

# Digitale Spielräume

## Aktuelle Computerspieltrends und medienpädagogische Projekte

Jürgen Slegers

Im ersten Teil "Kurzer Ausflug in die virtuellen Welten" wird auf die unterschiedlichen Computer- und Videospielegenres eingegangen, somit ein Überblick über die verschiedenen Spielangebote und Spielweisen vermittelt. Der zweite Teil "Wenn PacMan durch die Großstadt rennt" beleuchtet die Faszinationskraft virtueller Spielwelten, um so eine Grundlage für das Verständnis, aber auch für die Diskussion mit Spielern zu schaffen. Der Bereich der Zeit intensiven Onlinespiele wird genauer betrachtet und im Anschluss werden noch Tipps für den Medienalltag in der Familie bereitgestellt.

## Kurzer Ausflug in die virtuellen Welten

### Überblick über verschiedene Genres von Bildschirmspielen



Der Markt der Computer- und Videospiele wächst kontinuierlich. Jedes Jahr kommen hunderte von neuen Titeln hinzu. Oft sind es Fortsetzungen, Neuauflagen oder Variationen bereits erfolgreicher Spiele. Wirklich neue Spielkonzepte hingegen sind seltener. Die scheinbar unüberschaubare Masse an Bildschirmspielen lässt sich anhand ihrer Spielprinzipien in eine Handvoll Genres einteilen. Dies erleichtert auch Neulingen die Orientierung: Kennt man ein Spiel eines Typs, kann man sich leichter in andere ähnliche Spiele hineindenken.

### Adventure

Adventure-Spiele gehören zu den ältesten Computerspielformen. Angefangen hat alles mit Textadventuren, bei denen eine Geschichte durch Textein- und -ausgabe dargestellt und vorangetrieben wurde. In späteren „point-and-click“-Adventuren konnte der Spieler bereits aus einer Reihe Befehle auswählen, z. B. „benutze“, „öffne“ oder „rede mit“ und seine Spielfigur entsprechend agieren lassen. Weitere Entwicklungen bescherten dem Genre 3D-Spielwelten und noch mehr Bewegungs- und Steuerungsfreiheit. Unabhängig von der Präsentationsform steht in diesem Genre die Spielgeschichte im Mittelpunkt.

Um sich diese zu erschließen, müssen unzählige Rätsel gelöst, Gegenstände und Informationen gesammelt und mit einander kombiniert werden. Es bedarf mitunter vieler Spielstunden, bis der rote Faden, der mit der Geschichte verwoben ist, aufgedeckt ist. Ziel ist es dabei oft, ohne Zeitdruck, dafür mit viel Ausdauer, einem Antihelden dabei zu helfen, aus einer verwickelten Ausgangslage heraus zu finden und gemeinsam mit ihm am Ende eines aufregenden Abenteuers ein Happy-End zu erleben.

### **Action-Adventure**

Spiele dieses Genres richten sich an Einzelspieler, die ihre Spielfigur meist unter Zeitdruck durch eine Abenteuergeschichte führen. Im Vergleich zum klassischen Adventure kommen hier verstärkt Bedrohungsmomente ins Spiel. Den Spieler erwarten so neben Aufgaben, die es mit Köpfchen und Geschicklichkeit zu bewältigen gilt, vor allem Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner.

### **Arcade**

Diese Spielgattung vereint Spiele, in denen Geschick und/oder Reaktionsschnelligkeit zu den Hauptanforderungen gehören. Der Begriff Arcade wird dabei oft auch synonym für die Spielhallen-Automaten verwendet, welche die Anfänge der Videospiegelgeschichte prägten. Ein schneller Spieleinstieg, ein simples Regelwerk, oft eine puristische Grafik und der Verzicht auf eine aufwendige Hintergrundgeschichte sind typisch. Bei diesen Spielen stehen Spielspaß und Wettbewerb im Vordergrund. Oft ist es das Ziel, an die Spitze einer Highscoreliste zu gelangen oder im direkten Wettbewerb gegen einen anderen Spieler zu siegen. Das Angebot ist recht breit gefächert und reicht vom einfachen Rennspiel bis zum Kampf betonten Prügelspiel. Unzählige Varianten alter Spielvorlagen oder innovative neue Ideen findet man auch im Internet oder als Unterhaltungsangebot auf Handys.

### **Denkspiele**

Hier geht es um das Lösen unterschiedlich komplexer Rätsel, Hintergrundgeschichte oder Aufmachung sind nebensächlich. Nachdenken und Knobeln sowie manchmal Geschicklichkeit bei der Steuerung bilden die Herausforderungen für die Spieler. Klassiker sind „Minesweeper“ oder „Tetris“, neuere Vertreter „Crazy Machines“ oder „Bridge Builder“.

### **Edutainment**

Edutainment ist ein Kunstwort, welches die Begriffe Education (Erziehung, Lernen) und Entertainment (Unterhaltung) vereint. In diesem Genre wird versucht, die Spiel-Motivation und spielerische Neugier von Kindern und Jugendlichen aufzugreifen und so ein motiviertes Lernen „nebenher“ zu ermöglichen. Sofern diese Programme eine angemessene Balance zwischen Spiel- und Lerninhalt herstellen, kann ihr Nutzwert für den Schulunterricht oder die außerschulische Wissensvermittlung recht hoch sein. (Eine gute Übersicht über Edutainment-Software bietet der Artikel „Der Computer als Lehrer“ aus der Publikation „Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten“ der Bundeszentrale für politische Bildung.)

