

Klaus Lutz/Sebastian Ring: Computerspiele in der Jugendarbeit

Beitrag aus Heft »2019/02 Computerspiele in der Jugendarbeit«

Der Aspekt des Spielens als eigensinnige, symbolvermittelte Form der Interaktion im pädagogischen Diskurs der vergangenen Jahre ist bisher eher ein wenig zu kurz gekommen. Bisher erfolgte die medienpädagogische Bewertung eher zwischen den Lagern der pädagogischen Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen (Game Based Learning, Gamification, Minecraft als Bildungstool usw.) und der Bewertung von Risiken (Diskurs über Lootboxen, Anerkennung von Gaming Disorder als Krankheitsbild durch die WHO). Wie Spielen in digitalen Kommunikationskontexten erfolgt und inwiefern spielerisches Handeln etwa in spielerisch-performativen Strategien der Kommunikation oder Selbstdarstellung auch abseits klassischer Computerspiele sichtbar ist, bleibt dagegen unterbeleuchtet. Die Medienpädagogik sollte sich einer solchen Sichtweise auf Computerspiele nicht verweigern. Denn zugleich kommt ihr auch die Rolle zu, die Nutzungsmotive der Jugendlichen bezüglich digitalen Spielens differenziert zu beschreiben und um Verständnis für das Medienhandeln junger Menschen zu werben. Wichtig ist hierbei die Berücksichtigung der Zunahme von Eigenerfahrungen innerhalb des handlungsorientierten Lernens bei der (Medien-)Erziehung im Altersverlauf. Für die Medienpädagogik bedeutet dies, Kindern und Jugendlichen Reflexionsmöglichkeiten für ihre Medienerfahrungen zu bieten. Dabei ist aber gemäß des Grundsatzes „Anregung statt Aufregung“ zu verfahren. Es wird den Jugendlichen jeglicher Gestaltungs- und somit Bildungsraum genommen, wenn die Gefahren zum zentralen Ausgangspunkt des pädagogischen Handelns gemacht werden. Mit diesem verengten Blick für die vielen Möglichkeiten, welche die Computerspiele für die Pädagogik bieten, würde zudem der Zugang zu aktuellen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen verloren gehen. Gerade sie suchen nach Bestätigung und Anerkennung mit und in Computerspielen. Dabei berücksichtigen sie ebenso Anerkennung für ihre „Kompetenz“ im Umgang mit digitalen Spielen. Die Leistung, die sie im Umgang mit Computerspielen erbringen, sollte angemessen gewürdigt werden. In anderen europäischen Ländern ist dies oft schon Alltag. So ist das Schulfach „eSport“ in Gymnasien in Norwegen keine Seltenheit mehr und in Finnland gibt es Jugendtreffs mit dem Schwerpunkt Computerspiele. Bei einem persönlichen Besuch solcher Einrichtungen berichteten medienpädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, dass dort lange Wartelisten geführt werden und täglich Eltern anrufen, die ihre Kinder gerne anmelden möchten.

Das zentrale pädagogische Anliegen bleibt in diesem Zusammenhang nach wie vor die Vermittlung von „Medienkompetenz“, die jugendliche Nutzende in die Lage versetzen soll, Medien zielgerichtet und im Sinne ihrer Interessen zu nutzen. Medienkompetenz wird im Prozess der Sozialisation ausgeformt – im Umgang mit Medien ebenso wie durch Anregungen von außen, die bereits erworbenen Fähigkeiten beständig zu erweitern oder auch Haltungen zu korrigieren.

Dieses Heft möchte dazu beitragen, einen interdisziplinären Blick auf das Thema Computerspiele zu werfen und darüber hinaus die aktuelle Entwicklung der vergangenen Jahre zu beleuchten.

Das Schwerpunktthema wird durch den Beitrag „Digitale Spiele in der Medienpädagogik“ von Martin Geisler eröffnet. Darin legt der Autor schlüssig dar, welchen enormen Einfluss die Haltung der Pädagogin oder des Pädagogen zum Spielen selbst auf die Qualität der pädagogischen Arbeit hat. Vom Grundmuster einer gesellschaftlichen Haltung zum Spiel über das Verständnis medienpädagogischer Strömungen bis hin zu den

Rahmenbedingungen leitet er Handlungsempfehlungen zur Spielleitung ab. Der Beitrag verdeutlicht dabei: Wenn Spielen nicht auch als zweckfrei und verbunden mit Spaß akzeptiert wird, verschenkt man das eigentliche Potenzial für die Bildungsarbeit.

