

Mitspielen!

von Marco Fileccia, Elsa-Brändström-Gymnasium Oberhausen

Mitspielen! So einfach könnte es sein, das zu stärken, was Pädagogen mit Blick auf Computerspiele gerne „Medienkompetenz bei Eltern“ nennen. Aber so einfach scheint es nicht zu sein, blickt man in die Kinderzimmer, die – wohl viel zu oft – bei Computerspielen ein unbekanntes Land für Eltern sind, das ihnen so fremd erscheint, dass sie den Schritt in diese Welt nicht wagen.

Doch warum? Warum hört – scheinbar – die sonst selbstverständlich geleistete Erziehung bei Computerspielen auf? Warum kapitulieren Eltern vor Avataren, Bots und Clans? Zu groß erscheint die „digitale Kluft“ zwischen den Kindern und Jugendlichen, für die „GTA IV“, „PS3“ und „SIMS 2“ nicht bloß Buchstaben-Zahlenkombinationen, sondern ein Großteil der Freizeitaktivitäten bedeuten und Erwachsenen, die – je nach Alter – bestenfalls noch „Pacman“, „Commodore 64“ oder „Space Invaders“ aus eigenem Erleben kennen, wenn überhaupt ...

Zum ersten Mal, so scheint es, muss eine Kulturtechnik nicht von einer älteren Generation an eine jüngere weitergegeben werden, sondern umgekehrt (... obwohl ich persönlich als Medienpädagoge dem widersprechen möchte, denn zur „Medienkompetenz“ gehört viel mehr als die Beherrschung der Technik, so auch zum Beispiel eine Reflexion über Sinn und Unsinn, Wirkungen, Zusammenhänge, Interessensgruppen oder Ethik und Moral etc.). Es sieht so aus, als dass Eltern von ihren Kindern lernen müssten, Computerspiele zu spielen. In diesem Sinne verstehen wir am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen unseren „Spielraum“ für Eltern und tragen – hoffentlich – nebenbei noch ein wenig zum gegenseitigen Verständnis der Generationen bei.

Am „Elsa“ existiert seit fast zwei Jahren eine Arbeitsgemeinschaft mit Schülerinnen und Schüler, die „Spieletester-AG“. In dieser AG testen 12 Jugendliche der Klassen 8 bis 12 (übrigens zur Hälfte Mädchen) regelmäßig Computerspiele und veröffentlichen ihre Ergebnisse beim „Spieleratgeber NRW“ (www.spieleratgeber-nrw.de), einer Internetseite, die vom Familienministerium NRW unterstützt wird. Die Spieletests bewegen sich abseits der „Hurra-Schreie“ und jenseits der „Geile-Grafik-Euphorie“ kommerzieller Anbieter, sondern sind pädagogische Beurteilungen, ausgerichtet an einem strengen Kriterienkatalog. Diese Jugendlichen laden einmal im Jahr für einen Abend die Eltern der Schule ein, mitzuspielen. Sie wollen die Eltern in einen „Spielraum“ bitten, Spiele ohne Angst vor peinlichen Fragen, ohne Angst vor Blamage, ohne Druck ausprobieren zu können.

Einmal im Jahr verwandelt sich die Aula in einen Spieleparcours, der zuletzt mit sechs Stationen versehen war. Dabei achten die Jugendlichen darauf, verschiedene Spielgenres / Spielkonzepte zu präsentieren, im Mai 2008 waren dies die Spiele:

- Sims 2 (PC)
- Pro Evolution Soccer 2008 (Playstation 3)
- Warcraft III (PC)*
- Need for Speed – most wanted (Playstation 2)
- Wii Sports (Wii)
- Counter Strike Source (PC)

*Leider ist es wg. des Online-Zugangs mit Abonnement nicht ohne weiteres möglich, statt Warcraft III mit World of Warcraft zu spielen. Dadurch hätte auch der nicht unumstrittene Bereich der Online-Rollenspiele abgedeckt werden können.

Jede Station wird von zwei Jugendlichen betreut. Sie sind „Paten“ der Spiele, Experten, Moderatoren und nicht zuletzt Diskussionspartner. Die Eltern können zu den einzelnen Stationen gehen, sich die Spiele zeigen und erklären lassen und! sie müssen mitspielen. Die Jugendlichen stehen nur am Rande, dürfen keine Maus, keine Tastatur, keinen Controller bedienen.

Das Spielen entwickelt sehr schnell eine Eigendynamik mit Aha-Effekten, lautem Lachen, verbissenem Ehrgeiz oder großem Erstaunen, zum Teil auch Überforderung angesichts der Komplexität eines Spiels wie Warcraft III. Doch genau darum geht es: Das Spielen erfahrbar zu machen, den Eltern die Zuschauerrolle zu nehmen, sie zu lösen von ihren Film-Sehgewohnheiten mit narrativen Strukturen, sie mitten in das Spielgeschehen zu katapultieren, mit all seinen sinnlichen Erfahrungen. Sie erleben lassen, was Computerspiele spielen bedeutet und damit auch nachvollziehen lassen, was es – vielleicht – für ihre Kinder bedeutet.

Selbstverständlich sind die Schülerinnen und Schüler der AG gut vorbereitet und bereiten sich sorgfältig auf den Abend vor. Sie kennen die Spiele in- und auswendig und versuchen sich in die Lage eines Anfängers hineinzusetzen. Dabei verlangen die Stunden mit (fremden) Eltern ihnen auch viel Geduld ab. Und ... sie überlegen sich vorher, welche Fragen gestellt werden könnten, was Eltern interessiert, deren eigene Kinder zu Hause diese oder andere Computerspiele spielen.

Dabei entwickelt sich regelmäßig so manche spannende Diskussion, umso kontroverser, je kontroverser das Spiel in der öffentlichen Diskussion steht. D.h. wenig kritische Nachfragen gab es z.B. beim Familien-Spiel „Wii Sports“, umso heftiger beim Taktik-Shooter „Counter Strike“, das wg. seiner Freigabe ab USK 16 übrigens in einem Nebenraum gezeigt wurde (und selbstverständlich von älteren Schülern betreut wurde). Am Rande: Trotz so mancher kritischer Äußerung angesichts des gewaltvollen Inhalts weigerte sich kein Erwachsener, das Spiel selbst auszuprobieren, jeder nahm die digitale Waffe in die Hand und eliminierte die Gegner.

Was lernen Eltern? Sie erfahren die Spiele mit Betreuung eines (fremden) Experten, dürfen jede Frage dazu stellen und erhalten – hoffentlich – sachgerechte Antworten. Sie sehen die Vielfalt von Computerspielen (in der Schule, in der sie sicher sein können vor kommerziellem Interesse.) und erfahren etwas über die Bedeutung, die dieses zentrale Jugendmedium für Jugendliche besitzt. Und ... sie haben eine Menge Spaß.

Was lernen die Schülerinnen und Schüler der AG? Sie sind die eigentlichen Nutznießer des Projekts. Wer in solcher Weise die Spiele präsentieren kann, sich den kritischen Fragen stellt und erfährt, was die Sorgen der Eltern sind, besitzt Medienkompetenz. Und ... sie lernen, dass Anstrengung sich lohnt, Eltern sich wirklich für „ihr“ Medium interessieren.