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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Sebastian Ring: Wo geht's hier lang?

Beitrag aus Heft »2013/03: Jugend und Information in der mediatisierten Gesellschaft«

Digitale Spielwelten stellen von außen betrachtet möglicherweise einen undurchsichtigen, kaum überschaubaren Dschungel dar. Wer diesen Dschungel noch nicht selbst betreten hat und das aus welchen Gründen auch immer auch nicht möchte, ist auf Unterstützung angewiesen. Das kann ein Guide sein, der durch den Dschungel führt und Fragen beantwortet, ein Reiseführer mit Hintergrundinformationen über die entlegenen Gebiete und seine Bewohnerinnen und Bewohner oder doch zumindest eine Karte, die Orientierung bietet und Highlights oder dunkle Ecken ausweist.Eine komplette Übersicht über alle gegenwärtigen Computerspiele zu bieten ist schwierig. Nicht nur der konventionelle Markt für Computer- und Konsolenspiele der großen Publisher, die ihre oft teuren Produktionen entsprechend bewerben und über die USK einer Prüfung unterziehen, ist sehr umfangreich. Auch der Bereich der Smartphonesspiele ist sehr dynamisch und unübersichtlich, ebenso wie der Bereich der Indiegames, also jener Spiele, die unabhängig von großen Firmen meist in kleineren Gruppen entwickelt werden, boomt und breite Zielgruppen erreicht, wie zum Beispiel der Millionenerfolg Minecraft (Mojang 2011) gezeigt hat.Die Bewertung von Computerspielen ist zudem kein leichtes Unterfangen, da der Umfang, die Geschichte und Spielwelt sehr umfangreich sein können und bei vielen Spielen nicht komplett einsehbar sind. Guter Rat ist also gefragt, speziell für diejenigen, zu deren primären Interessen Computerspiele nicht zählen, die aber als Eltern computerspielbegeisterter Kinder oder pädagogische Fachkräfte dazu angehalten sind. Gerade bei ihnen bestehen oft Unsicherheit und pauschale negative Vorbehalte gegenüber der Mediennutzung der heranwachsenden Generation (vgl. Wagner et al. 2013).

Sie benötigen Unterstützung dabei, digitale Spielwelten einzuschätzen und zu beurteilen. Ein Überblick über pädagogische Materialien zum Thema Computerspiele, durch sie behandelte Themen und Ratschläge ebenso wie Leerstellen wurde im Rahmen der Expertise für das Projekt GamesLab des JFF erarbeitet (vgl. Wagner et al. 2013). Für diejenigen Eltern, die nach Informationen suchen, stellt das Internet eine wichtige Quelle dar. Neben einer Vielzahl von journalistischen Websites, die sich an Gamer jeden Alters richten, wenden sich einige Onlineangebote, die Games bewerten, speziell an Eltern und pädagogische Fachkräfte. Die bekanntesten unter ihnen werden hier beschrieben und vorgestellt. Ein wichtiger Aspekt bei der Rezeption dieser Beurteilung ist, die Spiele einschätzen zu können, Hinweise zu ihren Inhalten, Genres und dem spielerischen Handlungsspektrum zu erhalten. Dabei spielt nicht nur die Story der Spiele eine Rolle, sondern das, was die Spielenden mit den Spielen und mit ihren Mitspielerinnen und Mitspielern anstellen können. Solche Beschreibungen beziehen sich auf konkrete Spiele aber auch auf weitere Kontexte wie Spiel- und Entwicklungstheorien, aktuelle Forschungsergebnisse, den gesellschaftlichen Diskurs und vieles mehr.Eine konstruktive Unterstützung sollte dabei nicht nur die Computerspiele selbst beschreiben, sondern auch die Perspektive von Heranwachsenden inkludieren. Dazu zählt natürlich auch, dass nicht nur Risiken, sondern auch Potenziale in den Blick genommen und Hinweise gegeben werden, wie Erwachsene die Spielkultur der Heranwachsenden, mit denen sie zu tun haben, bereichern können.Wünschenswert wäre zudem, dass die Plattformen ihre Testkriterien transparent machen.

Das erleichtert ihren Zielgruppen zum eine die Bewertung besser einzuschätzen zu können, zum anderen wird für wichtige Bewertungskriterien sensibilisiert. Man lernt stetig dazu – sowohl im Hinblick auf die Einschätzung von Computerspielen als auch im Hinblick auf medienerzieherische Fragestellungen. Hilfestellungen, die Eltern oder

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

pädagogische Fachkräfte in ihr alltägliches Tun integrieren können und die sie beim learning-by-doing unterstützen, können sehr nützlich sein. Die Beurteilungen sollten dem sehr unterschiedlichen Wissensstand und Erfahrungshintergrund ihrer Zielgruppen Rechnung tragen. Die heutige Eltern- und vor allem Vätergeneration kann durchaus auf eigene Spielerfahrungen verweisen. Dennoch gibt es viele, für die digitale Spielwelten Neuland und die in diesem Kosmos verwendeten Begriffe unverständlich sind.

