

## Sandra Fleischer: GC Family in Leipzig

Beitrag aus Heft »2005/05: Lebensberater Bildschirm«

Vielen Eltern, aber auch Kindern und Jugendlichen muss der Bereich der „GC Family“ auf der Games Convention in Leipzig fast wie ein Oase der Ruhe und Entspannung vorgekommen sein. Nicht so laut, etwas kühler und nicht abgeschottet gegen das Tageslicht lud „GC Family“ die Besucher zum Reden, Diskutieren und gemeinsamen Spielen ein. Vom Kindergartenkind bis hin zu engagierten Großeltern wurde das Konzept auch dieses Jahr gut angenommen. Der Ansatz von „GC Family“ ist ein (medien-) pädagogischer. An den Computerspielplätzen können Eltern mit ihren Kindern und Lehrkräfte mit ihren SchülerInnen gemeinsam ausprobieren, spielen und über die gegenseitigen Meinungen und Interessen ins Gespräch kommen.

Medienpädagogisch begleitet wurden sie dabei von wissenschaftlichen MitarbeiterInnen und Studierenden der Universität Leipzig des Lehrstuhls für Medienpädagogik und Weiterbildung sowie der Wirtschaftsinformatik. Täglich traten ExpertInnen auf, präsentierten wissenschaftliche Ergebnisse zum Medienumgang Heranwachsender, diskutierten über die Bedeutung und zukünftige Entwicklung von digitalen Spiel- und Lernmedien und stellten sich den Fragen von den interessierten BesucherInnen. Neben den betreuten Computerspielplätzen und dem Bühnenprogramm standen medienpädagogische ExpertInnen der Universität Leipzig und des JFF München fünf Tage für Fragen der BesucherInnen zur Verfügung, verteilten Informationsmaterial zu Forschungsergebnissen, Weiterbildungsangeboten und Kontaktstellen. Eltern und LehrerInnen tauschten sich mit ihnen über ihre Erfahrungen mit den Kindern zu Hause bzw. in der Schule aus. Auch Verärgerung und Ohnmachtsgefühle wurden laut.

Besonders in Bezug auf den Jugendschutz im Internet fühlen sich Eltern verunsichert und sprechen den gesetzlichen Maßnahmen oftmals wenig Wirkungskraft zu. Es zeigte sich einmal mehr, dass die Bereitschaft und Fähigkeit in den Familien zu kritischer Medienerziehung sehr unterschiedlich ausgeprägt ist. Insgesamt war ein starkes Beratungsbedürfnis festzustellen, das mitunter skurrile Blüten treibt: Eine Mutter hatte aus Angst um ihren Sohn einen Hellseher (!) angerufen und ihn gebeten, das Computerspielverhalten ihres Sohnes einzuschätzen. Was dieser für sie überzeugend – über eine kostenpflichtige Telefonleitung – auch tat und ihr zugleich auch noch die nahe Zukunft des Sohnes beschrieb.

Doch es fand nicht nur Austausch zwischen Erwachsenen statt, im gemeinsamen Spiel oder gemeinsamen Beantworten von Quizfragen stellten sich vor allem auf Seiten der Eltern so einige Ahaerlebnisse ein. Sätze wie „Was, so was spielst du wohl?“ oder „Das kennst du alles?“ waren häufig aus dem Munde von Eltern zu hören. Ebenso holten Kinder aber ihre Eltern herbei, um ihnen etwas zu zeigen oder auch, um sie um Hilfe zu bitten. „Mein Vati, der kann das!“, jubelte bspw. ein zehnjähriger Junge. Gemeinsam spielte die ganze Familie begeistert eine Stunde „Harry Potter“ (Spiel ist ab sechs Jahren freigegeben). Der „GC Family“-Bereich ist nicht als pädagogisches Alibi oder Gegenstück zu den natürlichen kommerziellen Interessen einer Messe gedacht.

Der Bereich hat eigene Zielgruppen, bietet Zugänge zum Themenbereich „Spielen und Lernen mit dem Rechner“, informiert und klärt über die Faszination von Computerspielen auf sowie über Problembereiche, die mit bestimmten Medienangeboten verbunden sein können. Der „GC Family“-Bereich hat sich als kompetenter Part der

Games Convention etabliert und sollte künftig noch deutlicher auf den Service der medienpädagogischen Beratung ausgerichtet sein.