

Knobeln, Bauen, Ballern - Computerspiele in der Mädchenarbeit

Lange Zeit waren Computerspiele in der Mädchenarbeit verpönt. Die Mädchen sollten nicht die gleichen „Fehler“ machen wie die Jungs. Von Seiten der Pädagoginnen gab es viele Vorurteile gegen das Spielen am PC, was hauptsächlich dadurch begründet war, dass sie selbst keine Spiele ausprobiert hatten.¹ Computerarbeit in der Mädchenpädagogik hatte eher den Fokus, die Qualifikationen der Mädchen zu erweitern, damit sie den Anforderungen am Arbeitsmarkt gewachsen sein würden. Es musste etwas Sinnvolles sein.

Diese Einstellung spiegelte sich auch bis vor einigen Jahren noch im Umgang vieler Mädchen mit dem Computer wieder. Entweder nutzten sie das Textverarbeitungsprogramm für Hausarbeiten, Referate und Bewerbungen oder sie ließen gleich ganz die Finger von Maus und Tastatur. Das Medium Computer war nicht mit Lust besetzt. Viele Mädchen, die bei einer Hausbesichtigung in den Computerraum des Mädchenzentrums Osnabrück kamen, stöhnten und meinten, das hätten sie schon in der Schule und das sei öde. Erst wenn sie mitkriegten, dass andere Mädchen oder die eigenen Freundinnen Stunden im Computerraum verbrachten, wurden sie neugierig und interessierten sich dafür, was die da so machten.

1. Entwicklungen

Seit ungefähr 12 Jahren setze ich neben anderen Programmen auch Computerspiele in der Mädchenarbeit ein. Dadurch gelang es, Hemmschwellen bei Mädchen gegenüber dem PC abzubauen und ihnen einen lustvollen Umgang zu ermöglichen. Das erschien mir damals wichtig, denn ohne Computer geht in der Arbeitswelt nichts mehr.

Und ganz nebenbei lernten die Mädchen auch „Sinnvolles“:

- Geschicklichkeit beim Bedienen der Maus und Tastatur;
- Kennen lernen von Programmen;
- Verstehen von Begriffen im Zusammenhang mit dem Computer, z.B. welche Systemvoraussetzungen benötigt ein Spiel und wo findet man die Hardwareprofile auf dem Computer;
- das Installieren von Software und das Lösen von Softwareproblemen, wenn ein Spiel nicht funktionieren wollte;
- die Pflege der Hardware, z.B. das Reinigen der Maus oder den Einbau einer neuen Grafikkarte,

usw. Und sie trainierten ihre kognitive Fähigkeiten (Wahrnehmung, Abstraktion, Merken etc).

Die anfangs skeptische Einstellung vieler Mädchen zum Computer hat sich in den letzten Jahren gravierend verändert. Sie haben das Internet für sich entdeckt, die Möglichkeiten, sich dort Wissenshintergründe zu verschaffen, vor allem aber die Kommunikation in Foren, Communities oder Chatrooms. Der Computer ist ihnen vertraut. 61% der 12-19jährigen Mädchen und jungen Frauen haben einen eigenen Computer/Laptop.² Und sie nutzen zunehmend die Spiele. Computerspiele gehören heute zur Kinder- und Jugendkultur – auch bei vielen Mädchen.

Im Mädchenzentrum Osnabrück haben wir den Bereich Internet im offenen Café, also jederzeit zugänglich und ebenso ständig unter pädagogischer Aufsicht. Eine Etage höher gibt es noch einen Computerraum ohne Internetzugang, der zu festgelegten Zeiten geöffnet ist. Dort werden Texte geschrieben, kreative Bildbearbeitungsprogramme genutzt und PC-Spiele gespielt. Wir haben diese räumliche Trennung bewusst gewählt, damit die kreativen Programme nicht durch das Internet verdrängt werden.

Die Besucherinnen des Mädchenzentrums haben die Möglichkeit, auf regelmäßigen Versammlungen Einfluss z.B. auf die Programmgestaltung zu nehmen. Immer wieder wird dabei der Wunsch nach Langen Computerspielenächten geäußert. Ende Januar haben wir diesen Wunsch wieder einmal umgesetzt. Acht Mädchen kamen um 18 Uhr mit Schlafsäcken und Isomatte. Nach einer kleinen Spieleinheit kochten wir zusammen Abendbrot. Danach ging es weiter bis gegen 2 Uhr nachts,

¹ Das galt auch für Pädagogen. Vgl. Fromme, Vollmer: Video- und Computerspiele aus der Sicht von Heranwachsenden, S. 10. In: Fromme, Meder, Vollmer: Computerspiele in der Kinderkultur, Opladen, 2000.

