiffen im

Weltraum oder Echtzeitstrategiespiele, bei denen Kämpfe mit Schwertern und Speeren in Runden ablaufen. Bei diesen Spielen geht es in der Regel nicht darum möglichst viele Gegner in möglichst kurzer Zeit zu erledigen, sondern das strategische Element steht eindeutig im Vordergrund. Diese Spiele haben zwar Krieg und Kampf zum Thema und damit auch Gewalt, jedoch steht hierbei eindeutig das spielerische Element, das Strategische und Planende im Vordergrund - ebenso wie bei bekannten Gesellschaftsspielen auch. Ähnlich wie bei Filmen sind auch bei Computerspielen die Fragen zu stellen, ob Gewalt aus der Handlung heraus nachvollziehbar begründet ist und ob ihre Darstellung im Handlungsverlauf angemessen ist.

Problematisch wird die Gewalt in Computerspielen dann, wenn das Strategische, das Spielziel in den Hintergrund tritt und die Gewalt als Selbstzweck und Spielanreiz in den Vordergrund tritt. Man findet diesen Aspekt der Gewalt in den klassischen Ego- oder 3rd-Person-Shootern, bei denen Gegner gejagt, gehetzt und auf unterschiedliche Art und Weise mit großem Waffenarsenal getötet





werden. Diese Spiele sollten aber bezüglich des Kinder- und Jugendschutzes eigentlich kein Thema sein, denn viele dieser Spiele erhalten von der USK keine Jugendfreigabe, dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden und können der BPjM vorgelegt werden.

Prinzipiell muss in der Diskussion um Gewalt in Computerspielen berücksichtigt werden, dass sie nicht unbedingt gleichzusetzen ist mit Gewaltdarstellungen in anderen Medien. Ein Film nutzt sämtliche audiovisuellen Reize, um Gefühle hervorrufen, die den Betrachter an die Filmstory binden. Zwar wird man beim Spielen gut gemachter Computerspiele auch „hineingezogen“ in die Story und das Geschehen, doch ist man (anders als beim Film) in erster Linie mit der Lösung von Problemen und Aufgaben und mit der Verfolgung einer bestimmten Strategie beschäftigt. Und hierfür ist ein Zurück- oder Heraustreten, ein Distanzieren immer wieder notwendig. Ebenso hat Gewalt im Computerspiel andere Funktionen und Erscheinungsformen als im Film oder in der Realität.

Ob ein Computerspiel eine gewalttätige Atmosphäre vermittelt, lässt sich häufig nur durch den Gesamteindruck des Spiels bestimmen. Gewalt kann auf den verschiedenen Funktionsebenen eines Spiels in sehr unterschiedlicher Form transportiert werden: über ein sehr hohes Spieltempo mit permanentem Handlungsdruck, über gedankenloses Abspulen stereotyper Handlungsabläufe oder über stark eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten, die nur gewalthaltige Spielhandlungen zulassen.

Darüber, wie und ob die aggressiven Inhalte und gewalthaltigen Handlungen in Computerspielen tatsächlich Einfluss auf Gewalt- und Aggressionsverhalten der Spieler im realen Leben nehmen, gibt es bis heute keine gesicherten wissenschaftlichen Erkenntnisse. Aber es gibt durchaus plausible Annahmen darüber, was Kinder an Bildern und Aktionen verarbeiten können. Es ist freilich eine naheliegende Vermutung, dass Gewalt in Computerspielen gerade die Spieler reizt, bei denen man am ernsthaftesten über eine Gefährdung nachdenken muss: die Jugendlichen. Die Gründe





dieser Faszination sind durchaus verständlich: Zum einen weisen gerade die Ego- und 3rd-Person-Shooter eine enorm hohe Spielqualität auf: Technisch (Grafik, Musik, Interaktivität und Animationseffekte) und spielerisch (leicht verständliche Handlungsanforderungen, großer Umfang an Handlungsmöglichkeiten, Befehle werden direkt umgesetzt, überschaubare Spielkomplexität) befinden sich diese Spiele auf extrem hohem Niveau.

Gleichzeitig birgt der Inhalt dieses Spielgenres viel Faszinierendes. Denn wo sonst können Jugendliche Welten erleben, in denen sie Macht, Kontrolle und Herrschaft ausprobieren und ausüben können. Die spieldynamischen Muster sind oft denkbar einfach: Bereicherung mit Wirtschaftsgütern, Vergrößerung des eigenen Macht- und Herrschaftsbereiches, Verstärkung der militärischen Machtmittel, Erledigung der Gegner sowie Bewährung im Spiel mit anschließender Beförderung sobald eine Mission erfolgreich beendet wurde.

