Computerspiele in der Jugendarbeit

Computerspiele bilden für viele Jungen und Mädchen einen faszinierenden Freizeitvertreib. Jungen bauen gerne fantastische Welten, messen sich in Sportspielen und favorisieren Spiele, die durch Action bestimmt sind und die als einzige Konfliktlösung die Tötung bzw. das „Auslöschen" des Feindes anbieten. Mädchen bevorzugen dagegen eher Geschicklichkeits- und Strategiespiele.

Der medienpädagogische Umgang mit Computerspielen in der Jugendarbeit ist nicht nur aufgrund der unterschiedlichen Nutzungsmotive eine Herausforderung. Das Projekt **Hauptsache Action** nimmt grundsätzlich die Faszination von Kindern und Jugendlichen an Spielen auf und bietet einen Rahmen für die Auseinandersetzung mit Computerspielen. Der so entstandene geschützte Raum bietet Platz für Gesprächsanlässe und Möglichkeiten, das eigene Spielverhalten zu reflektieren.

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen bietet Mädchen und Jungen in der außerschulischen Arbeit unterschiedliche medienpädagogische Projektbausteine an, um das Thema Computerspiele altersgemäß und attraktiv zu behandeln.

Folgende Bausteine werden von freien Medienpädagoginnen und Medienpädagogen für die außerschulische Arbeit mit Mädchen und Jungen angeboten:

Let's Play-Videos in der Jugendarbeit
Let's Plays heißen die Youtube-Clips, in denen Spieler ihr Spiel filmen und es kommentieren. Gronkh und Sarazar gehören mit zu den Stars der deutschen Youtuber-Szene. Ihre Let's Plays werden von Kindern und Jugendlichen abends geschaut. Eigene Let's Plays sind recht einfach zu erstellen, wie das funktioniert, wird in diesem Baustein erklärt.

Minecraft – Eine 3D-Welt nur für Jungs?
Seit Jahren begeistert das Spiel Minecraft durch die vielseitig gebotenen Möglichkeiten Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen. In diesem Baustein soll die Faszination für diese Pixelwelt bei Mädchen geweckt werden. Neben einer kurzen Einführung in die Spielwelt von Minecraft, werden kreative Ideen vorgestellt und umgesetzt.

Spieleaffe-Tester
Jüngere Kinder finden auf der Internetseite www.Spielaffe.de einen ersten Einstieg in die Computerspielewelt. Problematisch erscheinen oft die Verknüpfungen in den Spielen auf andere Internetseiten, die durchaus nicht immer altersgerecht sind. Es fehlen bisher auch Altersangaben für die vielen Flashspiele, die von überall auf der Welt von den Anbietern zusammengetragen werden. Dieses Angebot bietet eine gute Chance, um mit Jüngeren auf die Problematik der Altersfreigaben einzugehen.

Spieletester
Die von der USK vergebenen Alterskennzeichen für Spiele bilden häufig eine gute Gelegenheit, mit älteren Kindern und Jugendlichen über die Spiele ins Gespräch zu kommen. Dabei wird über die Kriterien der Altersvergabe informiert und Vergleiche mit anderen bekannten Spielen werden gezogen.

NetzwerkGamez
Wenn schon nicht eine ganze Nacht, dann vielleicht mal einen ganzen Nachmittag mit und gegen Andere im Netzwerk spielen. Auch dieses niedrigschwellige Angebot macht die Altersfreigaben in Computerspielen zum Thema.

LAN-Party für Jugendliche
Jugendliche nutzen häufig Spiele, ohne dabei auf die gesetzlichen Altersfreigaben zu achten. Auf einer LAN-Party erfahren Jugendliche beim Netzwerkspielen von altersgemäßen Spielen, erhalten neue Spielerlebnisse und lernen das Spielen mit anderen zu schätzen. Darüber hinaus wird Raum geschaffen, um über die Computerspielerlebnisse – auch durchaus strittig und kritisch - ins Gespräch zu kommen.

eSports-Liga
Der Wettbewerb zwischen Teams aus verschiedenen Jugendzentren oder anderen Institutionen der außerschulischen Arbeit steht im Fokus dieses Angebotes, wobei der Wettbewerb und das „Sich-Messen“ unter Jugendgruppen in den Jugendzentren beabsichtigt ist. Die Auseinandersetzung mit Spielen in diesem Rahmen können Ansatzpunkte für die Diskussion über Computerspiele bilden.
www.jz-esports.de

Fortbildung für pädagogische Fachkräfte in der außerschulischen Arbeit:

Minecraft - Die Wunderwelt der Klötzchen
Ein weit verbreitetes Spielphänomen ist Minecraft. Kinder und Jugendliche sind von der Freiheit und den vielen Spielmöglichkeiten begeistert. Vom selbst gebauten Baumhaus bis zu Metropolen, die in Kooperation mit anderen erbaut werden können. Das kreative und soziale Potential von Minecraft wird in der pädagogischen Arbeit in Deutschland noch unterschätzt. In diesem ganztägigen Baustein gibt es neben einer praktischen Einführung in das Spiel auch Tipps, wie sich das Spiel pädagogisch einsetzen lässt.

Hauptsache Action – Ein Einblick in die Welt der Computerspiele:
Die Fortbildung soll Distanz zum Thema Computerspiele abbauen und die Ängste vieler pädagogischer Mitarbeitender aufgreifen. Es werden verschiedene Computerspiele ausprobiert und damit ein - für viele - erster Kontakt zu den Spielen geschaffen. Vorurteile und allzu schnelle Aburteilungen werden aufgegriffen und hinterfragt, damit ein Zugang zu computerspielenden Kindern und Jugendlichen erleichtert wird, der durchaus auch kritisch sein soll.

Ausführlichere Informationen zu den einzelnen Bausteinen finden Sie auf der website www.jugendschutz-niedersachsen.de >Medien >Projekte >Hauptsache Action

Wer kann an dem Projekt teilnehmen?

Das Angebot richtet sich an Institutionen der außerschulischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: offene Kinder- und Jugendarbeit, Kinder- und Jugendheime, Nachmittagsangebote in Schulen, Projektwochen, Ferienpassangebote oder Konfirmandengruppen. Die Bausteine können kostenlos bei der LJS gebucht werden.

Kontakt

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen
Leisewitzstraße 26
30175 Hannover
Tel.: 0511-858788
Fax: 0511-2834954
info@jugenschutz-niedersachsen.de
www.jugendschutz-niedersachsen.de

Projektorganisation: Jens Wiemken, LJS
Jens.Wiemken@jugendschutz-niedersachsen.de

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen

Die LJS ist ein Fachreferat der LAG der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen e.V.

Das Projekt wird finanziell unterstützt durch:
Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung