

Family-LAN-Party

Medienpädagogik im Familienumfeld, ein kleines „How to“

Stefan Schaper

Computerspiele sind gut, Computerspiele sind böse. Killerspiele schüren Gewalt, Kinder müssen sich auch virtuell prügeln können, die USK ist unfähig, Deutschland hat den stärksten Jugendschutz. Was denn nun?



In einer, nicht immer sehr sachlich geführten Situation, verlieren nicht zuletzt Eltern den Überblick über den wesentlichen Punkt: „Wieviel Computerspiel ist gut für meine Kinder?“

Eine endgültige Antwort können und wollen wir mit unserem Projekt der „Family-LAN Party“ nicht geben, dazu kennen wir die Besucher unserer Veranstaltung einfach zu wenig. Was wir jedoch können und möchten, ist, dass Eltern sich für die Spiele und Spielgewohnheiten ihrer Kinder interessieren. Computerspiele sind ein(!)

Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und lassen sich in der heutigen Zeit aus dieser nicht mehr weg denken. Uns geht es darum, Eltern für altersgerechte Spiele und Spielnutzung zu sensibilisieren und die „virtuelle“ Welt sachlich darzustellen.

Was treibt mein Kind im Netz?

In Zeiten der starken online Ausrichtung der Computersysteme und -spiele gelangt der klassische Jugendschutz an seine Grenzen.

Altersbeschränkungen im Netz gibt es nicht und wird es nicht geben, kein Filtersystem wird dies jemals komplett leisten können. Wenn bei „World of Warcraft“ zumindest immer noch die Möglichkeit besteht, den Spielkonsum über die finanzielle Schiene zu reglementieren, so bieten kostenlose Onlinespiele wie „Metin2“ oder „Lost Chaos“ diese Chance nicht mehr. Die einzige Möglichkeit, eine sachgerechte und im Rahmen bleibende Nutzung von Medien zu gewährleisten, ist ein kompetenter User, in unserem Fall medienkompetente Eltern.



Durch die zahlreichen Medienberichte haben viele Eltern die oft zitierte Szene vor Augen: Ein Kind hockt stundenlang allein vor dem Computer, anstatt sich um die „schönen Seiten“ des Lebens zu kümmern – von den Schularbeiten mal ganz abgesehen. Verständlicherweise umtreibt viele Eltern die Sorge, der Nachwuchs könnte im Kinderzimmer sozial verkümmern, gar verblöden oder aggressiv durch die Straßen ziehen.



In wissenschaftlichen Kreisen streiten sich die Gelehrten über die Wirkung von Computer- und insbesondere von so genannten Killerspielen: Lösen Gewaltspiele am PC Hassgefühle bei den Heranwachsenden aus, wie es Prof. Dr. Christian Pfeiffer in seinen Studien nachgewiesen haben will? Oder übernehmen die in ihren Animationen so realitätsnah wirkenden, aber letztlich doch fiktiven Spiele eine Funktion, die in vorhergehenden Zeiten Märchen hatten? Eine These, die der Geistliche Thomas Hartmann in seinem jüngst erschienenen Buch „Schluss mit dem Gewalttabu! Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen“ vertritt.

Selbstverständlich haben wir als Ausrichter der Family-LAN eine eigene Meinung und zum Teil Jahrzehnte Medien- und Computererfahrung. Wir wollten uns aber nicht auf die eine oder andere Seite schlagen; für uns waren daher folgende Punkte richtungsweisend:

- Sachlich informieren und nicht abschrecken.
- Möglichkeiten zeigen, aber Risiken nicht verstecken.
- Mut machen “Neues” kennen zu lernen.
- Technik begreifbar machen.