Eine Altersfreigabe wird immer versuchen müssen, die Reife und die Verarbeitungsmöglichkeiten

einer Altersgruppe in Bezug zu setzen zu den Formen der Darstellung von Gewalt, zur Einbindung von Gewalt in die Spielhandlung und zur Gesamtheit des Spiels. Sie ist regulativ im Markt der Spiele, indem sie Zielgruppen einschränkt.

Auch wenn in Diskussionen oft die Forderung nach einem wirksameren Eingreifen des Staates erhoben wird: In unserer freiheitlichen Gesellschaft ist der Jugendschutz in der derzeitigen Form das geeignetste Mittel, auf den Markt der Spiele einzuwirken. Der Gesetzgeber kann weder die Entstehung von Spielen verhindern, noch kann er die illegale Verbreitung an Zielgruppen unterhalb der Altersfreigabe vollkommen unterbinden. Der erste Fall wäre Zensur, der zweite Fall ist oft im doppelten Sinn eine strafbare Handlung, indem Raubkopien von Spielen an Kinder und Jugendliche weitergegeben werden.



Computerspiele und LAN-Parties in der Jugendarbeit

Schon seit geraumer Zeit wollen Kinder und Jugendliche in den Jugendzentren gemeinsam im Netz spielen bzw. die Räumlichkeiten der Jugendeinrichtungen als Veranstaltungsorte für LAN-Events nutzen. Die Thematik hat hierbei unterschiedliche Ebenen: Einmal die rechtliche Seite, d.h. was ist unter Jugendschutzaspekten zu beachten und welche rechtlichen Regelungen zu Computerspielen und LAN-Events gibt es. Gleichzeitig muss das Thema aber auch von der pädagogischen Seite her gesehen werden: Können Computerspiele sinnvoll in die medienpädagogische Arbeit eingebunden werden, oder soll man sie besser verbannen?

Für die alltägliche pädagogische Praxis bedeutet dies:

In Jugendeinrichtungen dürfen Kinder und Jugendliche indizierte Spiele prinzipiell nicht spielen.

Auch dann nicht, wenn die Eltern ihre Einverständniserklärung dazu geben. Noch nicht gekennzeichnete oder mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnete Computerspiele dürfen ebenso wenig Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht und auch nicht in Jugendeinrichtungen gespielt werden. Kinder und Jugendliche dürfen in Jugendeinrichtungen demnach nur Computerspiele spielen, die eine für ihr Alter entsprechende Altersfreigabe haben. Die MitarbeiterInnen der Jugendeinrichtungen müssen auf die Einhaltung dieser gesetzlichen Vorschriften achten.

Prinzipiell liegt die Nachweispflicht für die Altersfreigabe von Computerspielen beim Anbieter. Das Jugendschutzgesetz sagt hier: Anbieter von Telemedien, die Filme, Film- und Spielprogramme verbreiten, müssen auf die vorhandene Kennzeichnung in ihrem Angebot deutlich hinweisen (§12 Jugendschutzgesetz). Allerdings sieht die pädagogische Praxis wohl eher so aus: Ein Jugendlicher kommt mit einem älteren Computerspiel (ohne entsprechenden Aufdruck der Altersfreigabe) in die Jugendeinrichtung und möchte das Spiel spie-





len. Am schnellsten kann man sich dann im Internet über die jeweilige Altersfreigabe informieren:

www.bpb.de/ snp	Computerspieledatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung
www.usk.de	Computerspieledatenbank der Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle

Begibt man sich auf den nächst höheren Level der Computerspiele - zu den LAN-Partys – wird die ganze Sache ein wenig komplexer. Hier spielen nicht nur die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes in Bezug auf die Medien eine Rolle, sondern auch Aspekte wie Aufsichtspflicht, Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen bei öffentlichen Veranstaltungen, Genuss von Alkohol und Tabak in der Öffentlichkeit und auch Vorschriften zum Urheberrecht.

LAN-Partys werden in der rheinland-pfälzischen Jugendarbeit noch recht unterschiedlich behan-

delt. Einige Kommunen und Jugendeinrichtungen treten bereits als Mit- oder Alleinveranstalter von LAN-Events auf, in anderen Einrichtungen lehnt man diese Veranstaltungen (zumindest zurzeit noch) ab. Was auch verständlich ist: Da es bezüglich der (Mit)Veranstaltung von LAN-Partys noch keine Äußerungen oder Empfehlungen von öffentlicher oder Landesseite gibt, bewegt man sich noch in einem recht unsicheren Raum. Allerdings legt das Jugendschutzgesetz generelle Regelungen fest, die auch die LAN-Partys betreffen:

Entsprechend §12 Jugendschutzgesetz dürfen auch bei LAN-Partys nur solche Computerspiele gespielt werden, die für die Altersgruppe der SpielerInnen freigegeben sind. Dies bedeutet, dass die Veranstalter dafür Sorge tragen müssen, dass bei einer LAN-Party, bei der beispielsweise Spiele mit einer Altersfreigabe „freigegeben ab 16 Jahren“ gespielt werden, alle TeilnehmerInnen mindestens 16 Jahre alt sind.

