merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Horst Pohlmann und Kerstin Heinemann: gamescom 2012 – Medienpädagogische Spots auf die Computerspielemesse

Beitrag aus Heft »2012/05: Medienkonjunkturen - Medienzukunft«

Die gamescom ist die weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik und verzeichnete 2012 laut eigenen Angaben einen erneuten Besucherrekord von knapp 275.000 Gästen. Die Medienpädagogik darf dabei natürlich nicht fehlen und so sollen im Folgenden zwei thematische Spots gesetzt werden.

Die P2P-Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben." – ein Reisebericht

Mittwoch, der 15.08.2012. 35 Jugendliche im Alter zwischen 15 und 25 Jahren stehen mit ihren Koffern und Schlafsäcken an den Bahnhöfen in Augsburg, Bonn, Bielefeld, Erfurt, Gütersloh und Karlsruhe. Ihr Ziel ist die gamescom in Köln. Im Gegensatz zu den 275.000 anderen Besucherinnen und Besuchern der weltweit größten Messe für interaktive Unterhaltungssoftware kommen sie nicht zum Daddeln her, sondern um andere Gamer von ihrer Kampagne zu überzeugen. In Köln starteten die Vorbereitungen für die Kampagnen-Eröffnung schon einige Wochen vorher: Es wurde geplant, welche Aktionen am Messestand stattfinden sollten, Zelte wurden gebucht und auf der Arena-Bühne der esl (electronic sports league, sozusagen die Bundesliga der Computerspiele) in Halle 8, dem Speakers Corner in Halle 10.1 sowie dem gamescom-congress im Kongresszentrum wurden Zeit-Slots reserviert, um Dein Spiel. Dein Leben. der (Gaming-) Öffentlichkeit zu präsentieren. Während die studentischen Messebauer eine Woche vor der gamescom ihren Freundeskreis einspannten, um den Messestand zu bauen, wurde parallel an der Internetseite, den Flyern und der offiziellen Pressemitteilung gearbeitet.

Für die ersten beiden Jungs wird es bereits am Fachbesuchertag ernst: Ein Interview mit einer Journalistin für den WDR steht auf dem Programm. Routiniert erzählen sie ihr, was es mit der Kampagne auf sich hat, wie sie selbst es schaffen, reales und virtuelles Leben in Balance zu halten, was ihre Lieblingsspiele sind und welches Computerspiel das erste war, das sie jemals gespielt haben.Ein Foto-Shooting später treffen sie dann auf die anderen, um mit den Organisatoren von Spielraum die Details zum Ablauf der kommenden vier Tage durchzugehen, Eintrittskarten und Verpflegungsgeld in Empfang zu nehmen und gemeinsam mit ihren Betreuerinnen und Betreuern den Zeltplatz zu suchen.Nachdem in der Nacht auf Donnerstag ein kräftiges Gewitter die Zelte unter Wasser gesetzt und auch die eine oder andere Reisetasche mit Klamotten nicht unversehrt gelassen hatte, macht sich die Gruppe auf den Weg zu den Messehallen. In Halle 10.1, der vermeintlich leisesten der Hallen, in der zahlreiche medienpädagogische Institutionen und Projekte ihre Stände aufgebaut haben, erwartet sie der Messestand ihrer Kampagne Dein Spiel. Dein Leben., die zusammen mit dem Multimedia-Wettbewerb MB21 den Kern des Standes unter dem Dach der Initiative Dialog Internet darstellt. Als erstes teilen sie sich auf und entscheiden, wer welche Aktionen im Laufe des Tages durchführen bzw. betreuen wird: Die ersten wählen die Button-Maschine, mit der die Besucherinnen und Besucher sich selbst einen Kampagnen-Anstecker mit QR-Code basteln können, die nächsten entscheiden sich für die Betreuung des Spiels Bomberman-Battle, in dem der Spieleklassiker zu viert gespielt werden kann, andere für Pong-Invaders, in dem Pixel-Aliens mit Hilfe einer Partie Tischtennis an der Landung gehindert werden müssen und das zu neuen sportlichen Highscores verleitet. Wieder andere schnappen sich Aufnahmegeräte und fangen in kurzen Interviews Stimmen von Messebesucherinnen und -besuchern ein (Highlight einer Familie aus Dänemark: „Ich wünschte, es gäbe eine solche Initiative auch bei uns in Dänemark!") und schließlich gilt es, Flyer der

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Kampagne unters Volk zu bringen. Bei so vielen Aufgaben ist es klar, dass jeder in den nächsten Tagen mal alles machen muss – Abwechslung garantiert. Und all diese Aktionen haben nur einen Sinn: Mit den Gamern ins Gespräch zu kommen und ihnen die Kampagnen-Idee näher zu bringen.In der Zwischenzeit sind der Referatsleiter Jugend und Medien des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und die im Ministerium für die Kampagne verantwortliche Referentin aus Berlin angekommen.

