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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Swenja Wütscher: Games und Gaming kompetent gemacht

Beitrag aus Heft »2014/02: Medien und Zeit«

„(Spielen) ist besser als die Realität (...), ist nicht so langweilig" (Junge, 16 Jahre). Die Welt rund um Computerspiele hat sich in den letzten Jahren auch durchaus weiterentwickelt, sei es die Hardware der mobilen Spielgeräte, realitätsnähere Grafik, Onlinevernetzung von Spielenden, neue Genres wie Social Network Games oder neue Erlösmodelle wie Free-to-Play. Allerdings bringen diese (Spiel-) Alltagsveränderungen auch neue Herausforderungen mit sich, sowohl für (spielende) Heranwachsende, als auch für Eltern und pädagogische Fachkräfte. Im Fokus des zweijährigen Modellprojekts GamesLab stand daher die Frage nach einem souveränen Umgang mit digitalen Spielwelten, der Verantwortungsbewusstsein, Spielspaß und Selbstbestimmung vereint und kreatives und spielerisches Handeln ebenso wie die kritische Auseinandersetzung mit Games einschließt.

In der integrierten Praxis-Forschungs-Aktivität wurden Zwölf- bis 14-Jährige in Bayern über Werkstätten zu Computerspielen angesprochen und motiviert, sich selbst einzubringen und Materialien zu entwickeln, die ihre Sicht auf Computerspiele – verbunden mit Fragen, Anregungen und Handlungsempfehlungen – darstellen. Die erstellten Produkte brachten die Heranwachsenden einerseits in sogenannte Jugendtagungen ein und nutzen sie für weitere Aktivitäten in ihrem sozialen Umfeld, wie Schule oder Jugendarbeit. Aus der wissenschaftlichen Begleitung wurden Handlungsempfehlungen für Schule, Jugendhilfe und Politik generiert; diese stellt die Perspektive von älteren Kindern und Jugendlichen in den Mittelpunkt und eruiert sowohl ressourcenorientierte und kompetenzstärkende Aspekte des Computerspielens als auch Problemlagen der Gruppe der Vielspielenden.

Die Befragung von jungen Vielspielenden hat gezeigt, dass vorurteilsbehaftetes und abwehrendes Verhalten der Erwachsenen junge Computerspielende noch stärker ins Abseits bringen kann. Kinder und Jugendliche, die tatsächlich zu viel spielen, brauchen Unterstützung durch pädagogische Fachkräfte und Eltern, um zu einem souveränen Umgang mit Computerspielen zurückzufinden. Jugendliche, denen die kompetente Unterstützung mit Computerspielen fehlt, sind potenziell stärker Risiken wie exzessivem Computerspielen, Kostenfallen oder Kontakt- und Konfrontationsrisiken ausgesetzt. Neben der Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen bei Erwachsenen scheint auch die Stärkung der Mitverantwortung der Peergroup ein erfolgversprechender Weg, um ältere Kinder und Jugendliche dazu anzuregen, ihr eigenes Medienhandeln zu reflektieren und selbstbestimmt mit Medien umzugehen.

Durchgeführt wurde das Projekt vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol und Unterstützung des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration. Die Einzelpublikationen von GamesLab (Expertise, Evaluationsbericht, Bericht zur Vielspielenden-Befragung), die pädagogischen Materialien sowie die Produkte aus den Werkstätten sind online verfügbar.www.jff.de/games/gameslab

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