

# Die ComputerSpielSchule in Leipzig

## Ein Projekt handlungsorientierter Medienpädagogik

Hartmut Warkus

Computerspiele zum Gegenstand des Medienkompetenz-erwerbs zu machen, ist Ziel an der ComputerSpielSchule in Leipzig. Auf der Basis der handlungsorientierten Medienpädagogik werden verschiedene Projekte für Spielerinnen und Spieler, aber auch für nicht spielende Eltern sowie Leh-

rerinnen und Lehrer durchgeführt. Dabei stehen die kompetente und kritisch reflektierte Mediennutzung der Spielerinnen und Spieler und ein von Medienkompetenz getragenes Verständnis für das Spiel durch die Erwachsenen im Fokus der Bemühungen.



### Die Ausgangssituation

Computerspiele machen Spaß. Ohne Frage. Das Spieleangebot wächst beständig und begeistert immer mehr junge, aber auch ältere Menschen. Als Lieblingsmedium der Heranwachsenden verliert das Fernsehen immer mehr Terrain an die Computerspiele.

Jedoch steht die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in der Kritik der Erwachsenen. Auch Computerspiele sind dazu geeignet, die ältere Generation zu polarisieren: auf der einen Seite jene, die den Spielen aufge-

schlossen gegenüberstehen und ab und an vielleicht auch selbst einmal spielen, auf der anderen Seite jene, die in Spielen eher „Teufelszeug“ und nutzlosen Zeitvertreib sehen. Letztere Position findet lautstark immer wieder auch in den Medien statt.

In der Politik hat sich für eine bestimmte Art von Computerspielen der Begriff „Killerspiele“ etabliert. Aus pädagogischer Sicht ist dies bedenklich und äußerst unüberlegt, bezichtigt man doch die, die diese Spiele mögen, nahezu einer verwerflichen Tat, die sie begehen, allein, weil sie spielen. Zwar wurde nie ein-

deutig geklärt, welche Spiele unter der Marke „Killerspiel“ zu verorten sind, aber es gibt Kriterien, die es ermöglichen, eine Annäherung der Spiele an den Begriff herzustellen. Dies jedoch sind die Kriterien von Nichtspielern. Sollte man von einer Gesellschaft wie der unseren nicht erwarten können, dass überlegter und an Folgen bedacht bei der Wahl von Begriffen vorgegangen wird? Oder ist die Medienpräsenz das allein anzustrebende Ziel?

Erwachsene machen häufig den Fehler, Kindern und Jugendlichen einfach nur zu sagen, was aus ihrer Sicht gut oder schlecht ist. Natur-

lich gibt es für „gut“ oder „schlecht“ Kriterien und der Markt bietet gleichwohl gute als auch schlechte Computerspiele an. Die guten Spiele zu erkennen, erfordert jedoch Kompetenzen, die entwickelt werden müssen. Das kostet Anstrengungen, Geduld und Geld. Statt verbalen Entgleisungen über Spiele und Spieler, aus denen Unwissenheit und Unsicherheit der Redner leicht zu erkennen sind, brauchen wir die Förderung von Medienkompetenz für Computerspiele bei den Spielenden, aber auch bei denen, die nicht spielen. Die Spieler müssen lernen, ihr Hobby kritisch zu reflektieren und die Nichtspieler müssen ihnen dabei helfen. Dafür ist es erforderlich, dass ernsthaft an dem – die Generationen spaltenden Konflikt – gearbeitet wird, da die Erwachsenen anderenfalls immer weniger von dem verstehen, was die Heranwachsenden tun. Medienkompetenz bei Spielern und Nichtspielern scheint eine geeignete Lösung des Problems zu sein. Allein das Beherrschen eines Spiels jedoch ist noch nicht ausreichend für Medienkompetenz im medienpädagogischen Sinne des Wortes.

### Die ComputerSpielSchule ([www.computerspielschule.org](http://www.computerspielschule.org))

Im Sommersemester 2005 wurde am Lehrstuhl Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig das Seminar „Computerspiele in der medienpädagogischen Praxis“ angeboten. Ungewöhnlich war nicht nur der Titel, sondern auch der Zugang. Die Studenten mussten sich für die Teilnahme bewerben und ihre Fähigkeiten in der Beherrschung eines Computerspiels nachweisen.