spielbar.de

spielbar.de ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele. Die Plattform richtet sich an pädagogisch Verantwortliche und Eltern und bietet ihnen unter anderem gegenwärtig knapp 450 Spielbeurteilungen, Praxiswissen, Begriffserklärungen, Literaturtipps, aktuelle Nachrichten, Fachartikel und Handreichungen zu pädagogischen, aber auch ludologischen und spielkulturellen Themen. spielbar.de greift immer wieder auch aktuelle Schwerpunkte der Entwicklung digitaler Spielwelten wie zum Beispiel mobiles Spielen auf. spielbar.de kooperiert bei der Erstellung der Spielbesprechungen mit Jugendeinrichtungen im gesamten Bundesgebiet und in Österreich. Durch die Einbeziehung jugendlicher Testergruppen wird die Sicht der Spielenden selbst integriert. Darüber hinaus bietet auch die Website und Facebook-Page die Möglichkeit der Diskussion aktueller Informationen oder Spielbesprechungen. Die Texte auf spielbar.de stehen unter CC-Lizenz zur Weiterverbreitung zur Verfügung.

Spieleratgeber NRW – Wissen, was gespielt wird!

Der vom gemeinnützigen Verein ComputerProjekt Köln e. V. getragene und vom Land NRW finanzierte Spieleratgeber NRW unter der Schirmherrschaft der nordrhein-westfälischen Familienministerin bietet Eltern und pädagogischen Fachkräften über die gesetzlich verbindlichen Alterskennzeichnungen hinaus Informationen zu Computerspielen unter medien- und bildungspädagogischen Gesichtspunkten (1). Knapp 900 Spielebeurteilungen, zu denen jeweils neben einer umfangreichen Spielbeschreibung auch eine pädagogische Beurteilung zählt, befinden sich gegenwärtig in der Datenbank. Die eigene Jugendredaktion und insgesamt zwölf Spieletestergruppen von Kindern und Jugendlichen im Raum NRW erarbeiten unter Anleitung qualifizierter Medienpädagoginnen und Medienpädagogen die Spielbeschreibungen. Die Website umfasst darüber hinaus Basiswissen zu Computerspielen, Handlungswissen für die Praxis und informiert über aktuelle Veranstaltungen, Publikationen, pädagogische Projekte und vieles mehr.

bupp.at – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen

Im Gegensatz zur deutschen USK oder dem europäischen Bewertungsmodell PEGI, die Computerspiele unter Rücksicht auf mögliche Risiken für die gelingende Entwicklung Heranwachsender beurteilen, geht die vom

österreichischen Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend getragene BuPP einen anderen Weg. Nach dem Motto „Empfehlen statt verbieten“ (2) steht hier die Positivbewertung und Empfehlung als Orientierung für die Auswahl und den Kauf von Spielen für Kinder und Jugendliche im Vordergrund. Neben Tipps zur Auswahl von Spielen als eine Art Guideline sind auch die Bewertungskriterien und das Prüfverfahren auf der Website beschreiben. Gut 600 PC- und Konsolenspiele enthält die Datenbank gegenwärtig. Auch mobile Konsolen werden thematisiert, allerdings keine Browser- oder Smartphonespiele. Ähnlich wie bei der USK muss ein Spiel zur Prüfung eingereicht werden. Entsprechend fehlen hier auch Indiegames. Die Website bietet Eltern und pädagogischen Fachkräften auch Informationen zu Theorie und Forschung, sowie Handlungsempfehlungen zu Chancen und Risiken. Auch Jugendliche werden – wenn auch in deutlich geringerem Umfang – mit eigenen Unterseiten angesprochen. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt games-wertvoll.de, eine Initiative des ComputerProjekt Köln e. V. und des Bundesverbands des Spielwaren-Einzelhandels e. V. (BVS). Sie vergibt das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ an Spiele der USK-Kennzeichnung 0, 6 und 12 und möchte damit also explizit Computerspiele auszeichnen, die über einen pädagogischen Mehrwert verfügen. Kurze Beschreibungstexte und die Begründungen der Auswahljury sind online veröffentlicht.Feibel.de –

Das Büro für Kindermedien

Eine der bekannteren Plattformen unter denen für die Beschreibung von Computerspielen für Kinder ist die Website feibel.de, die auch zu den Veranstaltern des Kindersoftwarepreises TOMMI (siehe unten) zählt. Betreiber der Website ist der Journalist Thomas Feibel. Auf der Website werden „Spiele des Monats“ unterschiedlicher Plattformen, vorwiegend für PC und Konsole und nach einer Vielzahl von thematischen Kategorien gegliedert in kurzen Texten beschrieben. Über Auswahl- und Bewertungskriterien wie die Autorschaft gibt die Website allerdings keine Auskunft. Interessant ist, dass es mit feibelito.de ein eigenes Webangebot für Kinder gibt, das nach einer Vielzahl von Rubriken gegliedert ist. Die Auswahl der Spiele und die Beurteilungskriterien sind allerdings auch hier nicht transparent. So scheint etwa die Rubrik für Mädchenspiele lediglich eine Aufzählung gängiger Klischees von Pferde-, Tier- und Beauty-/Fashionspielen zu sein.