Grundlage für die Idee der Family-LAN Party waren die Eltern-LAN Partys, die im Verlauf der Jahres 2007 in Niedersachsen stattfanden, bzw. bis heute stattfinden. Während sich das Konzept der Eltern-LAN, wie der Name schon aussagt, ausschließlich an Erwachsene richtet, wollten wir diese „getrennten Familienverhältnisse“ aufbrechen. Einerseits sollten die Eltern informiert und sensibilisiert, andererseits den Kindern die Möglichkeit eröffnet werden, den Eltern ihre Lieblingsspiele (bzw. Spielgenres) vorzustellen und diese mit ihnen zusammen zu spielen.



Als Pädagogen aus der offenen Kinder- und Jugendarbeit sehen wir die LAN als eine Möglichkeit des informellen Lernens. Eltern können während der LAN die Lebens- und Spielwelt von Kindern und Jugendlichen selbst erfahren. Praktisch sah das so aus, dass wir in einem großen Braunschweiger Jugendzentrum verschiedene Spielbereiche einrichteten. Jedem Bereich war eine USK Freigabe zugewiesen und nur entsprechend alte Personen durften diese betreten. Anders als



bei einer Eltern-LAN Party, wo alle Besucher die Volljährigkeit besitzen, war dieser Umstand natürlich besonders personalintensiv. Um die gebotene Fläche nicht zu groß werden zu lassen und der Tatsache geschuldet, dass die Veranstaltung erst in den Abendstunden begann, setzten wir ein Mindestalter von 12 Jahren für die Besucher.

Die Umsetzung und die Verdeutlichung dieser Altersbeschränkungen war uns sehr wichtig. So bekam jeder Besucher ein Namensschild, dessen Farbgebung an die Siegelfarben der USK angelehnt war. Als Praktiker sind wir uns bewusst, der beste

Jugendschutz findet seine Schranken am Elternrecht. (Was wir, da wir z. T. selbst Eltern sind, auch keinesfalls einschränken möchten.) Wenn Eltern jedoch aus Unkenntnis die Siegel der USK nicht beachten, dann gelangen u. U. Spiele in Kinderzimmer, die dort ganz einfach nicht hingehören. Als ein Team langjähriger Jugendarbeiter wissen wir aus eigener Erfahrung, es sind in fast 70% aller Fälle die Eltern (oder Opas und Omas), die nicht altersgerechte Spiele in die Hände ihrer Kinder geben.

Neben den verschiedene Spiel-Area's waren uns aber noch zwei weitere Programmpunkte wichtig: die Kurz-Vorträge und das Spiel-Cafe. In mehreren, sich zeitlich versetzt wiederholenden kurzen Vorträgen gaben wir Informationen zu wichtigen, Jugend relevanten Medienthemen. Kurz seien hier Vorträge über die „Möglichkeiten von Web 2.0“, die „Arbeitsweise der USK“ oder „e-Sports“ genannt.

Im Spiele-Cafe boten wir den Familien die Möglichkeit, ein Getränk oder einen kleinen Snack zu kaufen, sich mit den dort anwesenden Medienpädagogen zu unterhalten oder gemeinsam, z. B. an einer Wii- Konsole zu spielen.

Neben diesen eher theoretischen und konzeptionellen Aspekten dürfen zwei Gesichtspunkte jedoch nicht unerwähnt bleiben, mit der die LAN fällt oder steht:

1. Die Technik

Ohne diese ist eine LAN keine LAN. Nun sind Veranstalter in Niedersachsen in der glücklichen Lage, sich über die Landesstelle Jugendschutz Hilfe in Form der „Game-Session-Hannover“ zu holen. Dieser Verein organisiert normalerweise große LAN Events in der Region und steht Eltern-LAN Veranstaltern als Technikexperte zur Seite. Die hierbei anfallenden Kosten werden, zumindest 2008, aus Landesmitteln gedeckt und entlasten daher deutlich das Budget etwaiger LAN Veranstaltungen.