² JIM-Studie 2007, Hg.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart, 2007

allerdings mit kleinen Unterbrechungen. Als alle einen Schlafplatz eingerichtet hatten, wurde bis zum Wecken um 9 Uhr geschlafen. Nach einem Frühstück war die Übernachtungsaktion um 10 Uhr beendet.

2. Computerspiele in der Mädchenarbeit

Zur Frage, welche Computerspiele geeignet sind und was es zu beachten gilt, gibt es viele Facetten. Einige sollen im Folgenden beleuchtet werden.

2.1. Die Auswahl der Spiele

Im Mädchenzentrum machen die Mädchen Vorschläge für neue Spiele, teilweise wähle ich auch Spiele aus, die mir selbst gut gefallen haben oder die mir von KollegInnen empfohlen wurden.

Besonders auffällig ist, dass die Mädchen Spiele bevorzugen, die im Titel einen Mädchennamen haben oder auf eine Mädchen- oder Frauenfigur (Hexe o.ä.) schließen lassen. Dies lässt die Annahme zu, dass Mädchen in Spielen Identifikationsfiguren suchen.

Auch wenn ich in den vergangenen 15 Jahren einen Fundus von vielen bei Mädchen beliebten Spielen angesammelt habe, so ist der Markt an schönen Spielen dennoch sehr mager. Daran ändern auch die sogenannten „Mädchenspiele“ nichts, die von einigen Firmen für jüngere Mädchen auf den Markt geworfen werden. Manche Spielhersteller glauben, mit Pferden, mit Styling und mit der Farbe Rosa seien Mädchen zu ködern (was ihnen bei den jüngeren auch zu gelingen scheint). Sie vergessen dabei aber Geld in die Entwicklung einer ansprechenden Handlung, einer übersichtlichen Bedienbarkeit oder einer zeitgemäßen Grafik zu stecken. Nach dem Auspacken, Installieren und Anspielen folgt dann rasch die große Enttäuschung bei den Mädchen.

2.2. Interessen der Mädchen

Also stellt sich die Frage: Welche Bedingungen sollten Spiele erfüllen, damit sie für Mädchen attraktiv sind? Bei den Präferenzen geht die Tendenz bei den Mädchen ab 10 Jahren deutlich in folgende Richtung:

- Mädchen mögen Spiele, die von sozialen Beziehungen handeln und die Geschichten enthalten, die mit dem eigenen Leben etwas zu tun haben. Was ist damit gemeint: Beispielsweise Freundschaften, Haustiere, aufregende Situationen, Fernsehserien, aber auch eigene Zukunftsträume und Fantasien.
- Mädchen finden Spiele gut, in denen sie gestalten können.
- Sie lieben knifflige Rätsel mit logischen Lösungen.
- Es geht ihnen nicht so sehr darum, zu gewinnen, sondern etwas zu erleben, aber nicht auf Kosten von anderen. Der Wettbewerb hat für sie nicht so einen hohen Stellenwert wie für Jungen.
- Außerdem bevorzugen sie starke, intelligente und auch witzige Frauen- und Mädchenfiguren in Spielen.
- Hauptpersonen, mit denen sie sich identifizieren können oder in die sie sich hineinversetzen können
- witzige Situationen und Grafiken, fantasievolle Welten und Spielfiguren.
- Sie mögen Spiele, die überwiegend Gewalt frei sind, also keine so genannten „Ballerspiele“ – hier gibt es allerdings eine Veränderung mit dem Älterwerden. Bei den 16 - 18 jährigen erhöht sich der Anteil derjenigen, die auch Shooterspiele mögen auf ca. 10 %.
- Bei Fehlern wollen Mädchen die Gelegenheit haben, korrigieren zu können. Sie wollen nicht kaputtgehen und dann lange Spieleinheiten wiederholen müssen.

- Sie wollen keine langatmigen und komplizierten Einleitungen, sondern die Möglichkeit, schnell in die Geschichte rein zu finden und Erfolgserlebnisse zu haben
- Mädchen mögen Spiele, die sie mit anderen zusammen spielen können.

3

Die Wünsche von Mädchen bringt auch ein offener Brief auf den Punkt, den Mädchen geschrieben haben:⁴

„Wir sind sieben Mädchen im Alter zwischen 13 und 15 Jahren und testen Computerspiele, z.B. für die Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch bewertet“ und das Onlineangebot „www.spieleratgeber-nrw.de“. Leider gibt es aus unserer Sicht nicht genug ansprechende Spiele für Mädchen in unserem Alter. Deshalb haben wir einige Vorschläge und Fragen an euch:

- Spiele sollen uns Spaß machen!
- Warum gibt es keine weiblichen Helden, die sich auch wie weibliche Helden verhalten?
- Wir wünschen uns Helden und Heldinnen mit denen man mitfühlen kann!
- Wir würden uns mehr Spiele wünschen, die ohne Gewalt zum Ziel führen!
- Warum gibt es in Spielen so viel sinnlose Gewalt?
- Wir wünschen uns mehr historische Spiele ohne Gewalt!
- Wir würden uns mehr Simulationsspiele wie „Die Sims“ wünschen!
- Wir wünschen uns einen Mehrspielermodus bei Simulationsspielen!
- Wir wünschen uns qualitativ gut gemachte Spiele zu unseren Fernsehserien!
- Wir wünschen uns Spiele mit verschiedenen bzw. logischen Lösungsmöglichkeiten!
- Wir würden uns über einfachere Bedienungen und unterhaltsamere Tutorials (Lerne das Spiel kennen) freuen!
- Wir wünschen uns Gesellschaftsspiele mit unseren Themen!
- Wir wünschen uns Lernsoftware, die uns nicht langweilt!“

Wenn diese Vorschläge ernst genommen werden, dann wird sich der Anteil der Mädchen bei den Usern von Computerspielen weiter erhöhen. (Untersuchungen zu der Anzahl der Mädchen, die PC-Spiele spielen, haben je nach Fragestellung sehr unterschiedliche Ergebnisse, von 1/3 bis zu 2/3 der Mädchen.)⁵

Und sie müssen nicht aus Mangel an besseren Spielen auf Gewaltspiele zurückgreifen.

2.3. Ballern die Mädchen?

Es gibt viel zu wenig Spiele, die den benannten Interessen der Mädchen entsprechen. Die Spielhersteller (und auch die Spielezeitschriften als Multiplikatoren) richten sich mit ihren Produkten in erster Linie an die männlichen Nutzer und produzieren gezielt auf deren vermutete Bedürfnisse zugeschnitten. Das führt z.B. dazu, dass Shooterspiele in steigender Zahl auf den Markt kommen während die früher so beliebten Adventurespiele fast ausgestorben sind. Eine amerikanische Studie mit über 1200 12-14jährigen Jugendlichen kam zu dem Ergebnis, dass 1/4 aller Mädchen scheinbar ebenso wie 2/3 aller Jungen Gefallen an Spielen zu haben scheinen, in denen es um Gewalt geht.⁶

Meiner Einschätzung nach kann diese Studie, die hier seit Juli 2007 immer wieder durch die Medien geistert, nicht auf Deutschland übertragen werden. Es darf allerdings nicht übersehen werden, dass immer mehr Mädchen gewaltdarstellende Computerspiele konsumieren, wenn diese keine stumpfen, sich wiederholenden Gewaltaktionen erfordern sondern eine interessante Spielidee zu Grunde liegt. Das trifft zum Beispiel auf das Multiplayer-Rollenspiel „World of Warcraft“ zu, auch wenn die Spielfigur zum Weiterkommen viele Gegner erledigen muss. Bisher sind die weiblichen User allerdings immer noch deutlich unterrepräsentiert.

³ Vgl. hierzu auch Reinecke, Trepte, Behr: Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players, in: Hamburger Forschungsberichte zur Sozialpsychologie, Ausgabe Nr. 77, 2007

⁴ Niki, Katharina, Johanna, Charlotte, Joana, Lara und Katharina, Köln 2006

⁵ vgl. Nehmzow: Wenn Frauen in die Tasten hauen, stern 19.8.2002

oder Oppl: Lara Crofts Töchter, Diss. an der FU Berlin 2006

oder JIM-Studie 2006

⁶ vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/92161> (Meldung vom 4.7.2007)

2.4. Spielverhalten von Mädchen

Das Spielverhalten von Mädchen ist sehr unterschiedlich. Es gibt die Ruhigen, die sich stundenlang mit dem gleichen Spiel beschäftigen, die sich mit Geduld in ein Spiel einarbeiten, nach Lösungen suchen oder ihre Geschicklichkeit trainieren. Andere wollen sofort von einem Spiel angesprochen werden und sie brauchen schnelle Erfolge, sonst ist das Spiel bei ihnen durchgefallen und sie wollen das nächste ausprobieren. Es gibt Mädchen, die lieber alleine am Computer sitzen und andere, die mit ihren Freundinnen oder anderen Mädchen zusammen spielen wollen.

Manche sind neugierig auf neue Spiele, andere greifen eher auf die bekannten zurück.