Einen ungewöhnlichen Blick wirft Klaus Lutz auf das Phänomen Computerspiele im Alltag von Jugendlichen. Es geht nicht um Sucht, Zeitbindung oder Wirkungsfragen bezüglich des Inhalts. Sein Fokus liegt vielmehr – ohne dabei bestimmte Computerspielgenres auszuschließen – auf der persönlichkeitsstärkenden Wirkung, die Computerspiele haben können. Er belegt seine These mit den Erkenntnissen der Resilienzforschung und sieht hier durchaus Anknüpfungspunkte, die sich auf die Computerspielwelten übertragen lassen. Am Beispiel von pädagogisch organisierten eSport-Veranstaltungen führt er nachvollziehbar aus, welches Potenzial für Resilienz und Partizipation in pädagogisch intendierten Computerspielkonzepten steckt.

Benjamin Bonn und Johannes Karsch bringen in die zurzeit schwelende Debatte um den eSport noch zwei weitere Gesichtspunkte ein. Wie lässt sich eSport von Sport abgrenzen und welche Möglichkeiten bietet er für die Schule? Dabei geht es auch um die grundsätzliche Akzeptanz von Computerspielen als Hobby und primäre Freizeitbeschäftigung wie auch um die so genannte „K“-Frage. Bei dieser „Killerspiel-Frage“, vor allem bei jenen eSport-Veranstaltungen mit Shooter-Spielen, geht es um die grundsätzliche Entscheidung, ob ein Spiel, das das Töten anderer Spielfiguren mit naturgetreuen Waffen beinhaltet, überhaupt als Spiel akzeptiert werden kann. Die Autoren zeigen zudem aus unterschiedlichen Perspektiven pädagogische Einsatzmöglichkeiten von eSport für die Schule auf und beschreiben hierbei mögliche Einsatzszenarien. Jetzt liegt es an der Schule zu entscheiden, wie dieses Potenzial genutzt werden wird.

Welchen Herausforderungen sich Verbraucherinnen und Verbraucher, speziell auch Eltern, durch In-App-Käufe und Monetarisierungsstrategien gegenübersehen, erklärt Tatjana Halm, Referatsleiterin des Bereichs Markt und Recht in der Verbraucherzentrale Bayern, im Interview mit Sebastian Ring. Sie stellt heraus, wie Eltern ihre Kinder im Umgang mit elektronischen Bezahlmöglichkeiten unterstützen können und zeigt hierbei Handlungsmöglichkeiten bei negativen Konsequenzen des Online-Handelns auf. Kritisch betrachtet sie Phänomene wie Loot-Boxen aus Perspektive des Verbraucher- und Datenschutzes und erörtert die rechtliche Verankerung des Minderjährigenschutzes mit bestehenden Sonderregelungen für Vertragsschließungen mit Kindern und Jugendlichen.

Vor allem für junge Menschen ist es nicht immer leicht, in der Berufswelt ihren Platz zu finden. Dies aber ist eine Voraussetzung für ein selbstbestimmtes Leben abseits von finanzieller Abhängigkeit und fehlender persönlicher Anerkennung. Verschiedene Bildungsträger begleiten und unterstützen Jugendliche an dieser für sie so wichtigen Schnittstelle ihres Lebens. Romina Nölp geht dabei auf den ersten Blick ungewöhnliche Wege. Sie knüpft an der Leidenschaft von Jugendlichen für digitale Spiele an und nutzt die von ihnen erworbenen Kompetenzen im Umgang mit Spielen als Quelle für eine erfolgreiche berufliche Planung. Anschaulich beschreibt sie in ihrem Artikel, wie es mit Hilfe von Computerspielen gelingen kann, jungen Menschen einen Zugang zu ihren eigenen Kompetenzen zu ermöglichen, ohne sie gleich mit ihren Defiziten zu konfrontieren.

Die Initiative Creative Gaming hatte von Beginn an das Potenzial von Computerspielen für die Förderung von kreativen Prozessen und Medienbildung im Blick. Für ihre Bildungsprozesse nutzt sie kommerzielle

Computerspiele auf eine ganz neue Weise. Sie regt zum Beispiel die Gamerinnen und Gamer an, Spielregeln zu ignorieren und digitale Möglichkeitsräume neu auszuloten, Spielszenarien auf die analoge Welt zu übertragen oder mit Hilfe von Computerspielen eigene Filme zu erstellen. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die Idee „mit Spielen die digitale Welt auf den Kopf zu stellen“ bietet auf diese Weise ein unerschöpfliches Repertoire für den Einsatz von Computerspielen in der Medienpädagogik.