

Kurzkonzept

Ziel des Modellprojekts ComputerSpielSchule Leipzig ist es, generationsspezifische Hürden zwischen SpielerInnen und NichtspielerInnen von Computerspielen zu überwinden und Medienkompetenz als Handlungs- und Reflexionskompetenz auf beiden Seiten zu fördern. Die Freude am Spielen ist kein Phänomen der Kindheit. Verschiedenartig sind lediglich die Formen des Spielens, die sich angesichts der Dynamik medialer Entwicklungen stetig verändern. Die ComputerSpielSchule Leipzig ist ein Ort, an dem auf der Grundlage der gemeinsamen Freude am Spielen Brücken zwischen unterschiedlichen Spielvorlieben und -weisen gebaut werden. Als etablierte Einrichtung schafft sie einen Raum an dem verschiedene Generationen *spielend* zueinander finden. Methodisch wird dabei nach dem Prinzip der Handlungsorientierten Medienpädagogik vorgegangen. Die Spezifika unterschiedlicher Computerspiele werden nicht nur theoretisch vermittelt, sondern praktisch erfahrbar gemacht. Erst im Erleben von Spielsituationen wird das Spielen in seiner medialen Vielfalt verständlich und in seiner individuellen Bedeutung nachvollziehbar. Zudem bietet die ComputerSpielSchule zielgruppenspezifische Workshops und Fortbildungen für PädagogInnen und MultiplikatorInnen an.

Computerspiele sind ein wichtiger Bestandteil des Medienalltags von Kindern und Jugendlichen. Aber auch das Internet hat sich zu einem wichtigen Spielraum entwickelt. Und dies ist nicht überraschend. Computer und Internet bieten vielfältige Möglichkeiten Spielräume zu simulieren, die zu abenteuerlichen Entdeckungen einladen. Wichtig ist, dass es sich dabei nicht um abgeschlossene Geschichten (wie bspw. beim Film) handelt, sondern um interaktive Umgebungen, in die sich Heranwachsende mit ihren Fähigkeiten und im fortwährenden Training ihres Könnens, einbringen können. Gerade in der Zeit des Heranwachsens sind diese Möglichkeiten der **Selbsterprobung** und des ‚Als-ob-Handelns‘ wichtige Formen der **Identitätsarbeit** und Welterschließung. Eltern und pädagogisch Verantwortlichen fällt es oft schwer, die Faszinationskraft der digitalen Spielwelten nachzuvollziehen. Sie sind in der Regel mit (analog) Massenmedien aufgewachsen und hatten nicht die Gelegenheit grundlegende Handlungs- und damit Lernpraxen im Umgang mit neuen Medien auszubilden. Zusätzlich erschwert werden das Verständnis und die Verständigung durch die häufig polarisierende Berichterstattung der Medien. Leider werden dadurch auch diejenigen beeinflusst, die neugierig sind und erfahren möchten, was (ihre) Kinder am Spielen so reizt. Heranwachsende verfügen in der Regel über ausgeprägte Kompetenzen im technischen Umgang mit Computerspielen. Hingegen fehlt ihnen oft die Fähigkeit, diese auch kritisch-reflektierend in den Blick zu nehmen. Für einen **kompetenten und selbstbestimmten Umgang mit Spielen** ist dies jedoch notwendig. Und hier ist die Unterstützung von Eltern und PädagogInnen gefragt. Wenn die Spielenden lernen müssen, ihr Hobby kritisch zu reflektieren, so sind es doch in der Regel die Nichtspielenden, die sie dabei unterstützen können.

Die Idee der ComputerSpielSchule Leipzig ist es, beide Seiten in einem *gemeinsamen* Erfahrungsraum zusammenzuführen. Eltern erfahren, dass das Spielen weitaus facettenreicher ist, als oft angenommen wird. Heranwachsende werden angeregt sich selbst und das Spielen aus den Augen ihrer Eltern oder Lehrenden zu sehen und das inzwischen allzu Selbstverständliche auf seinen Sinn zu hinterfragen. Möglich ist dies, weil beide Seiten sich in einem gemeinsamen Raum begegnen und dadurch veranlasst sind, sich in ihrem Handeln konstruktiv aufeinander zu beziehen.

Die (medien)pädagogischen Zielstellungen der ComputerSpielSchule Leipzig

Übergeordnetes Ziel aller Angebote der ComputerSpielSchule Leipzig ist die **Förderung medienkompetenten Handelns**. Folgen wir der Bestimmung von Medienkompetenz, so ist diese nicht allein auf technische Fertigkeiten zu beschränken, sondern als komplexes Bündel ineinandergreifender Kenntnisse und Fähigkeiten zu sehen. Medienkompetenz ist die Kompetenz, „auf der Basis strukturierten zusammenschauenden Wissens und einer ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen wie Inhalte“ mit Medien „kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen“¹. Das bedeutet, Medien nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen gestalten zu können und in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln an der gesellschaftlichen Kommunikation zu partizipieren. Damit wird deutlich, dass Medienkompetenz sich keineswegs auf die Medien selbst beschränkt, sondern immer im Kontext sozialen Handelns zu sehen ist. Medienhandeln erfordert immer auch die Fähigkeit einer sozialen Kontextualisierung und Perspektivübernahme, um eigene Interessen und Vorlieben vertreten und die Interessen und Vorlieben Anderer nachvollziehen zu können.