Sie wollen sich den Messestand anschauen, Gespräche führen, Eindrücke sammeln und am gamescom-congress teilnehmen. Sie treffen sich mit den Jugendlichen, die die Kampagne seit Anfang des Jahres gestalten. Im Interview, das für die Internetseite des Dialog Internet des BMFSFJ dokumentiert wird, lernt man sich kennen und schätzen. Vor der offiziellen Eröffnung und Vorstellung der Kampagne vor Publikum und Presse am Nachmittag haben die Jugendlichen noch eine ‚Generalprobe': Auf der Bühne der esl-Arena in Halle 8, der vollsten der Messehallen, stellen am Mittag zwei Vertreter der Jugendlichen gemeinsam mit einem Pro-Gamer des E-Sport-Vereins nfaculty! und einem Mitarbeiter von Spawnpoint erstmals Dein Spiel. Dein Leben. vor. Rund sechzig Zuschauerinnen und Zuschauer sitzen im Publikum, aber das Ganze läuft auch live über esl-TV im Netz – Zuschauerzahl unbekannt. Nach der gelungenen Präsentation vibriert das Handy: Ein Freund hat zufällig zuhause esl-TV und seinen Kumpel im Live-Stream gesehen. Mit anderer Besetzung und eigener Moderation seitens der Jugendlichen, den Vertreterinnen und Vertretern von nfaculty!, Spawnpoint, Spielraum und des Ministeriums ist es dann um 15.15 Uhr so weit: Eine halbe Stunde Zeit, die Kampagne offiziell zu eröffnen. Im Publikum sitzen und stehen rund einhundert Interessierte, darunter Presse, Erwachsene und natürlich Gamer. Ablaufplan und einstudierte Statements halten nicht allzu lange: Es muss ein wenig improvisiert werden. Doch die Kernbotschaft und die Ideen der Kampagne scheinen angekommen zu sein: Applaus aus den Reihen des Publikums und einige finden sich im Anschluss an die Präsentation am Stand ein und wollen Genaueres erfahren. Das ging schneller vorbei als gedacht.

An den nächsten Tagen Freitag bis Sonntag kehrt Routine ein und die Interviews und Gespräche mit Interessierten gewinnen an Souveränität. Die Vorstellung der Kampagne auf dem gamescom-congress am Freitag, an dem vorwiegend Pädagoginnen und Pädagogen teilnehmen, läuft ohne Beteiligung der Jugendlichen, ist aber zumindest mit rund 25 Teilnehmenden einer der am besten besuchten Workshops, nicht alleine deshalb, weil dort mit den Medienscouts NRW und der Initiative Creative Gaming auch zwei weitere medienpädagogische best-practice-Projekte vorgestellt werden. Nicht nur die hochsommerlichen Temperaturen und die Übernachtung im Zelt, sondern auch die überfüllten Hallen am Samstag und Sonntag sowie der andauernde Lautstärkepegel in der (leisesten) Messehalle sorgen so langsam dafür, dass am Ende ein wenig die Puste ausgeht. Dennoch fragen Jugendlichen: „Das war cool! Machen wir das nächstes Jahr wieder?" Und wenn man resümiert, welche Aktion am Messestand am meisten gefragt war, dann ist es das Tischtennis-Spiel gegen die Pixel-Aliens und die Möglichkeit, sich einen Button machen zu können – analoger geht es kaum …

Wenn Pädagoginnen und Pädagogen zocken – Pädagogen-LAN auf der gamescom 2012

Donnerstag, 17. August 2012, Bürgerzentrum Deutz: 31 Erwachsene aus den unterschiedlichsten pädagogischen Institutionen sitzen in Zweier-Konstellationen zusammengewürfelt und mit erwartungsvollen Blicken vor den Rechnern. Gleich beginnt sie, die Pädagogen-LAN – also Zocken mit pädagogischem Blick. Doch bevor es in die Praxis geht, gibt es zunächst einmal eine medienpädagogische Einführung von Arne Busse von der Bundeszentrale für politische Bildung. Hier bekommt man einen guten Überblick über den aktuellen Forschungsstand, erfährt