### **Jump and Run**

In einem Jump-and-Run-Spiel steuert der Spieler seine Spielfigur von Level zu Level durch eine virtuelle Landschaft, in der ihn immer neue Hindernisse erwarten. Da heißt es: hüpfen, rennen, Gegnern ausweichen oder waghalsige Kletterpartien meistern. All das verlangt besonderes Steuerungsgeschick und Reaktionsschnelligkeit, die der Spieler bei wachsendem Schwierigkeitsgrad trainieren muss. Die Hintergrundgeschichte und die Charaktere stammen oft aus farbenfrohen Comicwelten oder im Kino gezeigten Animationsfilmen.

### **(Online-)Rollenspiel**

Mit einem selbst gewählten Spielcharakter erlebt der Spieler in Rollenspielen zahlreiche Abenteuer, bestreitet Kämpfe und löst Rätsel, so genannte Quests. Dabei ermöglicht dieses Spielgenre in besonderem Maße die individuelle Charakterentwicklung der Spielfigur. Meist sind es Fantasy-Geschichten rund um Krieger, Zwerge oder Magier, die die Spielwelt gestalten, in der sich die Spielfigur mit und gegen andere zu behaupten hat.

In Online-Rollenspielen spielt die Spielergemeinschaft eine bedeutende Rolle, für einige Spieler nimmt sie sogar einen zentralen Stellenwert ein. Organisiert in Clans werden die Fähigkeiten der einzelnen zur Stärkung der Gruppe genutzt, um so u. a. auch größere Quests lösen zu können. Die Kommunikation mit anderen und das gemeinschaftliche Erleben können zusätzlich zu dem bereits hohen Spielreiz dazu beitragen, länger in diesen Welten zu verweilen. Ein Gefühl der Verantwortung der Gruppe gegenüber kann aber auch zu „sozialem Druck“ führen.

### **Partyspiel**

Bei Partyspielen steht die Geselligkeit, also das gemeinsame Spielen mit mehreren, im Mittelpunkt. Mit Buzzern als Eingabegerät ist es bei Quizspielen ein wenig so, als ob die Spieler selbst in einer Fernsehshow wären. In anderen Spielen greifen die Akteure selbst zum Musikinstrument, stehen mit Gitarre oder Schlagzeug vor dem Fernseher oder greifen zum Mikrofon. Schnell wird hier aus der Videospielekonsole eine Karaokemaschine.

### **Shooter**

Dieses Genre richtet sich vornehmlich an Erwachsene, nur wenige Shooter bekommen eine gesetzliche Altersfreigabe ab 16 oder gar ab 12 Jahren. Der Spieler steuert seine Spielfigur durch ein Bedrohungsszenario (Third-Person-Shooter) oder erlebt dieses durch die Augen seiner Spielfigur (Ego-Shooter). Ein Szenario kann beispielsweise ein Labyrinth aus dunklen Gängen, eine fremde Insel, aber auch ein an reale Gegebenheiten angelehnter Kriegsschauplatz sein. In aller Regel müssen die Gegner mit Waffengewalt ausgeschaltet werden, was reaktionsschnelles Agieren des Spielers erfordert. Spiele, in denen verstärkt strategisches Überlegen und das Operieren in einem Team zum Spielsieg verhelfen, bezeichnet man als Taktik-Shooter.

### **Simulation**

Simulationsspiele sind im Grunde eine spielbare, modellhafte Abbildung der Realität. Hier kann man sich mal als Pilot in einem Flugsimulator versuchen oder auch die Steuerung komplexer technischer Anlagen oder gesellschaftlicher Strukturen übernehmen.

### **Sport**

Sportspiele sind eine besondere Form der Simulation, in der möglichst realitätsnah diverse Sportarten nachgespielt werden. Die Palette ist dabei groß: vom klassischen Fußballspiel über die olympischen Disziplinen oder Formel-Eins-Rennen bis hin zu Skateboard-Rennen; selbst virtuelles Fliegenfischen oder eine Partie Quidditch (Sportart mit fliegenden Besen, bekannt aus der Harry-Potter-Zauberwelt) sind möglich.

### **Strategie**

Hauptanforderungen in Strategiespielen liegen in komplexen Denkprozessen, ein aufwändiges Ressourcenmanagement, taktisches und strategisches Kalkül sind gefragt. Ziel ist es, sich gegen andere (Computergegner oder menschliche Mitspieler) mit einer überlegenen wirtschaftlichen, diplomatischen und/oder kriegerischen Strategie durchzusetzen.