Methodische Grundlagen:

Aktive Medienarbeit als Methode der Handlungsorientierten Medienpädagogik

Die Vermittlung von Medienkompetenz steht im Mittelpunkt einer Position der Medienpädagogik, die als *Handlungsorientierte Medienpädagogik* Subjekte darin befähigen will, „in gesellschaftliches Handeln, d.i. auch Medienhandeln“² einzugreifen. Dieser Ansatz versteht Medien nicht bloß als Mittler von Botschaften, sondern als Ausdrucksmedium zur Artikulation individuellen Erlebens und Denkens. Aktive Medienarbeit als Methode der Handlungsorientierten Medienpädagogik geht grundsätzlich davon aus, dass Lernprozesse sich in einer handelnden und exemplarischen Auseinandersetzung in sozialen Situationen vollziehen. Die pädagogische Förderung von Medienkompetenz erfolgt entsprechend in lebensnahen Situationen und in gemeinschaftlicher Auseinandersetzung mit alltagsrelevanten Fragen und Problemlagen.

¹ Schorb, B. (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen; Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed.

² Schorb, B. (1995): Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis. Opladen: Leske + Budrich.

Methodische Grundlagen:

Intergenerationelle Medienpädagogik als Begegnung unterschiedlicher Generationen

Ein zweiter wichtiger methodischer Ansatz der ComputerSpielSchule Leipzig ist die (medienpädagogische) initiierte Begegnung unterschiedlicher **Generationen**. In dem bspw. Eltern und Kinder oder Lehrende und Lernende über gemeinsames Medienhandeln in einen Dialog treten, partizipieren sie über eigenes lebensweltliches Erfahren hinaus. Damit nehmen Sie nicht nur teil an der Komplexität und Vielschichtigkeit gesellschaftlicher Realität, sondern sie schulen dabei auch wesentlich ihre Fähigkeit zur Perspektivübernahme und Reflexion. In einer zunehmend komplexer werdenden Gesellschaft und den damit wachsenden Anforderungen, ist diese als eine wichtige und pädagogisch verstärkt zu fördernde Kompetenz zu sehen. Eine auf die Begegnung der Generationen fokussierte Arbeit berücksichtigt, dass Medienhandeln immer auch Ausdruck individueller wie kollektiver Lebensgeschichten und Erfahrungen ist. Außerdem fördert diese Art der Auseinandersetzung die soziale Annäherung und damit die intergenerationelle Verständigung.

Pädagogische Arbeitsbereiche

1. Begegnung: Unterschiedliche Perspektiven einnehmen und verstehen

Die ComputerSpielSchule Leipzig ist ein Ort des Generationendialogs. In der durch das gemeinsame Spielen angeregten Perspektivübernahme, werden Vorbehalte nachvollziehbar und Vorlieben verständlich. Vorurteile und Barrieren zwischen Heranwachsenden und Erwachsenen können auf diese Weise überwunden werden.

2. Beratung: Zusammenhänge nachvollziehen und Lösungswege finden

Den BesucherInnen der ComputerSpielSchule Leipzig stehen kompetente MitarbeiterInnen zur Seite, die sie nachvollziehbar und verständlich in die Welt der Computerspiele einführen. Sie vermitteln grundlegende Kenntnisse, machen Zusammenhänge nachvollziehbar (etwa zu Themen wie Computerspielgenres, Suchtpotenzialen oder Jugendmedienschutz) und beraten bei individuellen Fragen und Problemen.

3. Lernen: Kompetent und selbstbestimmt mit Medien handeln

In der ComputerSpielschule Leipzig wird das Lernen mit und über Medien als ganzheitlicher Prozess verstanden, der auf einer handelnden, aktiven Auseinandersetzung beruht und in lebensweltlichen, sozialen Kontexten verortet ist. Erst die Gestaltung der Lernumgebung als aktiven und sozialen Prozess ermöglicht ein ‚wirkliches Begreifen‘, gegenüber einem ‚nur‘ kognitiven Verstehen und schafft die Voraussetzung für Verständigungsprozesse. Die BesucherInnen erwerben auf diese Weise nicht nur theoretisches Wissen und praktisches Kompetenzen, sondern auch die Fähigkeit die Bedeutung von Medien für unterschiedliche Generationen nachzuvollziehen.