Nun ist dieser Umstand zum einen Bundesland spezifisch und zum anderen auch keine Garantie, dass der gesetzte Termin der LAN Party mit der Terminplanung der Game-Session kompatibel ist. Letzteres war unser Problem, die Game-Session stand uns Termin bedingt nicht zur Verfügung. Wir mussten also andere Wege finden, die notwendige Technik zur Verfügung zu stellen. Wir lösten dies essentielle Problem mit dem zweiten, wichtigen Punkt.



2. Die Community

Sie brauchen ein großes und fachkundiges Team. Bei unserer LAN waren dies fast 30 Personen. Ein so großes, „stehendes“ Medien erfahrenes Team gibt es wahrscheinlich nirgends. Gehen Sie ins Netz und schauen Sie, ob nicht ein Computerspiel-Clan oder eine Gilde in ihrer Stadt (was mit Sicherheit der Fall sein wird) ansässig ist. Vielleicht gibt es aber auch eine Hochschule oder Fachschule mit einem entsprechenden Medienswerpunkt. In unserem Fall hatten wir beides, einen Spieler-Clan und Studenten der Medien-, Sozial-, und Kommunikationswissenschaften.

Überdies hatten wir als langjährige Medienpädagogen in Braunschweig zahlreiche Kontakte zu Schulen. Im Zusammenspiel von Schulkontakten und den Kontakten der Community, konnten wir auf die Medien-Ausstattung zweier Grundschulen und auf die Unterstützung eines lokalen LAN-Party Anbieters zurückgreifen. Durch diese Unterstützung waren wir in der Lage eine technisch durchaus anspruchsvolle LAN Infrastruktur vorzuhalten, die überdies für uns kostenlos war.



Unsere Community ermöglichte zugleich eine breite Werbung, auch wenn in der Vorstellung vieler Pädagogen ein Spieler-Clan nur aus „Zockern“ besteht, so ist dies in den meisten Fällen bar jeder Realität. Alle Clan Mitglieder waren natürlich volljährig und zum Teil Familienväter und -mütter (!). Aus unserer Sicht hervorragende Multiplikatoren, dazu kamen natürlich die Schulen, die eine weitere Multiplikatorrolle übernahmen.

Natürlich ersetzt dies alles keine Pressearbeit und die Zusammenarbeit mit weiteren lokalen Medien und

Institutionen. Unsere Erfahrung, auch aus späteren Veranstaltungen, zeigt jedoch: Docken Sie ihre LAN an einer Schule an. Sie bietet ihnen Teilnehmer, Räume und oftmals auch einen Teil der notwendigen Technik.



Die Zusammenarbeit mit einer Schule bietet zudem über die Veranstaltung hinaus die Möglichkeit, medienpädagogisch weiterzuarbeiten.

Wenn auch nicht in Braunschweig, so den in der Nachbarstadt Peine, haben sich durch eine Eltern-LAN Party verschiedene Anknüpfungspunkte für die gemeinsame Weiterarbeit ergeben. Im Rahmen dieser Schule finden nun im Laufe eines Jahres verschiedene Elternabende und Schüler Workshops zu medienpädagogischen Themen statt.

Die Befürchtungen einiger Kollegen, mit der Unterstützung eines Spieler-Clans eine zu legeren Einstellungen dem Thema gegenüber zu kommunizieren, waren aus unserer Perspektive unberechtigt und bestätigten sich in keinem Fall. Im Gegenteil, alle Spieler zeigten sich erstaunlich reflektiert und hatten daheim klare Regeln für die Nutzung des Computers durch ihre Kinder aufgestellt. Regeln und zahlreiche Tipps, welche die anwesenden Eltern als für sich praktikabel, sinnvoll und im Alltag auch anwendbar empfanden.

Fazit

Rückblickend waren alle von uns betreuten Veranstaltungen erfolgreich. Aus Gesprächen wissen wir, dass viele Eltern mit dem Wissen nach Hause gefahren sind, ein wenig mehr über die Interessen ihrer Kinder gelernt zu haben.