Werden bei einer LAN-Party Computerspiele ohne Altersfreigabe, Spiele mit der Altersfreigabe „Kei-



ne Jugendfreigabe“ oder indizierte Spiele gespielt, müssen alle TeilnehmerInnen volljährig sein.

Öffentliche LAN-Partys, die von kommerziellen Anbietern für große Besuchergruppen angeboten werden, regeln die rechtlichen Unsicherheiten häufig damit, dass sie ihre Veranstaltungen erst ab 18 Jahren setzen. Deshalb macht es umso mehr Sinn, LAN-Partys im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit anzubieten und zu fördern.



30

Eltern - was tun?

Bedienen wir uns ein weiteres Mal des militärischen Vokabulars vieler Computerspiele: Computerspiele sind nur dann ein Angriff auf das Kinderzimmer, wenn es schon sturmreif ist. In manchen Diskussionen (und auch in manchen Veröffentlichungen) begegnet einem die Furcht davor, dass Kinder von den Spielen in ein Suchtverhalten hineingezogen werden, das sie für die Wirklichkeit untauglich macht. Fast ausnahmslos liegen bei Suchtverhalten aber die Ursachen für eine Flucht vor der Realität nicht im Fluchtmittel, sondern in der Realität.

Nebenbei: Ganz früh ist die Theorie des Realitätsverlustes durch Medien schon im „Don Quichotte“ durchgespielt, der Held hat seinen Bezug zur Wirklichkeit durch zu viel Lesen verloren! Diese Theorie würde heute niemand mehr ernsthaft erörtern, damals war sie durchaus populär.





Aber diese Erkenntnis löst nicht das Problem vieler Eltern, die sich Sorgen machen, weil sie das Spielen am Computer für verlorene Zeit halten und weil sie das, was sie auf dem Monitor sehen, auf den ersten Blick erschreckend finden.

Eltern können durchaus erhöhten Zeitaufwand ihrer Kinder für Computerspiele tolerieren, wenn sie nicht andere besorgniserregende Beobachtungen machen. Vernachlässigung von sozialen Kontakten, körperlichen Aktivitäten und schulischen Leistungen sind Indikatoren, dass ein Problem vorliegt, das möglicherweise durch das Spielen am Computer verdrängt wird. Auch dann hilft das Ansetzen am Computerspiel als vermeintlichem Übeltäter wenig, dann ist die Suche nach Zugang und Vertrauen eher angesagt, vielleicht auch die Hilfe einer Erziehungsberatung.

Trotzdem ist natürlich auch die Frage von Eltern berechtigt, was denn ein angemessenes Maß sei und wann man wie eingreifen solle, wenn man das Gefühl hat, es werde zu viel und es werde das Falsche gespielt.

Fakt ist: Die Medienwelt ist ein großer Teil der Lebens- und Erfahrungswelt von Kindern und Jugendlichen. Dagegen kann man weder anrennen noch sich davor verschließen. Sinnvoller ist ein reflektierter Umgang, ein aktives, kreatives und konstruktives Mitgestalten und Miterleben.

Es hilft einerseits wenig, sich aus der Distanz der Unkenntnis heraus negativ über Computerspiele zu äussern, andererseits ist es für ältere, nicht computergewohnte Menschen schwierig, sich wirklich mit dem zu befassen, was die Kinder fasziniert. Versuche, sich „einzuarbeiten“ in die Spielwelt der Kinder sind nur dann erfolgreich und werden akzeptiert, wenn sie glaubwürdig sind. Das können sie durchaus sein, wenn Erwachsene sich auf das Spielen einlassen. Dann werden sie auch merken, dass Computerspiele in der Tat faszinierende Zeitfresser sind – schliesslich werden sie daraufhin konzipiert, die Spieler möglichst lange zu beschäftigen.

Also geht es darum, dass Kinder lernen, Prioritäten zu setzen und eine Zeitökonomie zu entwick-

Selbstverständlich ist da das Gefühl, dass vieles, was der Computerspielmärkte anbietet, nicht gut sein kann für Kinder und Jugendliche. Aber hatten unsere Eltern nicht auch das Gefühl bei vielem, was wir gelesen, gesehen und gehört haben?



keln, und das ist eine Aufgabe, die nicht nur angesichts des Computers zu den wichtigen Lernzielen zählt. Wenn es einem gelingt, sich in den virtuellen Welten der Computerspiele zu bewegen, kann man sich auch der Faszination nicht entziehen, die sie ausüben. Dann wird man begreifen, dass es ein punktuelles „Zuviel“ nicht gibt, sondern nur eine vernunftgeleitete Beobachtung über längere Zeiträume: Wenn das Computerzimmer zum dauerhaften Rückzugs- und Isolationsraum wird, müssen Eltern wachsam werden – aber dann müssen sie sich um andere Dinge kümmern als um Computerspiele.

