

## - Pressemitteilung -

### **Fachtag gibt Tipps zum Aufbau neuer ComputerSpielSchul-Standorte**

Göppingen, 06.02.2019. Digitale Spiele sind ein wesentlicher Bestandteil der heutigen Jugendkultur und auch Kulturgut im Allgemeinen. Dennoch gibt bei vielen Erwachsenen nach wie vor viele Vorbehalte und auch Vorurteile, insbesondere bei denjenigen, die selbst bisher nichts mit dem Medium zu tun hatten. Auf der anderen Seite steht eine sehr euphorische, manchmal auch unreflektierte Nutzung bei Kindern und Jugendlichen. Damit sich aber auch Eltern und Großeltern zusammen mit Kindern und Jugendlichen unter fachkundiger Anleitung nicht nur über passende und altersgerechte Computerspiele informieren, sondern sie auch gemeinsam spielen können, startete die Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg 2015 eine Ausschreibung infolge dessen an den Standorten Stuttgart, Karlsruhe und Freiburg ComputerSpielSchulen aufgebaut wurden. Neben regelmäßigen Öffnungszeiten zum gemeinsamen Spielen bieten die ComputerSpielSchulen auch Workshops rund um digitale Spiele an. Dabei geht es einerseits um den kreativen Umgang mit Spielen wie Machinima, Lets's Plays oder auch selbst zu programmieren. Andererseits werden dabei auch kritische Themen, wie z.B. Gewalt in Spielen diskutiert. Die Angebote richten sich nicht nur an Kinder und Jugendliche sondern auch an Eltern und pädagogische Fachkräfte.

Nach dem Vorbild der ComputerSpielSchule in Leipzig, wo das Konzept entwickelt wurde, haben sich die Einrichtungen an den drei Standorten in Baden-Württemberg so gut etabliert, dass weitere Institutionen Interesse an dem Thema gezeigt haben. Die LFK hat daher zusammen mit den Medienzentren Göppingen und Stuttgart und den ComputerSpielSchulen des Landes den Fachtag „ComputerSpielSchulen Baden-Württemberg“ im Kreismedienzentrum Göppingen auf die Beine gestellt, um die Idee der ComputerSpielSchulen im Land weiter zu verankern.

Als Impuls informierte Jun.-Prof. Dr. Jan M. Boelmann zunächst über die Lernpotenziale von Computerspielen in formalen Bildungskontexten. Dann wurden den anwesenden Kreismedienzentren-Leitern sowie weiteren Interessierten das Konzept der ComputerSpielSchulen vorgestellt und Sie wurden beraten, wie Medienzentren und andere Einrichtungen das Angebot einer eigenen ComputerSpielSchule in ihrem Landkreis aufbauen können. Die Vertreter der drei bestehenden Schulen berichteten über die konkrete Umsetzung und boten in Workshops praktische Inhalte an. Die anwesenden Vertreter von Kreismedienzentren, Schulen und Bibliotheken diskutierten

das vielfältige Potential des Einsatzes von Games im pädagogischen Kontext und zeigten großes Interesse, dies verstärkt auch in den eigenen Institutionen umzusetzen.

Auch die LFK wird alle ComputerSpielSchulen und damit das wichtige Thema „Digitale Spiele“ weiterhin unterstützen sowie neue Ansätze für die Vermittlung von Medienkompetenz entwickeln. LFK-Präsident Dr. Kreißig verdeutlicht: „Digitale Spiele gehören zur Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen, daher müssen wir dafür sorgen, dass das eigene Medienverhalten reflektiert wird und Medien kreativ und eigenverantwortlich eingesetzt werden. Die ComputerSpielSchulen im Land leisten hier eine sehr wichtige Arbeit und schaffen es darüber hinaus, Vorurteile gegenüber digitalen Spielen abzubauen“.

### **Über die Landesanstalt für Kommunikation (LFK)**

Die LFK ist die Medienanstalt für Baden-Württemberg. Sie lizenziert und beaufsichtigt den privaten Rundfunk, weist Übertragungskapazitäten zu und entwickelt und fördert eine vielfältige Medienlandschaft. Sie ist außerdem zuständig für den Jugendmedienschutz und die Vermittlung von Medienkompetenz. Hierzu engagiert sie sich in zahlreichen Projekten im Land und bietet Aus- und Fortbildungsmaßnahmen an.

#### **Ansprechpartnerin für journalistische Fragen:**

Eva-Maria Sommer  
Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg (LFK)  
Tel.: 0711/66991-32  
E-Mail: e.sommer@lfk.de

#### **Fachlicher Ansprechpartner:**

Thomas Rathgeb  
Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg (LFK)  
Leiter Abteilung Medienkompetenz  
Programm Forschung  
Tel.: 0711/66991-52  
E-Mail: t.rathgeb@lfk.de