

Marco Fileccia

Kritische Freunde werden – Computerspiele in der Schule. Ein Erfahrungsbericht.



iStockphoto/Skip ODonnell



Marco Fileccia (www.fileccia.de und www.goodschool.de), OStR. am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen, war lange Jahre Fachberater für Medienkompetenz bei Lehrer-Online, initiiert und betreut ebenso viele Jahre Medienprojekte mit Jugendlichen und ist Referent der Initiative Eltern+Medien der Landesanstalt für Medien NRW.

Critical friends sind Menschen, die vertrauensvoll sind, trotzdem provokante Fragen stellen, die Dinge durch eine andere Brille sehen und an der Arbeit eines anderen Kritik äußern (dürfen). Sie nehmen sich die Zeit, den anderen und seine Arbeit zu verstehen, sie sind „Anwälte“ seines Erfolgs. „A critical friend can be defined as a trusted person who asks provocative questions, provides data to be examined through another lens, and offers critiques of a person’s work as a friend. A critical friend takes the time to fully understand the context of the work presented and the outcomes that the person or group is working toward. The friend is an advocate for the success of that work.“¹ Mit diesem Selbstverständnis setzt das Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen seine Arbeit zu Computerspielen offensiv mit Schülerinnen und Schülern um. Der „Erfolg“, zu dessen „Anwälten“ die Lehrerinnen und Lehrer werden, heißt Medienkompetenz.

Reflexionsvermögen

Glaubt man dem Konzept des „Digital Native – Digital Immigrant“ nach Marc Prensky oder glaubt man an die Idee, dass unsere Kinder durch die Gnade der späten Geburt mehr Computerkompetenz besitzen als wir als „Vordigitalgeneration“, so muss dies nicht unweigerlich bedeuten, dass sie auch z. B.

Reflexionsvermögen über ihre Mediennutzung besitzen. Einen Computer bedienen, bei YouTube Videos abspielen oder ein Profil bei SchülerVz/StudiVz anlegen zu können, ist nicht gleichbedeutend mit Medienkompetenz – davon bin ich fest überzeugt! Bis hierhin, könnte man einwenden, ist die „digitale Kluft“ vorhanden, aber nicht breit und auch nicht unüberwindbar. Während also Erwachsene all diese Fähigkeiten u. U. auch besitzen, scheitert ein Vergleich der Fähigkeiten spätestens bei Computerspielen der heutigen Generation. Die Jugendlichen sind uns Erwachsenen bei der Bedienung von Computerspielen, ihrem Spielverständnis und der Rezeption dieser Bilderwelten haushoch überlegen. Beweise? Treten Sie an in WoW! (Wenn Sie nicht wissen, was WoW ist, treten Sie besser erst gar nicht an!)

Fit machen für Computerspiele

Aber sind sie auch medienkompetent für die Computerspiele? Nein!, meinen wir ganz deutlich und deshalb muss der Auftrag, auch wenn es sich um eine „Terra incognita für Erwachsene“ handeln mag, lauten: „Wir müssen die Schülerinnen und Schüler ‚fit‘ machen für die Computerspiele“ – so das Credo des Oberhausener Gymnasiums. Seine Schülerinnen und Schüler sollen fähig werden, Computerspiele sinnvoll, verantwortungsbewusst und reflektiert zu nutzen, ihre Gefahren und Risiken kennen, aber auch Chancen erkennen können. Nicht zuletzt – das gilt für den gesamten Medienkonsum – sollen sie in ihrem Leben selbstbestimmt, gemeinschaftsbezogen und vielleicht auch kritisch urteilen und handeln können. Soweit die hehren Worte und das engagierte Ziel. Was bedeutet dies in der Schule konkret? Das „Elsa“ hat folgende Antworten:

- Mit Spielern reden, nicht über sie (Beachtung)
- Sich-Interessieren (Anerkennung + Sympathie)
- Mitspielen und Vorbild sein (Lernen am Modell)

¹ Costa, A. and Kallick, B.(1993): Through the Lens of a Critical Friend. Educational Leadership 51 (2) 49-51).