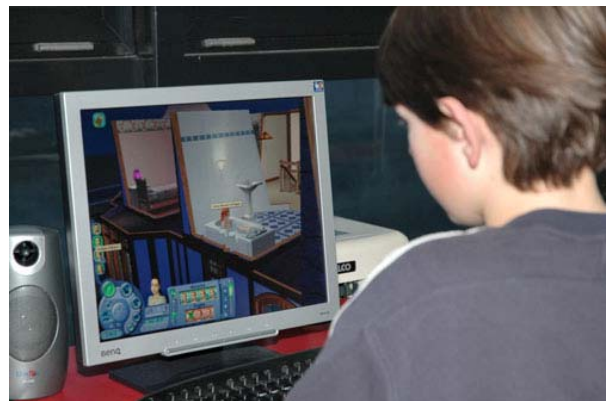
## **Faszination virtueller Spielwelten**

### **– Und das soll Spaß machen?**

Spielen macht Spaß. Diese einfache Aussage bezieht sich nicht nur auf herkömmliche Spielformen wie Gesellschafts- oder Wettbewerbsspiele, sondern auch auf Computer- und Videospiele. Neben der in diesem Bereich kontinuierlich verbesserten Technik, die immer realistischere virtuelle

Welten erst ermöglicht, gibt es andere Gründe, die einen Spieler motivieren, sich auf ein Spiel einzulassen und ihn faszinieren und über einen längeren Zeitraum zu binden vermögen.

Kinder und Jugendliche nutzen vor allem Computer- und Videospiele meist ohne Vorbehalte. Den verantwortungsvollen Umgang müssen jedoch die meisten erst lernen. Erwachsene dagegen begegnen den virtuellen Spielwelten oft mit Skepsis oder lehnen sie ganz ab. Häufig fehlt es ihnen an Wissen und eigenen Erfahrungen. Im Rahmen der Erziehungspartnerschaft fällt jedoch sowohl Lehrerinnen und Lehrern, als auch Eltern die Aufgabe zu, ihren Beitrag zur begleitenden Medienerziehung der Heranwachsenden zu leisten.



Um die Faszination und den Reiz von Bildschirmspielen verstehen und darauf reagieren zu können, müssen sich Erwachsene mit diesen Spielen beschäftigen. Bildschirmspiele einfach als Kinderspielzeug abzutun und die Heranwachsenden mit dem Medium alleine zu lassen, ist in Hinblick auf die Kommunikation und die Medienerziehung nicht ausreichend. Kinder merken schnell, ob Erwachsene sich ernsthaft für ihr Hobby interessieren. Das bloße Reglementieren und Verbieten, ohne den Inhalt der Spiele zu kennen, ist in den meisten Fällen kontraproduktiv. Nur in der gemeinsamen Auseinandersetzung und im Dialog mit Erwachsenen können Kinder und Jugendliche lernen, adäquat mit den virtuellen Spielwelten umzugehen.

Lehrer und Eltern haben mehr Möglichkeiten, diesen Dialog zu führen, als sie mitunter denken. Im Elternhaus gibt es ausreichend Anknüpfungspunkte, angefangen beim Aushandeln von Zeitbudgets, über die Frage nach einer Taschengelderhöhung, um sich das neueste Spiel kaufen zu können, bis hin zur Diskussion über Spielinhalte und Alternativen zum ewigen „Stubenhocken“. In der Schule kann von der Reflexion des Medienverhaltens bis hin zur Diskussion über Normen und Werte, die mit den Spielen transportiert werden, vieles zum Anlass genommen werden, Bildschirmspiele mit Schülerinnen und Schülern zu thematisieren.

## **Entdecke die Möglichkeiten**

Das Angebot an Computer- und Videospiele ist vielfältig. Ganze Abteilungen in Elektromärkten beherbergen eine schier endlos große Auswahl an Titeln. Wie bei anderen Medien – seien es Bücher, Filme oder Musik – bilden sich auch beim Computer- und Videospiele mit der Zeit gewisse Vorlieben heraus. Egal ob ein Spieler nun Autorennen fahren, eine Welt erobern oder Detektiv spielen möchte – es gibt das entsprechende Spiel. Die Übersicht über die verschiedenen Spielgenres in diesem Beitrag lässt die ganze Vielfalt der virtuellen (Spiel)Welten erahnen. Ein Spieler kann getreu dem Slogan „Entdecke die Möglichkeiten“ aus dieser Auswahl das für ihn passende Spiel herausfischen.

Bei seiner Entscheidung können ihn Neugier, seine individuellen Vorlieben, bisher gesammelte Erfahrung, die Werbung für ein neues Spiel, Berichte in Spielmagazinen, ein attraktiver Kaufpreis, Freunde und vieles mehr beeinflussen.

## **Spielanlässe**

Langeweile wird häufig von Spielern genannt, geht es um die Frage, wieso sie ein Computer- oder Videospiel anfangen. Ein verregneter Tag, ein schlechtes Fernsehprogramm oder Leerzeiten zwischen zwei Aktivitäten werden gerne mit einem Spiel überbrückt.

Spiele wie Solitär, Minesweeper, Moorhuhn oder auch Flash-Spiele im Internet (meist Neuaufgüsse alter Klassiker aus der Pionierzeit der Computerspiele) bieten eher kurzweiligen Spielspaß. Aufwendige Strategie-, Action-, Adventure- oder Rollenspiele können zum „Zeitdieb“ werden. Vertreter dieses Genres können Spieler über Stunden, Tage oder gar Monate binden.

## **Interaktivität**

Der Verlauf eines Films oder eines Romans ist unveränderlich vorgegeben. Die Abfolge und Art und Weise der in Bildern und Dialogen dargestellten oder niedergeschriebenen Ereignisse können vom Zuschauer oder Leser nicht beeinflusst werden. Wie die Geschichte ausgeht, steht schon fest.