And the winner is …

Eine andere Form der Beurteilung von Computerspielen stellen Computerspielpreise dar. Dass Games Kulturgut sind, kann nicht mehr ernsthaft bezweifelt werden. Vielmehr stellt sich aber die Frage nach Beurteilungskriterien und Zielsetzung der Preise.Der Kindersoftwarepreis TOMMI unter der Schirmherrschaft von Bundesjugendministerin Kristina Schröder wurde von feibel.de und dem Family Media Verlag initiiert, um innovative, herausragende und altersgemäße Kindersoftware zu prämieren. Jährlich bestimmen Kinder in Bibliotheken aus dem gesamten Bundesgebiet nach Vorauswahl durch eine Fachjury die Gewinnerinnen und Gewinner des TOMMI. Um eine Auszeichnung bewerben können sich alle Hersteller, die Teilnahme an der Jurierung ist für sie kostenpflichtig.Mit dem Interaktiv-Preis Pädi des gemeinnützigen SIN – Studio im Netz e. V. werden multimediale Produkte für Kinder und Jugendliche prämiert. Zur Auszeichnung können Computerspiele in diesem Fall durch Kinder, Jugendliche, Eltern, Fachkräfte und Hersteller vorgeschlagen werden. Eine Jury von Kindern, Jugendlichen und erwachsenen Fachleuten entscheidet anhand von pädagogischen, ästhetischen und

zielgruppenorientiertenKriterien über die Nominierten.Bereits zum fünften Mal wurde der von den Branchenverbänden BIU e. V. und G.A.M.E. e. V. gemeinsam mit dem Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien getragene Deutsche Computerspielpreis verliehen, mit dem herausragende deutsche Spielproduktionen ausgezeichnet werden und damit besondere Anreize für die Entwicklung innovativer, kulturell und pädagogisch wertvoller Spielekonzepte und -inhalte gesetzt werden sollen (3). Die kontroverse Diskussion über diesen Preis in den vergangenen Jahren machte unter anderem deutlich, wie wichtig es ist, sich mit Kriterien für die Beurteilung von Spielen auseinanderzusetzen, die Meinung von Spielenden zu hören, um fundierte Entscheidungen zu treffen. Ein technisch hochwertiges und ästhetisch ansprechendes Spiel muss natürlich nicht zwangsläufig für Kinder und Jugendliche geeignet sein. Für eine Differenzierung sollen hier unterschiedliche Kategorien wie bestes Kinderspiel, bestes Jugendspiel, bestes Serious Game et cetera sorgen.Mit dem interantionalen A MAZE. Indie Connect Festival hat sich in Berlin eine Plattform für die Indiegameszene gebildet, die auch als Ideenschmiede für die Fortentwicklung des Gamedesigns gelten kann. Besonders innovative Konzepte sind hier zu finden. Deren pädagogische Eignung ist allerdings nicht Gegenstand der Beurteilung durch die Jury. Hier geht es um Kriterien wie Innovation, Fortschritt oder kulturelle Bedeutung.Die digitalen Spielwelten entwickeln sich sehr dynamisch. Ebenso hoch sind die Anforderungen an Eltern und pädagogische Fachkräfte sowie die Portale, die sich zum Ziel gesetzt haben, Eltern Orientierung und Information zu bieten. Einfache und gut erreichbare Informationen bieten sowohl kommerzielle als auch non-kommerzielle Anbieter. Defizite und nur teilweise geschlossene Lücken sind zum einen im Bereich von neuen Plattformen wie mobilen Endgeräten und neueren Genres auszumachen. Zum anderen wäre noch eine stärkere Transparenz und Erläuterung bezüglich der Auswahl- und Bewertungskriterien wünschenswert.

Anmerkungen:

(1) www.spieleratgeber-nrw.de/site.8.de.1.html(2) www.bupp.at/die-bupp/empfehlen-statt-verbieten(3) www.deutscher-computerspielpreis.de/5.0.html

Literatur:

Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (Hrsg.) (2013). Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas.

Wagner, Ulrike/Gerlicher, Peter/Ring, Sebastian/Schubert, Gisela (2013). Computerspiele in der pädagogischen Arbeit. Expertise im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung des Projekts GamesLab. www.jff.de/games/gameslab-expertise [Zugriff: 10.05.2013]