Freilich setzt diese Perspektive zwei Dinge voraus: Ein sich kümmerndes Elternhaus, das den Zugang zu den Kindern nicht verloren hat, und sinnvolle Beschäftigungsalternativen, die Erfolgserlebnisse mit sich bringen. Wenn es die Alternativen nicht gibt, weil das Umfeld sie nicht bietet und das Kind nicht so erzogen und vorgebildet ist, sie selbst zu suchen, kann es zu übermässiger Beschäftigung mit Medien kommen. Und wenn dann das Elternhaus - aus welchen Gründen auch im-

mer - nicht zu den sich kümmernden zählt, gibt es kaum eine Möglichkeit, einzugreifen. Aber auch hier liegt das Problem in Lebenswelt, Vorbildung und Lebensperspektive von Kindern und Eltern und nicht in den Medien. Besorgte Eltern sind einerseits ein gutes Zeichen für Aufmerksamkeit und Interesse, andererseits sind es oft gerade jene, die sich am wenigsten Sorgen machen müssten.

Wo elterliche Sorge und Fürsorge fehlen, sind Jugendarbeit und Schule die einzigen Institutionen, die problematische Entwicklungen erkennen und auffangen können - aber diese Diskussion trifft nicht mehr ausschließlich oder zentral den Bereich der Mediennutzung.

Ansonsten gilt: Vertrauen haben und den Kindern und Jugendlichen etwas zutrauen. Nicht alle Kinder und Jugendliche finden Gewalt verherrlichende Spiele ansprechend und der Markt ist groß, bunt und vielfältig.





LAN-Spiele und pädagogische Praxis: lokal-global.de

Als Projekt für die Jugendarbeit hat lokal-global.de 1997 begonnen – mit fünf Rechnern und einer geplanten Laufzeit von zwei oder drei Jahren. Fünf Jahre später ist lokal-global.de mit 15 Rechnern unterwegs und technisch auf dem neuesten Stand.

Seit 2002 ist lokal-global.de auch Referenzpunkt, wenn Pädagoginnen und Pädagogen sich mit Computerspielen beschäftigen wollen oder wenn das Lernen am Computer in der Jugendarbeit möglich gemacht werden soll. lokal-global.de stellt in seinen Spiel- und Lernnetzwerken eine Auswahl von Spielen der verschiedenen Genres zur Verfügung. Die zurzeit standardmäßig installierten Spiele (Ballistics, Stronghold, Sacred Gold, Warcraft II, StarCraft und Diablo II) sind gezielt unter pädagogischen Gesichtspunkten ausgewählt worden. Hierbei waren für die Spielauswahl die Kriterien

- Ansprache von unterschiedlichen Altersstufen (Altersfreigaben)
- Bereitstellung unterschiedlicher Spielegenres und Ansprache verschiedener Spielertypen
- einfache und schnelle Zugangsweise zum Spielgeschehen
- hoher Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad
- ansprechende und abwechslungsreiche Spieldynamik
- sowie die LAN-Fähigkeit

maßgebend. Um einen Überblick über die Spiele und deren Einsatzmöglichkeiten in der Jugendarbeit zu geben, werden die MultiplikatorInnen regelmäßig zu Schulungs- und Fortbildungsveranstaltungen eingeladen. Zusätzlich wurden pädagogische Handreichungen zu jedem Spiel entwickelt, die einerseits in die Spielgeschichte und Handhabung einführen. Andererseits enthalten sie aber auch pädagogische Empfehlungen, die den PraktikerInnen vor Ort den Einsatz der Spiele in der alltäglichen Jugendarbeit erleichtern sollen.



Ballistics (Altersfreigabe: ab 6 Jahren)

Ballistics ist eines der schnellsten Rennspiele aller Zeiten und die Faszination, die von Ballistics ausgeht, kann in drei Begriffe gefasst werden: exzellente Grafik, rasante Geschwindigkeit und packende



Ballistics: Ultraschnelles Rennspiel in der Ich-Perspektive

34

der Wettbewerb. Ballistics zählt ganz klar zu den actionorientierten Sportspielen, doch anders als bei einigen anderen Rennspielen ist bei Ballistics ein Überfahren oder gegenseitiges Hinauswerfen aus dem Spiel nicht möglich. Ein Spiel also ganz ohne direkte Gewalt oder Beschädigung der Mitspieler, weshalb es auch für jüngere SpielerInnen besonders geeignet ist.