In Computer- und Videospielen werden ebenfalls Geschichten erzählt, doch hier kann der Spieler zum aktiven Gestalter und Bestimmer werden, der den Verlauf der Geschichte mit entscheidet. Wird ein Spiel gestartet, ist ungewiss, ob es für den Nutzer mit einem Sieg oder einer Niederlage zu Ende geht. Alles hängt von seinen Überlegungen und Handlungen ab.

Mit seinen Eingaben über Maus und Tastatur nimmt er Einfluss auf die virtuelle Welt und verändert sie: Nimmt ein Spieler als Abenteurer den Weg durch den dunklen Wald oder erklimmt er die steile Felswand? Setzt eine Spielerin als Managerin auf sparsames Ressourcenmanagement oder wagt sie riskante Investitionen? Ist ein Spieler ein offensiver Kriegsherr oder versucht er, seine Truppen durch defensives Handeln zu schonen? Diese Entscheidungen sind den Spielenden überlassen und durch sie nimmt jedes Spiel seinen ganz eigenen, individuellen Verlauf.

In Online-Spielen ist der Aspekt der Interaktivität sogar noch stärker ausgeprägt. Hier agieren Hunderte oder gar Tausende Spieler in ein und der selben Spielwelt. Sie alle beeinflussen sich gegenseitig und verändern die Spielwelt.

## **Macht, Herrschaft und Kontrolle**

Egal ob ein Spieler ganze Heerscharen befiehlt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die „Pixel“ warten förmlich darauf, von ihm bewegt zu werden. Somit versetzt bereits die Steuerung der Spielfigur(en) den Spieler in eine „machtvolle“ Position. Ohne ihn würde sich in der Spielwelt nichts bewegen. Ein Spiel muss des Weiteren über ein für den Spieler transparentes und festes Regelwerk verfügen. Regelverständnis und Steuerungskontrolle schaffen die Voraussetzungen, um in einem Computer- und Videospiel handlungsmächtig agieren zu können.

## **Spielen macht Spaß, weil man dabei erfolgreich sein kann**

Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene kennen das Gefühl, sich ständig neuen Herausforderungen stellen zu müssen. In vielen Situationen, ob in Schule, Beruf oder im Alltag müssen sie sich bewähren. Misserfolge frustrieren naturgemäß, wohingegen ein Spielerfolg als Belohnung für die investierte Zeit und Arbeit dienen kann. Entgegen dem wahren Leben kann ein

Spieler frei wählen, wann er sich welcher Herausforderung stellt. Und den Schwierigkeitsgrad in der virtuellen Spielwelt kann man in aller Regel selbst bestimmen; nicht so im realen Leben.

## **Balance zwischen Lust und Frust?**

Ein Spiel muss eine Herausforderung darstellen, welche vom Spieler auch gemeistert werden kann. Die Balance zwischen Unter- und Überforderung muss ausgewogen sein. Bei Spielern, die von Spielbeginn an nur scheitern, wird sich, wenn keine Verbesserung erkennbar ist, die Lust am Spiel(en) in dauerhaften Frust verwandeln. Sie werden vermutlich in einem anderen Spiel oder Spielgenre ihr Glück versuchen. Wer ohne Anstrengung jede Hürde im Spiel meistert, dem wird irgendwann die Herausforderung fehlen.

Ein typischer Verlauf könnte so aussehen: Ein erster einfacher Level oder ein so genanntes Tutorial bieten einen leichten Einstieg in das Spiel. Hier wird der Spieler, damit er das Spiel überhaupt spielen kann, mit den grundlegenden Elementen der Spielsteuerung und des Regelwerks vertraut gemacht. In den folgenden Leveln oder Spielphasen hat er nun die Möglichkeit, das Erlernte anzuwenden und zu festigen. Um zu vermeiden, dass dem Spieler langweilig wird, weil er sich unterfordert fühlt oder der Spielreiz verloren geht, muss es neue Herausforderungen geben. Bei einem Autorennspiel werden die Strecken schwieriger, die Gegner besser oder das Zeitlimit geringer. Bei einem Strategie- oder Actionspiel steigt die KI (die künstliche Intelligenz) des Computergegners, so dass dieser besser, schneller und raffinierter angreift oder sich verteidigt.

## **Mit- und gegeneinander spielen**

Die „Königsklasse“ stellt das Spiel gegen menschliche Mitspieler dar, da ihre Handlungen viel weniger einzuschätzen sind, als die der programmierten Maschine Computer. Spiele aus jedem Genre lassen sich vernetzt oder gemeinsam vor einem Gerät spielen. Titel aus dem sehr beliebten Genre der Echtzeit-Strategiespiele müssen gewissermaßen diese Möglichkeit mitbringen, um auf dem Markt erfolgreich zu sein. Es müssen noch nicht einmal LAN-Partys, e-Sports-Turniere oder Online-Spiele sein. Schon im engen Freundeskreis oder auch in der Familie kann gemeinsam gespielt werden. Die genannten Spielformen besitzen ihren eigenen Reiz, der stark mit einer sozialen und gesellschaftlichen Komponente verknüpft ist.

Der Erfolg neuer Technologien wie Sonys EyeToy oder Nintendos Wii zeigen deutlich, dass das gemeinsame Spiel bei Jung und Alt hoch im Kurs steht. Das Spielen von Computer- und Videospielen führt demnach nicht automatisch, wie leider in manchen Medien stumpf behauptet, zur Vereinsamung der Spieler.