- Alternativen aufzeigen (Orchester, Theater-AG, Triathlon-Team)
- Werte vermitteln wie Solidarität und Toleranz
- Chancen und Risiken gleichermaßen (objektiv) vermitteln
- Inhalte auf Meta-Ebene heben („hinter die Kulissen schauen“)
- Schulische LAN-Party (Ernst nehmen)

1. Freiarbeit

In der „Freiarbeit“ (auch Projekt- oder Modularbeit genannt für die Jahrgänge 7-10) gibt es Material zu Computerspielen, mit dessen Hilfe die Schülerinnen und Schüler eigenständig arbeiten können. Sie arbeiten zu Themen wie (in Klammern beispielhafte Fragestellungen)

- Medienkonsum (z.B. Analysiere den Medienkonsum deiner Eltern früher, deinen eigenen Medienkonsum, führe dazu eine Wochenübersicht, notiere, was wann und warum)
- Faszination (Welche Spiele faszinieren dich, welche die anderen? Was glaubst du warum? Analysiere Forschungsergebnisse dazu!)
- Gender (Wie werden Frauen, wie werden Männer in beispielhaften Computerspielen dargestellt, was glaubst du warum? Vergleiche es mit der Werbung o.ä.)
- Markt (Wieviel Geld wird mit Computerspielen in Deutschland verdient? Welche Marktmechanismen stecken dahinter? Wie äußert sich das z.B. in der Werbung)
- Gewalt (Wie wirkt Mediengewalt, analysiere Forschungsergebnisse dazu, was glaubst du, wie wirkt sie auf dich? Was hältst du von den Alterseinstufungen der USK, finde eigene!)
- Militarismus (Wieso werden in vielen Computerspielen militärische Sachverhalte thematisiert, wieso üben Waffen scheinbar eine Faszination aus, gibt es Bezüge zur Realität?)

2. Unterricht

Der Unterricht mit und über Computerspiele/n steckt – ehrlicherweise auch am Elsa-Brändström-Gymnasium – noch in den Kinderschuhen. Erste Ansätze sind vielversprechend, das Spiel „Global Conflicts: Palestine“ beispielsweise vermittelt sehr glaubwürdig und differenziert die Positionen im Konflikt Israel – Palästinenser. Oder „Ecopolicy“, das einen vernetzten Zusammenhang zwischen Ökologie und Ökonomie zumindest visualisieren kann oder auch „Genius – Im Zentrum der Macht“. Beide Spiele haben aber eher Simulationscharakter. Gescheitert sind aber beispielsweise Ansätze, das Spiel „Age of Empires II“ in den Geschichtsunterricht zu integrieren. Mirjam Kjurktschiew, Studienreferendarin am „Elsa“, machte eine Untersuchung dazu und stellte fest: „Die Blütezeiten der Völker im Spiel sind nicht kompatibel (so erlebten z. B. Fran-

Fünf Bausteine

In der praktischen Arbeit haben sich im Laufe der Jahre fünf „Bausteine“ herausgebildet, mit denen an dem Staatlichen Gymnasium, nichtsdestotrotz Montessori-Schule, gearbeitet wird:

1. Freiarbeit
2. Spieletester-AG
3. Unterricht
4. Spielraum für Eltern
5. LAN-Party

ken und Mongolen ihre Blütezeiten nicht parallel) und selbst die Namen der Völker sind historisch unkorrekt („Briten“ waren „Angelsachsen“ z. B.). Kurzum, der Anspruch auf fachliche Korrektheit ist nicht gegeben“. Was – auch ehrlicherweise – nicht Anspruch des Spiels ist und sein kann, aber trotzdem ein Argument für den Ausschluss aus dem Unterricht ist. Auch das Spiel „Spore“ kann nicht wirklich die komplexen Wechselwirkungen von Evolution für die Biologie begreifbar machen, von den fragwürdigen Anfängen im „Gott-Modus“ ganz zu schweigen. In diese Reihe lassen sich viele populäre Spiele stellen, die inhaltlich nicht in den Unterricht gehören. Anders sieht es aus, wenn Meta-Themen wie Geschlechterrollen, Sprache, Bilderwelten, Ethik und Moral behandelt werden, hier finden sich gute Beispiele in Computerspielen.