Ballistics bei lokal-global.de: Interessant ist Ballistics für die Jugendarbeit als Multi-Player-Spiel: Beispielsweise können jeden Tag neue Rennstrecken herausgegriffen und Siegerlisten für die schnellsten Spieler aufgestellt werden. Setzt man Ballistics (ähnlich wie ein Billard-Turnier) als wettbewerbsorientiertes Spiel ein, wird auch der eingeschränkte Handlungsspielraum des Spielers nicht so schwer ins Gewicht fallen, da der Wettbewerb im Vordergrund steht und man mit geringem Aufwand regelrechte Turniere auch über mehrere Tage verteilt durchführen kann. Da Ballistics ein gewaltfreies Spiel ist und ab 6 Jahren gespielt werden kann, bietet es sich besonders für Kinder und jüngere Jugendliche an.





Stronghold (Altersfreigabe: ab 12 Jahren)

Bei Stronghold wurde versucht, eine spielerische Verbindung zwischen einer Aufbausimulation und einem Echtzeitstrategiespiel herzustellen - und dieser Versuch ist exzellent gelungen: Stronghold vermittelt einen Eindruck vom Leben im Mittelalter. Die detailgetreuen Grafiken saugen den Spieler förmlich in das Geschehen hinein und lassen ein echtes Burgherren-Feeling aufkommen, wobei sich die komplexen Handlungszusammenhänge auch gut in neuere Zeiten und Wirtschaftszusammenhänge übertragen lassen. Stronghold stellt den Spieler vor eine Vielzahl von Handlungs- und Entscheidungssituationen, die ein großes Maß an taktischer und planerischer Handlungskompetenz verlangen. Dabei wird Stronghold sowohl kampforientierten wie auch friedliebenden Spielernaturen gerecht: Der Spieler kann selbst auswählen, welche Spielvariante er bestreiten möchte.

Stronghold bei lokal-global.de: Die Vorteile von Stronghold werden besonders bei einer längerfristigen Beschäftigung mit dem Spiel deutlich.

Sich in das Spiel hineinzudenken, die eigenen Handlungen strategisch und geplant durchzuführen setzt eindeutig eine längere Spielzeit voraus. Stronghold ist ein Spiel, über das strategisches, wirtschaftliches und planerisches Handeln ausprobiert werden kann. Dabei bietet sich der Multi-Player-Modus für die Jugendarbeit als Einstieg in das Spiel an. Denn hier wird der Spieler mit allen Aspekten des Spiels konfrontiert: Die Jugendli-



Stronghold:
Burgen, Dörfer,
Städte bauen
und verteidigen.
Wunderschöne
Grafik, grosser
Zeitaufwand

35





chen können sich gegenseitig absprechen, helfen, aber auch angreifen und man kann zusätzlich aus den Fehlern der anderen Spieler lernen.

StarCraft (Altersfreigabe: ab 12 Jahren)

StarCraft spielt in einer eher düsteren und futuristischen Zukunft auf einem fremden Planeten auf dem unterschiedliche Rassen um die Vorherrschaft kämpfen. Ziel des Spiels ist es, über den Aufbau einer produktiven Siedlung die eigene Entwicklung voranzutreiben, um dann letztlich in den Eroberungskampf gegen andere Siedler zu ziehen.

Die Auf- und Ausbauphase des Spiels ist von planerischem und strategischem Handeln bestimmt, während in den kämpferischen Auseinandersetzungen der actionorientierte Teil des Spiels in den Vordergrund tritt.

StarCraft bei lokal-global.de: Bei StarCraft steht der Kampf und die Auseinandersetzung nicht an erster Stelle - strategisches und kooperatives Verhalten stehen deutlich im Vordergrund des Spiels. StarCraft spricht daher auch eher Jugendliche an, die Spaß an komplexen strategischen Überlegungen und moderater Kampf-Aktion haben.

Aufbauen und erobern in einer düsteren Welt: die Kommandozentrale von StarCraft





Gewalt wird in sehr minimierter Form dargestellt. In der Jugendarbeit bietet sich StarCraft als Multi-Player-Spiel an, da dann sehr viel Zusammenarbeit und Kooperation stattfinden kann und der kriegerische Aspekt des Spiels eher in den Hintergrund tritt.

Sacred Gold (Altersfreigabe: ab 12 Jahren)

Sacred Gold hat besonders für jugendliche Spieler sehr viel zu bieten: Der Spieler hat zu Beginn des Spiels die Möglichkeit, sich eine von acht Spielfiguren (mit je unterschiedlichen Stärken und Schwächen) für sein Abenteuer auszuwählen. Hier reicht die Spannweite der Charaktere vom kraftvollen Zwerg bis hin zu magischen Figuren wie der Vampir-Lady. Während in den Dungeons, Wäldern und freien Landschaften dann der Kampf im Vordergrund stehen, ist in den Dörfern und Städten eher strategisches Handeln gefragt. Der Spieler kann mit anderen Figuren interagieren und von ihnen Ausrüstungsgegenstände und neue Lebensenergie erwerben. Der Multiplayer-Modus

von Sacred Gold ist auf Zusammenarbeit, Kooperation und Absprache ausgerichtet. Besonders in den Kampagnen steht die spielleitende Story von Sacred im Vordergrund und sinn- und planloses Herumlaufen und Kämpfen bringen langfristig keinen Spielerfolg. Dabei ist die Darstellung von Kampfhandlungen und die visualisierten Folgen von Gewalteinwirkung so abstrakt und minimalisiert gehalten, dass Jugendliche ab einem gewissen Alter sich mit dem Spiel bedenkenlos beschäftigen können.