## **Exessives Spielen / „Sucht“**

Nicht jeder Computerspieler läuft Gefahr, sich in den virtuellen Welten zu verlieren. Zur Faszination der Spielwelten gehört es mit Sicherheit auch, einmal exzessiv zu spielen. Dies bedeutet nicht gleich, dass man die reale Welt vernachlässigen würde. Eltern und Pädagogen sollten dennoch die Spiele und das Spielverhalten der Kinder im Blick haben und ggf. steuernd eingreifen. Durch das Spielverhalten lässt sich erkennen, ob es noch ein gesundes Maß oder zu viel des Guten ist. Eine klare Computerspielsucht-Definition festzulegen, fällt hingegen schwer.

Welche Kriterien zum Erkennen von süchtigem Verhalten bei der Computerspielnutzung eine Rolle spielen, hat Prof. Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli mit ihrem Team erarbeitet. Neben den Kriterien

zur Verhaltenssucht kommen bei Bildschirmspielen noch einige hinzu, die Berücksichtigung finden müssen. Entsprechende Diagnose- bzw. Fragebögen sind auf der Internetseite der Forschungsgruppe ([www.verhaltenssucht.de](http://www.verhaltenssucht.de)) als Download erhältlich.

Grundsätzlich existieren immer Alternativen zu virtuellen Spielwelten. Kinder und Jugendliche müssen lernen, dass das reale Leben mindestens genauso spannend ist und ebenso viele Abenteuer bereitstellt, in denen man gefordert wird, die einen aber auch reichhaltig belohnen.

## **Tipps für den Medienalltag in der Familie**

Ein Aspekt, der leider oft vergessen wird, ist die Vorbild-Funktion, die Eltern und Beziehungspersonen einnehmen. Die eigene Mediennutzung kritisch zu hinterfragen, kann sicherlich nicht schaden.

Für Eltern vielleicht noch der Tipp, sich mit den Eltern der Freunde Ihrer Kinder auszutauschen. Vor allem bei Spielen, die gemeinsam im Team gespielt werden, macht es Sinn, die Spielzeiten abzugleichen, sich aber darüber hinaus auch auf ähnliche Regeln zu Spielinhalten und Nutzungszeiten zu verständigen. Regeln werden darüber hinaus oft mit weniger Stress und Auseinandersetzung eingehalten, wenn sie gemeinsam mit den Kindern diskutiert und vereinbart wurden.

- Klare Regeln vereinbaren (Spielzeiten, Spielinhalte, Spielweisen)!
- Achten Sie auf die Spielzeiten!
- Seien Sie ein gutes Vorbild (hinterfragen Sie Ihr eigenes Mediennutzungsverhalten)!
- Beachten Sie die Medianausstattung im Kinderzimmer!
- Befragen Sie Ihre Experten (die eigenen Kinder können Ihnen weiterhelfen)!
- Achten Sie auf die Alterseinstufungen!
- Tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus und gleichen Sie Spielzeiten der Kinder an!
- Bieten Sie Alternativen an!
- Augen auf im Internet!

## **Wenn Pacman durch die Großstadt rennt**

### **Beispiele medienpädagogischer Projekte**

PacManhattan und Streetwars sind zwei Beispiele für die Übertragung von Computerspielideen in die reale Welt:

(Videolinks)

PacManhattan

<http://www.pacmanhattan.com/videos.php>

StreetWars

<http://www.youtube.com/v/bCL49UXSM-c&hl=en&fs=1>

Zwar sind diese Beispiele nicht einfach umzusetzen und so auch nicht für den Einsatz mit Kindern und Jugendlichen geeignet. Doch gibt es auch zu dieser und vielen anderen Grundideen Praxisprojekte, die vom Institut Spielraum und / oder dem ComputerProjekt Köln e.V. für Kinder

und Jugendliche konzipiert und bereits erfolgreich durchgeführt wurden. Zu den meisten Beispielen befinden sich ausführliche Projektbeschreibungen auf der Seite

<http://spieleratgeber-nrw.de/?siteid=822>.

Auch die folgenden, kurz beschriebenen Projektbeispiele, die sich für die schulische und außerschulische Kinder- und Jugendarbeit eignen, können auf dieser Internetseite nachgelesen werden.

## **Spieleratgeber für den Spieleratgeber-NRW**

Der Verein ComputerProjekt Köln betreibt seit 2004 die Internetseite

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

Hier gibt es bereits über 500 Spielbewertungen, die sich durch ihre pädagogische Einschätzung von Computer- und Videospiele vornehmlich an Eltern und Pädagogen richten. Sie sind das Ergebnis von medienpädagogisch betreuten Spielertestergruppen, in denen ein Medienpädagoge gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen neue Computer- und Videospiele ausprobiert und bewertet. Diese Arbeit bietet die Möglichkeit, nicht nur die Vorlieben und Motivationsaspekte bei den jungen Spieleexperten herauszuarbeiten, sondern auch über die Spielinhalte und die Mediennutzung zu diskutieren.