3. Spieletester-AG

Baustein 3 besteht aus einer Arbeitsgemeinschaft für Schülerinnen und Schüler, die nachmittags Computerspiele testet. In dieser Gruppe, die übrigens zur Hälfte aus Jungen und Mädchen besteht, schreiben die Jugendlichen der Klassen 8, 9, 10, 11 und 12 Testberichte über Computerspiele, aber jenseits der „Hurra-Rufe“ und „Geile-Grafik-Euphorie“ der Computerspielzeitschriften. Anhand eines strengen Kriterienkatalogs müssen die Testerinnen und Tester pädagogische Beurteilungen verfassen, die auf der Website des „Spieleratgebers NRW“ (www.spieleratgeber-nrw.de), einer Seite mit Förderung durch das Familienministerium NRW, veröffentlicht werden. Einige der Kriterien zur Beurteilung lauten:

- Um was geht es in dem Spiel? Was ist die Aufgabe des Spielers?
- Wie fandest du die Spiel- und Hintergrundgeschichte? Hat sie dich motiviert weiterzuspielen?
- Wie hast du die Atmosphäre des Spiels empfunden?
- Fandest du das Spiel abwechslungsreich?
- Beurteile bitte den Schwierigkeitsgrad des Spiels und begründe deine Bewertung.



Am Elsa-Brandström-Gymnasium werden auch Eltern in die digitale Spielkultur mit einbezogen.

- Bewerte bitte die Spielgrafik und begründe deine Bewertung.
- Passte die Spielgrafik zum Spielinhalt?
- Was tragen Sound und Musik zur Atmosphäre bei?
- abschließende Bewertung / eigene Anmerkungen
- Welche Teile des Spiels fandest du besonders gelungen? Welche haben dir nicht gefallen?
- Wie würdest du das Spiel zusammenfassend bewerten?
- Würdest du das Spiel weiterempfehlen?

4. Spielraum für Eltern

Ein besonderes Highlight der Schule ist die Einbeziehung der Eltern, so in Elternabenden zum Thema Medien und insbesondere im alljährlichen „Spielraum für Eltern“. In – zuletzt sechs – Stationen dürfen, nein müssen, die Eltern mitspielen. Jede der Spielstationen ist von Schülerinnen Schülern besetzt, die die Tastatur oder Maus oder den Controller nicht bedienen dürfen. Sie helfen den Eltern, die Spiele kennen zu lernen, stehen als Ansprechpartner für Fragen zur Verfügung und müssen auch so manche heiße Diskussion über Medienkonsum meistern. Im vergangenen Jahr stellten die Schülerinnen/ Schüler folgende Spiele zum Mitspielen bereit:

- Die SIMS 2
- Pro Evolution Soccer
- Warcraft III
- Need for Speed
- Wii Sports
- Counter Strike – Condition Zero

Dies stellt eine gute Mischung verschiedener Genres dar, auch wenn wir Counter Strike wg. der Altersfreigabe nicht in der Aula unserer Schule präsentieren durften, sondern nur

in einem separaten Raum. In dieser Win-Win-Situation lernen die Eltern etwas über Computerspiele und „erfahren“ sie, statt nur zuzuschauen. Aber auch die Schülerinnen und Schüler müssen eine hohe Medienkompetenz beweisen und z.T. sehr kritische Fragen beantworten. Dadurch reflektieren sie gleichzeitig ihren Medienkonsum.

5. LAN-Party

Der letzte Baustein und historisch der erste der Schule ist die alljährliche Schüler-LAN-Party. Mit einem pädagogischen Konzept im Rücken (alle Spiele müssen USK 12 haben, es werden keine Raubkopien zugelassen, die Organisation übernimmt die Schülervertretung), spielen die Jugendlichen ab Klasse 9 für eine ganze Nacht in der Schule. Nach enttäuschenden Anmeldezahlen von Mädchen änderte das „Elsa“ vor drei Jahren das Konzept und weitete die LAN-Partys zu „Mediennächten“ aus mit Kino, Internet-Café und Sing-Star-Contests oder Wii-Spielen. Und warum LAN-Partys in der Schule? Thomas Wentzel, SV-Vertrauenslehrer, fasst zusammen:

- Identifikation: An „meiner“ Schule wird so etwas veranstaltet.
- Kompetenzerwerb: Technik-/ Sozialkompetenzen
- Gruppenbildungen (über die ganze Schule, aus allen Klassen)
- Spaß-Faktor, auch ohne Ego-Shooter(!)
- Lebenswirklichkeit in die Schule holen, in einen „Schonraum“
- pädagogischer Auftrag Medienkompetenz, „fit machen“
- Vermittlung positiver Werte auch im fairen Wettstreit
- Erkennen von problematischen Entwicklungen/ gefährlichen Tendenzen/Missbrauch
- Kontakt mit Spielern. Lehrer als Gesprächspartner akzeptiert.

→ Website des Elsa-Brandström-Gymnasiums:
www.gym-elsa-ob.de