Sacred Gold bei lokal-global.de: Sacred Gold ist sowohl für Rollenspielfans als auch für actionorientierten Spielernaturen ab 12 Jahren besonders geeignet. Will man Jugendlichen in der Jugendarbeit nicht den klassisch-dumpfen Shooter bieten, aber dennoch den Wünschen und Vorlieben nach action- und kampforientierten Computerspielen entgegenkommen, ist man bei dem Spiel Sacred Gold absolut richtig.





WarCraft II (Altersfreigabe: ab 16 Jahren)

WarCraft II zählt zu actionorientierten Echtzeit-strategiespielen. Jedoch begnügt sich WarCraft II nicht mit lautem Kampfgetümmel, es fordert vom Spieler vielmehr Ressourcen-Management und strategisches Handeln. Denn zunächst muss eine funktionierende und produktive Siedlung aufgebaut werden. Erst wenn die Siedlung stark genug sind, macht es Sinn an die Eroberung des Landes zu gehen. Im Multi-Player-Modus fällt dem strate-



38

gisch-taktischen Geschick des Spielers eine noch größere Rolle zu. Nicht nur das eigene Handeln muss bedacht werden, sondern auch das mögliche Handeln der anderen Spieler. Der Spieler muss ständig versuchen, die wirtschaftlichen und militärischen Zusammenhänge seiner Entscheidungen im Auge zu behalten.

WarCraft II bei lokal-global.de: WarCraft II ist ein komplexes Rollenspiel mit kriegerisch-strategischem Inhalt, das hauptsächlich wegen der gewalthaltigen Videosequenzen zwischen den einzelnen Leveln die Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ erhalten hat. Es spricht Jugendliche an, die Spaß an strategischen Überlegungen und viel Aktion haben. Der Multi-Player-Modus kann in der Jugendarbeit gut im kooperativen Stil gespielt werden, da Absprachen der einzelnen Spieler untereinander die Jeder-gegen-Jeden-Situation aufheben können.





Diablo II (Altersfreigabe: ab 16 Jahren)

Diablo II ist ein aktionreiches Spiel, das jedoch mehr zu bieten hat, als der erste Blick vielleicht verrät: Der Spieler hat zu Beginn des Spiels die Möglichkeit, sich eine von fünf Spielfigurcharakteren für sein Abenteuer auszuwählen. Hier können sich unterschiedliche Spielertypen wieder finden und je nach individuellen Vorlieben das Abenteuer beginnen. Der Spielablauf von Diablo II ist dann in zwei Handlungsstränge geteilt: Während in den Katakomben, Kapellen und Gruften der Kampf im Vordergrund steht, ist im Lager strategisches und planerisches Handeln gefragt. Denn es muss genau überlegt und abgewogen werden, was man benötigt, um die nächste Kampfrunde zu überstehen. Der Multi-Player-Modus von Diablo II ist enorm auf Kooperation und Absprache ausgerichtet. Jedoch findet man bei Diablo II durchaus auch gewalthaltige und kämpferische Spielaspekte, die in ihrer Darstellung jedoch eher zurückhaltend visualisiert sind.

Diablo II bei lokal-global.de: Trotz einiger bedenklicher Aspekte ist Diablo II ein faszinierendes Spiel, das den Spagat zwischen klassischem Kampfspiel und Adventure-Fantasy-Spiel gut hinkommt. Will man in der Jugendarbeit den Wünschen nach action- und kampforientierten Computerspielen entgegenkommen, ist man mit Diablo II sehr gut bedient. Für die Jugendarbeit bietet sich das Multi-Player-Spiel an, da in dieser Variante kooperative Absprache und gegenseitiges Helfen einen Großteil des Spiels ausmachen.



Miteinander
Kämpfe bestehen:
Diablo II

39





Pädagogische Praxis: Lernen mit Computerspielen

Drei Tage mit „Stronghold“ auf der Freusburg

Bei lokal-global.de werden seit langem ausgewählte Computerspiele im Netzwerk angeboten. Dieses Angebot wird gern angenommen, oft ist an Standorten von lokal-global.de nicht die Zeit, sich mit einem Spiel intensiv zu befassen und die Möglichkeiten auszuloten, das Spiel in pädagogische Kontexte einzubinden.