Das Alter der Spielertester in den Testergruppen orientiert sich an den USK-Einstufungen. Zur Zeit gibt es Gruppen ab 6, ab 12 und ab 16 Jahren. Die Gruppengröße variiert zwischen 5 und 14 Kindern, je nach Einrichtung und technischer Ausstattung. Die Kinder und Jugendlichen werden immer aktiv in die Erarbeitung der Beurteilungen eingebunden, verfasst werden sie jedoch vom betreuenden Medienpädagogen. Das Angebot hat sich als nachhaltiges Angebot zu Computer- und Videospiele etabliert und wird rege nachgefragt.

## **Spielertester in der Schule**

Im Rahmen der Landeskampagne „Sucht hat immer eine Geschichte“ fand im September 2008 am Elly-Heuss-Knapp-Gymnasium in Duisburg-Marxloh ein Aktionstag zum Thema Computerspiele statt. Gemeinsam mit Mitarbeitern des ComputerProjekt Köln e.V. nahmen Schüler der achten Klassenstufe in Kleingruppen Computer- und Konsolenspiele genauer unter die Lupe. Vier Klassen des achten Jahrgangs testeten und beurteilten mehrere aktuelle Spiele unter Anleitung pädagogischer Fachkräfte des ComputerProjekt Köln e.V.

Zum Abschluss stellten die Gruppen in einem gemeinsamen Plenum, zu dem sich alle Schüler in einem großen Kreis setzten, ihre Ergebnisse vor. Mit vielen kompetenten und sehr reflektierten Schülerbeiträgen wurde u. a. deutlich, dass das Thema „exzessives Spielen“ auch in der Schule diskutiert werden sollte. Überraschend für viele Pädagogen waren beispielsweise Aussagen der Schüler wie: „Wenn ich mir keine Grenzen setzen kann, müssen meine Eltern mir die Grenzen setzen!“ Oder auch: „Wenn ich es nicht schaffe, mit dem Spielen aufzuhören, müssen meine Eltern mich davon irgendwie abbringen. Ja, ich trickse dann und bin genervt, aber das ist dann okay für mich“.



Hier wurde das Bedürfnis nach Austausch bei den Jugendlichen und der Wunsch nach Regeln und Grenzen deutlich. Gemeinsam wurden Merkmale und Umgangsweisen von exzessivem Spielverhalten gesammelt, z. B.: „Woran merkt man, dass jemand zu viel spielt?“ oder „Was könnt ihr machen, wenn jemand dieses Problem hat?“

Die Ergebnisse der Spieletestphase und der anschließenden Diskussion wurden am gleichen Abend im Zuge der Infoveranstaltung „Generation Computer – Erziehung in der Zwickmühle“ den Eltern vorgestellt. Initiiert wurde das Projekt von der Fachstelle für Suchtprophylaxe des Jugendamtes der Stadt Duisburg in Kooperation mit dem Verein ComputerProjekt Köln.

<http://spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1890>

## **Umsetzung eines Videospieles als Brettspiel**

Computer- und Videospiele üben auf viele Menschen einen besonderen Reiz aus. In den virtuellen Welten kann man recht schnell zum Champion im Fußball oder der Formel1 werden, in anderen Spielen fremde Länder bereisen, spannende Abenteuer erleben und vieles mehr. Eine Reise in eine virtuelle Spielwelt kann man alleine oder auch mit anderen gemeinsam antreten und in scheinbar unendlichen Welten viele andere Mitspieler kennen lernen. Das alles ist faszinierend und kann jede Menge Spaß machen. Der ein oder andere Leser wird in seiner Kindheit und Jugend spannende Abende bei einer Partie Monopoly, Deutschlandreise, Risiko oder anderen Brettspielen erlebt haben und vielleicht heute noch Freunde einladen, um Siedler oder ähnliches zu spielen.

Klären zu wollen, welche Spielform besser ist, scheint mir unsinnig. Zu erkennen, dass sich die Spielformen in mancherlei Hinsicht ähneln, in anderen unterscheiden, erscheint sinnvoller. Gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen aus einem Bildschirmspiel ein spannendes Brettspiel zu machen, kann also eine spannende Projektidee sein: Gemeinsam Spielelemente, wie Wirkungszusammenhänge und Spielstrukturen analysieren und überlegen, wie man die multimediale Präsentation der Spielgeschichte „analog“ umsetzen könnte.

In einer Kölner Kindertagesstätte wurde versucht, das Videospiel „Harvest Moon“ als Brettspiel umzusetzen.

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/ausserschulische\\_medienpaedagogik/00267/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/ausserschulische_medienpaedagogik/00267/index.html)

Prinzipiell kann fast jedes Spiel auf sein Regelwerk hin untersucht und versuchsweise in ein Brettspiel überführt werden. Warum sollte man nicht einmal versuchen, den beliebten Taktik-Shooter „Counter-Strike“ mit einer Gruppe von älteren Jugendlichen in ein spannendes, im Team spielbares Taktik-Brettspiel umzusetzen? Behaupten doch viele Counter-Strike-Spieler, dass es gerade diese Elemente sind, die sie so begeistern.