Einige von ihnen sagten uns, dass sie in Zukunft USK-Siegel stärker als bisher beachten wollen, sich hin und wieder mal die DVD Sammlung ihres Kindes anschauen werden und öfter als bisher (oder vielleicht erstmals) gemeinsam mit ihrem Kind den Cyberspace erkunden wollen.

Wenn wir es in den wenigen Stunden geschafft haben, dass einige Eltern mehr auf die Mediengewohnheiten ihrer Kinder achten, sie respektieren aber ggf. auch einschränken, dann haben wir eines unsere Ziele erreicht.

Wir möchten an dieser Stelle Mut machen, ähnliche Projekte an anderen Orten zu installieren. Denn für uns heißt es, „im Spiel lernen, heißt spielend lernen“.



Hyperlinks

www.medienkoeche.de
www.medienkids.de
www.medienpaedagogik-braunschweig.de

Hintergrundwissen

Gehet hin und prügelt euch

“Schluss mit dem Gewalt-Tabu!“, fordert Pfarrer Thomas Hartmann und erklärt, warum sogenannte Killerspiele und Raufereien wichtig sind.

http://www.focus.de/digital/games/computerspiele_aid_133727.html

Stigma Videospiele

Eine empfehlenswerte private Seite

Ein Angebot über Killerspiele, ihre Auswirkungen auf Menschen und auf die Gesellschaft sowie der journalistischen und politischen Darstellung.

www.stigma-videospiele.de/

Berichte zum Thema Jugendschutz, PC Spiele und Onlinesucht

<http://www.golem.de/specials/jugendschutz/>

Studien zum Thema: Computerspiele

<http://www.spielplatzdeutschland.de/>

Grand Theft Childhood

Studie der Harvard Medical School

<http://www.golem.de/0805/59661.html>

<http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html>

Videos

Stigma Videospiele

<http://www.youtube.com/watch?v=R9Jrm3iQQak>

<http://www.youtube.com/v/R9Jrm3iQQak&hl=en&fs=1>

Giga eSports Talk

Shooter im Fadenkreuz, Talk-Runde zum Thema Gaming und Internet.

http://www.4players.de/rendersite.php?world=cs&LAYOUT=download_file&typ=Videos&page=1&DOWNLOADID=158336

Kostenlose Spiel für eine LAN

www.heise.de

Teil 1

http://www.heise.de/software/download/special/daddelspass_fuer_lan_1/33_1

Teil2

http://www.heise.de/software/download/special/daddelspass_fuer_lau_2/34_1

Chip.de mit einer Spiele DVD

http://www.chip.de/artikel/CHIP-Online-praesentiert-Die-besten-Gratis-Spiele-auf-einer-DVD_31588057.html

http://www.chip.de/artikel/Gratis-Vollversionen-bei-CHIP-Online_33286732.html

Ein paar weitere Links

Bitte immer schauen, ob die jeweilige Version aktuell ist oder es Updates gibt. Achtet bitte auch auf die jeweiligen Altersbestimmungen. Keine USK also keine Jugendfreigabe.

Sauerbraten

<http://www.sauerbraten.org>

Openarena

<http://openarena.ws>

World of Padman

<http://www.worldofpadman.com/>

SWINE

http://www.chip.de/downloads/c1_downloads_18067304.html

Secret Mary Chronicals

<http://www.secretmaryo.org>

Rocks and Diamonds

<http://www.artsoft.org/rocksndiamonds>

Bridge Builder

http://www.chip.de/downloads/c1_downloads_23562627.html

Blobby Volley

http://www.chip.de/downloads/c1_downloads_12990993.html

Pathological

<http://pathological.sourceforge.net>

Trackmania Nations

<http://www.trackmania-the-game.de:8080/nation/downloads.html>

Hurrican

http://www.chip.de/downloads/c1_downloads_17265566.html

Autor



Stefan Schaper

Dipl. Sozialarbeiter / Sozialpädagoge
Eltern-Medien-Trainer
Medienköche

www.medienkoeche.de

www.medienpaedagogik-braunschweig.de