Deshalb hatten wir uns vorgenommen, das Aufbausimulationsspiel Stronghold in den Mittelpunkt einer Mittelalter-Freizeit zu stellen und zu testen, wieweit sich eine sinnvolle Verknüpfung von Computerspiel, kreativer Arbeit und Lerninhalten herstellen lässt. Natürlich hat auch der Aspekt gereizt, die Reise ins Mittelalter virtuell und real zugleich zu gestalten.

Eingeladen zur „(Virtuellen) Reise ins Mittelalter“ mit dem Kreisjugendamt Altenkirchen waren Kinder im Alter von 12-14 Jahren, 12 Jungen und 3 Mädchen waren dabei. Betreut wurden sie von vier PädagogInnen, acht vernetzte Computer standen zur Verfügung.

Erster Tag

Um Voraussetzungen für organisatorische Regelungen zu schaffen, wurden die Kinder per Losverfahren in drei Gruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe ihr eigenes Wappensymbol besaß: die Stiere, die Falken und die Löwen. Die Vorbereitung war schon lebhaft, viele Kinder hatten Kenntnisse über das Mittelalter aus dem Heimat- und Sachkundeunterricht, etliche kannten das Spiel Stronghold, und alle waren in der Lage, Bilder aus der Manessischen Liederhandschrift zu interpretieren.

Dann sollten die Kinder zunächst die Umgebung - die Freusburg - erkunden. Sie absolvierten in ihren Gruppen eine Burg-Rallye, bei der Fragen





rund um das Mittelalter und die Freusburg beantwortet werden sollten.

Am Nachmittag stand eine große Bastelaktion auf dem Programm: Die Kinder konnten sich eigene Ritteridentitäten entwickelt. Es wurden Schilde besprüht und bemalt sowie Rittergewänder gebastelt. So ausgestattet, begaben sich die Kinder dann am Abend in ihrer Wappen-Gruppe auf ihre



erste virtuelle Reise ins Mittelalter: Sie beschäftigten sich am Computer mit der Zeit der Ritter und Burgen, indem sie ein interaktives Ritterquiz absolvierten, bei dem Fragen rund um das Thema am Computer beantwortet werden mussten. Jede Gruppe hatte einen PC mit der Quiz-CD, d.h. immer fünf Kinder haben die Fragen beantwortet und haben sich in der Bedienung des PC abgelöst, ein Betreuer war als „Zeitnehmer“ bei jeder Gruppe dabei.

Zweiter Tag

Am zweiten Tag wurden die Kinder vormittags in zwei Gruppen eingeteilt: Im Rotationsprinzip erhielt eine Gruppe eine Einführung in das Aufbausimulationsspiel Stronghold und konnte dann sowohl die kampfbasierte als auch die wirtschaftsbasierte Variante des Spiels ausprobieren. Immer zwei Kinder spielten an einem PC, etliche hatten Vorerfahrungen mit Stronghold und konnten diese relativ gut weitervermitteln.





Die zweite Gruppe vervollständigte währenddessen ihre Ritterausrüstung, arbeitete weiter an den Schilden und an der Ritterkleidung und bastelte Ritterhelme. Anschließend wechselten die Gruppen.

Nachmittags durchliefen die Kinder dann in drei Gruppen im Rotationsprinzip die Stationen Pfeile und Bogen bauen, Lederbeutel basteln und eine Rallye mit interaktiven Ritter-DVDs an den Computern. Für die Station Bogen und Pfeile bauen war extra ein Bogenbauer gekommen, der die Kinder beim Bauen und Verzieren von Pfeilen und Bögen unterstützte.

Abends konnten die Kinder dann ihre Kenntnisse im Spiel Stronghold vertiefen und das Spiel erstmals im LAN ausprobieren. Außerdem hatte jedes Kind einen Fototermin in voller selbst gebastelter Ritterausrüstung, da die Urkunden zum Ritterschlag das jeweilige Bild des Kindes tragen sollten - etwa wie die Miniaturen in mittelalterlichen Handschriften.

Dritter Tag

Der dritte Vormittag stand - auf Wunsch der Kinder - ganz im Zeichen von Stronghold und Bogenschießen. Vormittags wechselten die Kinder im Rotationsprinzip und übten Weit- und Zielschießen mit den selbst gebauten Bogen und Pfeilen. Die zweite Gruppe baute währenddessen im Spiel Stronghold eigene Burgen und stellte diese Burgen dann den anderen Kindern zur Belagerung und Einnahme zur Verfügung. Nachmittags fand ein großes Bogenturnier für alle Kinder statt, bei dem die Fähigkeiten im Weit- und Zielschießen zählten. Als Abschluss der Veranstaltung erhielten alle Kinder den Ritterschlag einschließlich der Ritterurkunde.