etwas über die Inhalte und Wirkungen virtueller Spielewelten, lernt das Konzept der Eltern-LAN kennen und hat gleichzeitig die Möglichkeit, die eigenen pädagogischen Erfahrungen in die Diskussion einzubringen. Zugegeben, leicht fällt es nicht, den Rechner vor sich einfach mal unbeachtet zu lassen und so hört man auch ab und an ein Geräusch aus den Lautsprechern, das den nächsten Programmpunkt ankündigt: Das Spielen! Zwei Spiele werden heute angespielt – TrackMania und Counter-Strike. Bei TrackMania handelt es sich um eine spannende Mischung aus Rennspiel und der Möglichkeit eigene Strecken zu bauen (vgl. Anfang, merz 2007/3, S. 81). Die erstellten Strecken lassen sich danach in 3D-Grafik sowohl im Einzelspieler-Modus wie auch im Mehrspieler-Modus befahren. Bekannt ist TrackMania durch seinen Online-Modus mit, je nach Version bis zu zehn Millionen registrierter Accounts. Counter-Strike ist wohl eines der bekanntesten Spiele aus dem Bereich der First Person Shooter und damit immer wieder im Fokus der Wirkungsdebatten. In dem Spiel geht es um Kämpfe zwischen Terroristen und einer Antiterroreinheit, bei denen bestimmte Aufträge erfüllt werden müssen. Die Kommunikation im Team spielt hierbei, genauso wie die feinmotorisch sensible Steuerung der Spielfigur, eine entscheidende Rolle.

Bei beiden Spielen zeigte sich, dass die angesetzte Spielphase von den Teilnehmenden als zu kurz empfunden wurde, deren Lust sich tiefer in das Spielgeschehen zu begeben groß war. In der anschließenden Diskussion wurden die noch frischen Erfahrungen ausgetauscht, mit der eigenen pädagogischen Praxis abgeglichen und aktuelle medienpädagogische Diskussionen vertieft. Dabei kam die Diskussion um Gefährdung durch exzessives Spielen genauso wenig zu kurz, wie die Frage nach Creative Games oder dem Einsatz des Konzeptes der Eltern-LAN an der eigenen pädagogischen Einrichtung. Die Pausen standen ganz im Zeichen der Vernetzung. Man diskutierte weiter, Visitenkarten wurden ausgetauscht und Friend-Adds auf Facebook ad hoc getätigt.

Besonderes Highlight zum Abschluss der Pädagogen-LAN war der Besuch der gamescom und die Führung durch Mitarbeiter der Electronic Sports League, die noch einmal einen ganz anderen Blick auf das Thema Computerspiele boten.Horst Pohlmann, Dipl.-Soz.Päd., MedienSpielPädagoge (M. A.), Co-Leitung von Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln, Dozent für Kulturelle Medienbildung an der Akademie Remscheid Kerstin Heinemann, Dipl. Rel.Päd, Medienpädagogin, medienpädagogische Referentin am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.Die P2P-Kampagne Dein Spiel. Dein Leben. zur Prävention und Sensibilisierung junger Menschen bei der Nutzung virtueller Spielwelten wurde seit Jahresbeginn 2012 von über 120 jugendlichen Gamern aus dem ganzen Bundesgebiet gemeinsam mit dem Institut Spielraum der Fachhochschule Köln und dem Institut für Computerspiel Spawnpoint an der Fachhochschule Erfurt gestaltet. Die Jugendlichen haben in zwei Workshop-Phasen, im Austausch mit Pädagoginnen und Pädagogen auf der fünften medienpädagogischen Netzwerktagung 2012 von Spielraum im März an der FH in Köln und auf dem gamescamp 2012 auf Burg Lohra in Thüringen erarbeitet, wie Gamerinnen und Gamer angesprochen werden können, über ihr eigenes Spielverhalten nachzudenken, sich mit anderen darüber auszutauschen und eine Balance zwischen virtueller und realer Welt herzustellen. Das Kernergebnis ist ein dreistufiger Aufruf an Gamer, sich kreativ an einem Wettbewerb zu beteiligen, Gütekriterien für soziales Miteinander in Spielgemeinschaften zu etablieren und als Einzelspielerin bzw. -spieler deutlich zu machen, dass Gaming reflektiert stattfindet.Infos zur Kampagne, Workshop-Ergebnisse, Presse-Berichterstattung sowie Impressionen vom Stand sind zu finden unter: www.dein-spiel-dein-leben.de

Die Eltern-LAN versteht sich als aktive Medienarbeit mit Erwachsenen (Eltern, Lehrkräfte ...) zum Thema Computerspiele mit den Zielen:- Berührungsängste gegenüber neuen Medien abbauen- Orientierungswissen über

Computerspiele und Medienkompetenz vermitteln- die Motivation und die Fähigkeit fördern, sich mit Kindern und Jugendlichen über deren mediales Handeln und die Inhalte von Computerspielen kritisch auseinanderzusetzen- den medienpädagogischen Raum in Familie, Schule et cetera (wieder-)gewinnen.Die Eltern-LAN wird seit 2008 veranstaltet von spielbar.de, das interaktive Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb zum Thema Computerspiele, dem Spieleratgeber-NRW des Vereins ComputerProjekt Köln e. V., Spielraum, Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln, und der Turtle Entertainment GmbH, der Veranstalterin der Electronic Sports League. Mit freundlicher Unterstützung von BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V.www.eltern-lan.info