## **Vom Computerspiel in den Wald**

Ein überaus spannendes und vielschichtiges Projekt zum Thema Rollenspiele wurde gemeinsam vom ComputerProjekt Köln e.V. und dem Krea Jugendclub der Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V. umgesetzt. Unterstützt wurde die Aktion durch die Stadt Bergisch Gladbach. Die Idee, ein virtuelles Rollenspiel in ein reales Geländespiel umzusetzen, klingt schon nach viel Konzeptarbeit, Planung und Aufwand. Möchte man auch noch medien-, spiel-, erlebnis-, theater- und kunstpädagogische Elemente miteinander verbinden, klingt dies zwar nach einem tollen Plan,

aber auch nach noch mehr Arbeit. Um einmal mit dem Fazit zu beginnen: Die Arbeit hat sich gelohnt!



Am Anfang stand für die zwölf jugendlichen Teilnehmer die ausgiebige Spielphase eines Offline-Rollenspiel am PC an. Dieses wurde genau unter die Lupe genommen, bevor am nächsten Tag das Brettspiel „World of Warcraft“ auf dem Programm stand, was zwar den gleichen Titel wie das bekannte Online-Rollenspiel besitzt, aber nach anderen Regeln und ohne multimediale Präsentation funktioniert. Im weiteren Projektverlauf wurden eigene Heldenkostüme entworfen und mithilfe eines Requisiteurs in schicke Heldengewänder verwandelt. Eine Theaterpädagogin trainierte mit den

Jugendlichen, wie man sich im Mittelalter zu Hof zu benehmen hatte. Am letzten Tag krönte eine ausgiebige Spielaktion im Wald das Projekt. Die Spieler traten dabei natürlich in ihren selbst gestalteten Kostümen an und waren so Teil eines Rollenspiels, was mit all seinen realen Erlebnissen mit einem Computerrollenspiel kaum noch zu vergleichen war.

## Jump and Run in der Turnhalle

Ein anderer kreativer Ansatz wurde bei der Real-Umsetzung der Jump&Run-Spiele „Shrek“ und „Flutsch und Weg“ gewählt: Beide wurden im Rahmen von Projekttagen in einer Schule und einer Jugendeinrichtung von den Kindern und Jugendlichen in einen echten Erlebnisparcours umgewandelt.

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=563>  
<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1428>

Den komplexen Wahrnehmungen in der virtuellen Welt wurden echte Bewegungsabläufe gegenüber gestellt. Wie auch bei der oben beschriebenen Brettspielumsetzung ist die Regelanalyse ein wichtiger Bestandteil der Vorbereitungsarbeiten der Schülerinnen und Schüler.

## Spielwelt und Realität

Kinder und Jugendliche liefern oft Projektvorschläge, ohne es selber zu merken. Hier bedarf es eines Pädagogen, der dies mit offenen Augen und Ohren erkennt. Eine Spieletestergruppe in einer Kölner Kindertagesstätte hatte das Spiel „Fire Department 2“ im Test. Bei diesem Spiel geht es darum, Großeinsätze zu managen und beispielsweise die Arbeit der Feuerwehr zu koordinieren und zu lenken. Die einfache Frage aus Kindermund: „Macht man das in Wirklichkeit auch so wie im Spiel?“ konnte nach einem Telefonat folgenden Besuch der örtlichen Feuerwehr direkt an einen Brandmeister gestellt werden. Diesem erklären die Kinder das getestete Spiel und er zeigte, was mit der richtigen Feuerwehr-Arbeit übereinstimmt.

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=582>

Bei dem großen Interesse, welches Kinder in denen von ihnen gewählten Spielwelten zum Ausdruck bringen, steht somit vielleicht dem Besuch beim Tierarzt, beim Zoodirektor oder dem Freizeitpark(manager) eigentlich nichts mehr im Wege.

## TimeTrouble

Auch das medienpädagogische Projekt „Time Trouble“ ließ ein Computerspiel real werden.

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/ausserschulische\\_medienpaedagogik/00455/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/ausserschulische_medienpaedagogik/00455/index.html)



Kinder und Jugendliche waren die Protagonisten einer Abenteuergeschichte, die genauso Inhalt moderner Computerspiele sein könnte. Die Motivation bei den Teilnehmern war hoch. Teamwork und Aktion standen im Vordergrund und moderne Kommunikationsmedien wie Mobiltelefone waren fester Bestandteil des Konzepts.

## Tag der Medienkompetenz: Mehr über Computer- und Videospiele erfahren

Im Rahmen der Erziehungspartnerschaft leisten sowohl Lehrerinnen und Lehrer in der Schule, als auch Eltern im Familienalltag ihren Beitrag zur begleiteten Medienerziehung der Heranwachsenden. Eine Möglichkeit, einen konstruktiven Dialog zwischen Schülern, Lehrern und Eltern zum Thema Computer- und Videospiele in Gang zu bringen, bietet das Fortbildungsangebot des Instituts Spielraum „Tag der Medienkompetenz“. Hier werden an einem Tag Unterricht, Lehrerfortbildung und Elternabend kombiniert.

[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00678/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00678/index.html)

### **Baustein 1 – Schulklassenschulung**

Computer- und Videospiele – Schulung zum Thema Wirkung und Jugendmedienschutz

In einer Unterrichtseinheit erfahren die Schülerinnen und Schüler neben den wichtigsten Annahmen und Ergebnissen der Wirkungsforschung auch die Hintergründe und Regelungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes. Darüber hinaus wird die eigene Mediennutzung reflektiert und für einen kompetenten Umgang mit Computer- und Videospiele sensibilisiert.