Auswertung

Ziel der Reise ins Mittelalter sollte die simultane Vermittlung sozialer, kreativer und inhaltlicher Kompetenzen gewährleisten. Zu diesem Zweck wurden traditionelle und moderne Lernmittel wie Bücher, CDs, DVDs und ein Computerspiel gleich-





berechtigt nebeneinander eingesetzt und durch sportliche und kreative Aktionen ergänzt. Die Kinder haben alle Schritte mit Begeisterung mitgemacht, trotz des für eine Freizeit ungewöhnlich dichten Programms waren sie in allen Projektphasen dabei. Die enge Verbindung von praktisch-kreativen, wissensorientierten und computerspielzentrierten Phasen hat dafür gesorgt, dass niemand sich auf eine Vorliebe oder vorhandene Kompetenz zurückziehen konnte, es gab keine Fraktionenbildung, und es gab niemanden, der sich den unterschiedlichen Herausforderungen entziehen wollte.

Die Freizeit war unter bildungsintentionalen wie freizeit- und medienpädagogischen Gesichtspunkten erfolgreich. Weitergehende Pläne, die wir im Vorfeld diskutiert hatten, wie beispielsweise eine Verknüpfung von Geschehnissen im Computerspiel mit Rollenspielelementen, erfordern mehr Zeit (das Computerspiel ist sehr komplex) und eine ältere Zielgruppe.





Wie weiter?

Die Zusammenfassung einer Umfrage zur Medienausstattung der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz steht auf www.jugend.rlp.de im Kapitel Medien

Kinder und Jugendliche brauchen Kontexte, in denen ihre medialen Erfahrungen ernst genommen werden und in denen sie Gelegenheit haben, diese Erfahrungen aufzuarbeiten und zu reflektieren. Dazu gehören Partner (Eltern und PädagogenInnen), die mit der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen vertraut sind. Dazu gehören aber auch Partner, die der Diskussion um Werte und Grenzen nicht ausweichen, die auch Gewalt und Ethik thematisieren.

Computerspiele sind Teil dieser medialen Erfahrungen, und wenn wir argumentiert haben, dass sie sich gerne in die Tradition des Umgangs mit dem Schrecklichen stellen, heißt das nicht, dass wir das nicht weiter hinterfragen wollten. Im Gegenteil.

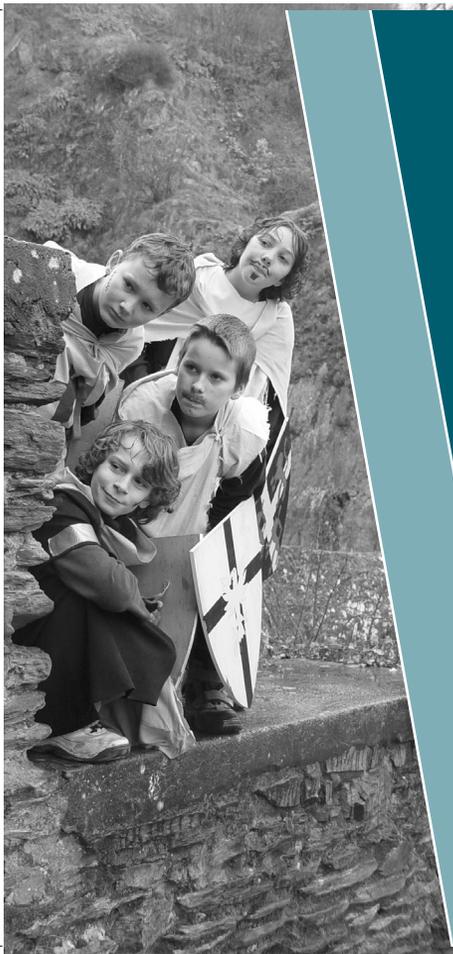
Informationen zu laufenden Projekten unter www.lokal-global.de

Deshalb gibt es viele Argumente, mit Computerspielen, Netzwerkspielen und LAN-Parties in der Jugendarbeit zu arbeiten: Es ist ein attraktives

Angebot mit starken gruppenorientierten Elementen und vielfältigen Lernmöglichkeiten, es ist inhaltlich ausbaubar und es kann genau die Fragen nach Gewalt, Medienethik und Medienwirkung aufwerfen, mit denen auch Kinder und Jugendliche befasst werden müssen. Und wo sonst geschieht das so nah an den eigenen Interessen der Kinder und Jugendlichen, wenn nicht in der Jugendarbeit.







LandesfilmDienst Rheinland-Pfalz e.V.

Institut für Medienpädagogik und Medientechnik
LandesfilmDienst Rheinland-Pfalz e.V.

Petersstr. 3
55116 Mainz
Tel. 06131.143839/40/41

www.lokal-global.de
im@lokal-global.de

gefördert von:

Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend
Rheinland-Pfalz



entimon
gemeinsam gegen Gewalt und Rechtsradikalismus



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