Ziel des Seminars war die Entwicklung und Erprobung von Konzepten für die Aus- und Fortbildung von erwachsenen „Nichtspielern“ zum Thema „Computer- und Videospiele“. Die Konzepte wurden auf Basis der Theorie der handlungsorientierten Medienpädagogik und der Mediendidaktik entwickelt. Von vornherein

stand fest, dass nicht nur theoretisches Wissen vermittelt, sondern die Erwachsenen auch zum Computerspielen animiert werden sollten, um so auf der Basis der Handlungsorientierung einen wirklichen Schritt in Richtung Medienkompetenzentwicklung zu machen. Für die Wissensvermittlung waren mögliche Themen und Formen schnell gefunden. Die praktische Arbeit mussten die Studierenden erproben und erlernen. Dazu wurden „Computerspiele-Nächte“ durchgeführt, bei denen interessierte Nichtspieler an die Universität Leipzig eingeladen wurden, die sich nach einer kurzen Einführung in verschiedenen Spielgenres ausprobieren konnten. Schnell wurde erkannt, dass das sichere und gute Beherrschen eines Computer- bzw. Videospieles zwar nötig, aber nicht ausreichend ist, um Nichtspieler in ein Spiel einzuführen. Die Ursache ist darin zu suchen, dass versierte Spieler sehr intuitiv und auf der Basis von Erfahrungen agieren. Sie reflektieren ihre Spielzüge selten und sind deshalb auch nicht in der Lage, einem neugierigen Nichtspieler verständlich zu helfen. Die Auswertungen in den Seminaren führten zu der Erkenntnis, dass im Sinne des Lernens „Arbeitsphasen“, „Festigungsphasen“ und „Kontrollphasen“ auch für das angeleitete Spiel benötigt werden und die Spielenden üben müssen, zu den einzelnen Phasen des Spiels und ihren individuellen Strategien für das Spiel zu sprechen, um damit anzuleiten und Wissen zu vermitteln.

Seit dem 1. November 2008 hat Leipzig nun eine ComputerSpielSchule. Sie ist ein Projekt des oben beschriebenen Seminars. Die Idee entstand aus dem über Jahre stets gewachsenen Engagement von Studierenden und Lehrkräften im Bereich der „GC-family“ auf der Games Convention in Leipzig und den damit verbundenen Erfahrungen und Beobachtungen. Letztendlich ist die ComputerSpielSchule der Tatsache geschuldet, dass es eine unbedingte Notwendigkeit ist, die Generationen auch im Computerspiel zu vereinen und Missverständnisse zwischen ihnen abzubauen. Träger der ComputerSpielSchule ist der Medienpädagogik e.V. Leipzig mit Unterstützung der Universität Leipzig, der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig, dem Schulverwaltungsamt Leipzig und der Leipziger Messe. Die Schule hat ihren Platz in der ehemaligen Hausmeisterwohnung eines Leipziger Gymnasiums gefunden, wo an vier Nachmittagen in der Woche nach Herzenslust ge-

Eltern spielen mit ihren Kindern.



spielt werden kann. Kinder müssen ihr Alter nachweisen und dürfen maximal zwei Stunden am Tag spielen. Sie zahlen für zwei Stunden 2,00 Euro Eintritt zur Beteiligung an den Unkosten. In Begleitung von Erwachsenen haben Kinder freien Eintritt. Sie müssen aber miteinander spielen. Die Studierenden geben Ratschläge, helfen, leiten an, animieren die Erwachsenen zum Mitspielen und regeln den zuweilen turbulenten Betrieb. Das Projekt findet regen Zuspruch, ganz offensichtlich ist gerade das Zusammenspielen mit den Eltern für Kinder verlockend.

### Intergenerative Arbeit in den Öffnungszeiten

Vor allem Grundschulkindern kommen mit Elternteilen oder den Großeltern – und es passiert, was zu Hause selten passiert: Die Erwachsenen setzen sich neben ihre spielenden Kinder und dann kann man Szenen wie die folgenden oft beobachten:

Ein Junge nutzt schon die Anmeldung und die Spieleauswahl, um seiner Mutter seinen „Wissensvorsprung“ zu präsentieren. Die Spiele werden gut sortiert und beschrieben in Ordnern zur Auswahl angeboten. Das Kind erläutert seiner Begleitung nun die einzelnen, ihm bekannten Spiele. Das dauert so lange, bis die Mutter darauf hinweist, dass man doch eigentlich zum Spielen hergekommen sei. Die Mutter schaut dem Kind zunächst argwöhnisch über die Schulter, eine Studentin ermuntert sie zum Mitspielen, erläutert die Regeln des Spiels und die Steuerung, woraufhin nun auch sie genauer hinsieht, was der Sprössling da tut. Sie stellt die erste Frage, sie beginnt natürlich mit: „Warum?“. Der Junge antwortet knapp, die Mutter versteht nicht richtig, die Studentin erläutert das „Warum“ ausführlich. Die Mutter fragt wieder mit „Warum“ beginnend, der Junge antwortet, und sie versteht sofort. Nun gibt sie einen zaghaften Hinweis für einen Spielzug. Der Junge macht sofort diesen Spielzug und lächelt über das Ergebnis. Die Mutter verfolgt das Spiel aufmerksam, gibt wieder Hinweise. Manchmal beachtet der Junge die Hinweise der Mutter, manchmal nicht, dann erklärt er unaufgefordert, warum er den eigenen Weg geht. Bald fragt er die Mutter. Seine Frage beginnt mit: „Soll ich...?“. Die Mutter überlegt und teilt dem Sohn die Überlegung mit. Nun spielen die beiden zusammen.