### **Baustein 2 – Lehrerfortbildung**

Digitale Spielräume – Basiswissen Computer- und Videospiele für Pädagogen

Die zweistündige Fortbildungsveranstaltung resümiert den Unterricht am Vormittag und erweitert die dort vermittelten Inhalte. Für die weitere medienpädagogische Arbeit mit den Schülerinnen und Schülern werden konkrete Möglichkeiten zur Unterrichtsgestaltung vorgestellt. Nach Absprache können gemeinsam eigene Projekte entwickelt und realisiert werden.

### **Baustein 3 – Elternabend**

Digitale Spielräume – Basiswissen Computer- und Videospiele für Eltern

Die Informationsveranstaltung ergänzt die Schulung der Schulklassen am Vormittag. Die Eltern erfahren, was ihre Kinder gelernt haben und wie das Gelernte zu Hause sinnvoll aufgegriffen werden kann. Folgende Fragen werden u. a. erörtert:

- Wie können Kinder ergänzend zur schulischen Medienerziehung zu Hause gefördert und unterstützt werden?
- Was, wie und wann sollten Kinder und Jugendliche am Computer spielen?
- Wie können Kinder vor möglichen Gefahren geschützt werden?

### **Medienpädagogisches Projekt mit exzessiven Spielern**

Ein pädagogisches Projekt mit Vielspielern des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ (WoW) hat das Kölner Jugendamt zusammen mit dem ComputerProjekt Köln e.V. durchgeführt. Ausgangspunkt war die Hilfesuche von Eltern, die den Spielzeiten der jugendlichen Kinder nicht mehr Herr werden konnten. In Absprache mit den Eltern wurde eine Spielerguppe etabliert, die sich einmal in der Woche zum WoW-Spielen traf und innerhalb des Spiels als Team agierte. Hintergedanke war, das gemeinsame Interesse der Teilnehmer aufzugreifen und gruppendynamische Prozesse sowie direkte Kommunikation unter den Spielern zu fördern.

<http://spieleratgeber-nrw.de/?siteid=904>

Mit Erfolg: Schon nach den ersten Treffen gingen die Jugendlichen, die zuvor das Spiel nur alleine spielten und Kontakte zu Freunden vernachlässigten, zusammen anderen Freizeitaktivitäten nach. Im Anschluss an die Projektlaufzeit von anderthalb Jahren hatte sich eine so große Teamzusammengehörigkeit entwickelt, dass die meisten das Interesse am Spielen ohne die anderen verloren und, als sie nicht mehr zusammen spielen konnten, mit WoW aufhörten. Das Beispiel zeigt, dass man mit herkömmlichen Methoden der Jugendarbeit auch exzessiver Computerspielnutzung begegnen kann.

## Eltern-LAN



Eine gute Möglichkeit für Eltern und Lehrer, einige Facetten der virtuellen Spielwelten – speziell des „eSports“ – kennen zu lernen, sind so genannte Eltern- oder Familien-LAN-Partys, die sich mit ihrem Angebot speziell an nicht-spielerfahrene Erwachsene richten.

Auf den Veranstaltungen können Sie selbst einmal in diese Spielwelten eintauchen, vernetzt mit und gegen andere spielen und so vielleicht ein wenig nachvollziehen, worin der Reiz und die Faszination für Kinder und Jugendliche begründet liegen. Zusätzlich können auch Jugendliche mit einbezogen werden, die Verantwortung für die technische Umsetzung übernehmen oder in die Spiele einführen.

<http://www.bpb.de/eltern-lan>

Diese Erfahrung öffnet wiederum Türen für einen konstruktiven Dialog. In der Regel werden diese Veranstaltungen von erfahrenen Medienpädagogen durchgeführt, die auch Wert darauf legen, über kritische Punkte, wie den Jugendmedienschutz oder das Problem des exzessiven Spielens, zu diskutieren.

Wenn Sie selbst ein Projekt durchführen möchten oder Fragen zur Realisierung einer eigenen Idee haben und konkrete Hilfe für die Umsetzung benötigen, steht Ihnen das Institut Spielraum und Der Verein ComputerProjekt Köln e.V. jederzeit gerne zur Verfügung. Ihre Projektideen und / oder Dokumentationen bereits durchgeführter Aktionen werden gerne im Praxiskatalog aufgenommen, damit andere an Ihren Erfahrungen und Resultaten partizipieren können.

## Autor



### **Jürgen Slegers**

Diplom Sozialpädagoge  
Seit Jahren im Bereich Medienpädagogik tätig  
Mitarbeiter bei Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz,  
Fachhochschule Köln.

Fachhochschule Köln  
- Spielraum -  
Institut zur Förderung von Medienkompetenz  
Mainzer Str. 5  
50678 Köln  
+49 (0)221-8275-3563  
[www.fh-koeln.de/spielraum](http://www.fh-koeln.de/spielraum)

oder

Jürgen Slegers  
Herler Str. 37  
51067 Köln  
[juergen@slegers.de](mailto:juergen@slegers.de)

Spielraum ist ein Institut der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften an der Fachhochschule Köln. Neben der Durchführung von Fortbildungsveranstaltungen für Eltern und Pädagogen und der Schulung von Multiplikatoren initiiert Spielraum bundesweit zusammen mit Institutionen und Einrichtungen medienpädagogische Projekte.