Die Geschichte ist beobachtet, nicht erfunden, und sie lässt sich nahezu an jedem Tag wieder beobachten. Die Initiatoren der ComputerSpielSchule sind überzeugt, dass sich dieses Prozedere auf jedes Kinder- und Jugendalter übertragen lässt, vorausgesetzt, es besteht ein gegenseitiges Interesse aneinander sowie Wille und Aufmerksamkeit. Die Fragen zum Spiel – mit Geduld und Interesse gestellt – zwingen die Spieler zur Reflexion. So wie der Nichtspieler das Spielen vom Spieler lernen kann, kann der Spieler vom Nichtspieler das Nachdenken über das Spiel lernen.

### Fortbildungsangebote für Erwachsene

Außerdem bietet die ComputerSpielSchule auch bundesweit durchgeführte Fortbildungsveranstaltungen an, in denen erwachsenen Nichtspielern mit hohem personellem und technischem Aufwand Einblicke in die theoretische und praktische Welt der Computerspiele gewährt werden. Die bevorzugte Zielgruppe dabei sind Lehrerinnen und Lehrer.

Die Konzeption für die Fortbildung sieht insgesamt fünf Phasen vor:

1. Die Wissensvermittlung zum Thema „Computerspiele“,
2. die Einführung in das Spielen mit Computern und Spielkonsolen – erste Spielerlebnisse,
3. die Begegnung von Spielerinnen und Spielern mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern zu einem Meinungsaustausch,
4. das angeleitete Spielen in Kleingruppen,
5. das Auswertungsgespräch.

Für die Länge der Veranstaltung gilt: je länger, desto besser. Realistisch sind zwischen vier und sechs Zeitstunden. Ideal sind sechs bis acht Stunden für den Ablauf in allen Phasen.

Erwachsene Nichtspieler erhalten auf Fortbildungen der ComputerSpielSchule Einblicke in die Welt der Computerspiele.



## Reflexiv-praktische Medienarbeit in Projekten zu Computerspielen

Ein weiteres Projekt an der ComputerSpielSchule in Leipzig ist die Ausbildung der „Spielelester“. Eine Gruppe Heranwachsender zwischen 12 und 16 Jahren testet aktuelle Computer- und Konsolenspiele nach einem speziell erarbeiteten Kriterienkatalog und entwickelt aus den Ergebnissen eine Rankingliste mit den empfehlenswertesten zehn bis zwölf Spielen. Diese Liste wird dann im Internet, aber auch in den unterschiedlichsten Medien veröffentlicht und dient so als Empfehlung für die Gleichaltrigen, vor allem aber zur Orientierung für Eltern und Großeltern, die diese Listen auch in einschlägigen Geschäften auf Plakaten finden können. Die Schüler der Gruppe treffen sich wöchentlich und arbeiten sehr intensiv, eigene Spielerfahrung in die Testberichte einbringend, unter Anleitung zweier Medienpädagoginnen. Seit Herbst 2009 gibt es eine Zusammenarbeit mit dem Projekt „Spielbar“, das durch die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) gefördert wird.

Noch haben vor allem die Heranwachsenden bis 14 Jahre die ComputerSpielSchule entdeckt. Aber auch ältere Schüler mischen sich darunter. Ziel soll es sein, Interesse für den Austausch zwischen den Generationen zu schaffen. Es ist ein fataler Trugschluss, anzunehmen, dass jugendliche Computerspieler über Medienkompetenz im Sinne medienpädagogischer Theorie und Definition verfügen. Durch gezielte didaktisch-methodische Anleitung und Übungen werden sie über ihr Hobby reflektieren, kritisch nachdenken und Erfahrungen weitergeben können. Sie werden diejenigen sein, die kompetent sind, um anderen Medienkompetenz zu vermitteln.

Die „Spielelester“ bei der Arbeit



### Literatur:

**Baacke, D.:**  
*Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien.* München 1973

**Fromme, J./Warkus, H.:**  
*Computerspiele – Herausforderungen für die Arbeit mit Kindern.* In: Computer + Unterricht, 68/2007, S. 38–43

**Schorb, B.:**  
*Handlungsorientierte Medienpädagogik.* In: U. Sander u. a. (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik.* Wiesbaden 2008, S. 75–86

**Warkus, H.:**  
*Medienpädagogik auf der Games Convention?* In: *medien + erziehung*, 50/2006, S. 34–37

**Warkus, H.:**  
*Computerspiele.* In: B. Schorb u. a. (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis.* München 2009, S. 50–55

Prof. Dr. Hartmut Warkus lehrt Medienpädagogik an der Universität Leipzig mit den Schwerpunkten Mediendidaktik, Computerspiele und Jugendmedienschutz. Er gehört zu den Initiatoren und Gründern der ComputerSpielSchule in Leipzig, leitet das Zentrum für Medien und Kommunikation an der Universität Leipzig und ist Programmleiter bei Mephisto 97.6, dem Radio der Universität Leipzig.