Zur Nutzungsfrequenz hat die JIM-Studie 2006 folgende Aussagen gemacht: 28% der Mädchen (65% der Jungen) nutzen Computerspiele täglich/mehrmals pro Woche, 26% einmal pro Woche/einmal in 14 Tagen, 46% einmal im Monat oder seltener.⁷

2.5. Frauenbilder in Computerspielen

Beim Frauenbild werden von den Spielmachern hauptsächlich männliche Fantasien in stereotyper Form bedient. Prof. Goebel vom Europäischen Medieninstitut an der Universität Dortmund hat den Eindruck, dass die Spieleentwickler Gehirne haben wie pubertierende Jungen, die bestimmte Fantasien haben: Frauen als Sexualobjekte, als scharfe Nummern, die im Kampf zu besiegen sind. Seiner Meinung nach ist es absurd, dass durch viele Computerspiele die Unterdrückung von Frauen gesellschaftsfähig gemacht wird.⁸

Unabhängig von der Art der Frauendarstellung und der Rolle sind Frauen in Spielen deutlich unterrepräsentiert. In 54% der Spiele kommen Frauen vor, Männer hingegen in 92%.⁹

- Frauen in Hauptrollen gibt es kaum, und wenn, dann haben sie oft eher männliche Eigenschaften als martialische Kämpferin oder sie haben solch einen Mangel an notwendigen Stärken und Eigenschaften, dass sie unweigerlich bei untergeordneten Aufgaben landen.
- die Frauen, die zu finden sind, haben meist Nebenrollen, in diesen Nebenrollen sind sie häufig entweder gefährlich (z.B. als böse Zauberin), hilfebedürftig weil z.B. gekidnappt oder sie sind sexuell verfügbar und jederzeit willig.
- sie entsprechen einem weiblichen Klischee, z.B. als dralle Krankenschwester oder als zickiges weinerliches hilfloses Dummchen.
- sie werden häufig optisch und inhaltlich in sehr sexualisierter Form auf Männerwünsche zugeschnitten oder als Opfer von Gewalt dargestellt.

Die Darstellungen von Frauen in vielen Spielen enthalten für Mädchen negative Botschaften. Nicht realistische Körperformen, stereotype Verhaltensweisen wie hohe Stimmen, Schwächeanfälle und provokative Sexualität – das sind keine ansprechenden Frauenbilder. Ob sich Mädchen im Prozess ihrer Identitätsfindung dadurch beeinflussen lassen wie schon bei anderen Medien nachgewiesen¹⁰, sei mal dahingestellt.

2.6. Spieleempfehlungen

Viele Pädagoginnen fragen sich, welche Spiele sie für ihre Mädchengruppen oder –treffs anschaffen sollen.

Am beliebtesten sind Simulationen wie die Sims oder Sims2-Serie mit den verschiedenen Erweiterungen.

Für die Mädchen, die Geduld haben und gerne knifflige Rätsel lösen, sind Adventurespiele geeignet wie „Fünf Freunde“, „Syberia“, „Der verborgene Kontinent“, „The Longest Journey“, „Ronja Räubertochter“, „TKKG“, „Bibi Blocksberg“, „Baphomets Fluch“ oder „Ankh“.

Bei den Geschicklichkeitsspielen gibt es z.B. „Die wilden Hühner“, „Barbie als Explorer“ oder das alte „Zanzarah“. Auch die Harry-Potter-Spiele sind sehr beliebt.

Gesellschaftsspiele wie „Café International“, „Mahjongg“, „Monopoly“ oder Quizspiele wie „Wer wird Millionär“ lassen sich gut zu mehreren spielen und sind daher immer wieder ein Renner.

⁷ JIM-Studie 2006, Hg.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2006

⁸ ZDF, Mona Lisa, 10.12.2004

⁹ vgl. Rötzer: Computerspiele – oft nichts für Mädchen, 2000

¹⁰ siehe dazu z.B. „merz“ Nr. 6, 2004

Fußballbegeisterte Mädchen mögen auch „Anstoss“ oder andere Fußballsimulationen.

2.7. Dabei sein ist alles – Die Rolle der Pädagogin

Mädchenarbeit ist Beziehungsarbeit. Das ist einer der Leitsätze aus der Mädchenpädagogik. Das gilt ebenso im Bereich Medienpädagogik. Damit die Mädchen das Angebot im Computerbereich nutzen, ist es wichtig, dass eine Pädagogin dabei ist. Es gibt nur wenige Mädchen, die gerne ihre Ruhe haben wollen, die meisten legen Wert darauf, dass eine von uns Mitarbeiterinnen anwesend ist. Das Unterhalten während des Spiels hat einen hohen Stellenwert. Manche Mädchen kommen extra deswegen in den Computerraum. Bei anderen, die neu sind, entsteht die Kontaktaufnahme scheinbar nebenbei während des Spiels. Ich frage, ob ich mal zuschauen darf und setze mich dann dazu, stelle Fragen zu ihren Präferenzen, Spielerfahrungen etc. So kommen wir ins Gespräch. Wenn die Mädchen spüren, dass ich mich für sie interessiere und dass ich Ahnung im Computerbereich habe, kommen sie auch gerne wieder.

Ein weiterer wichtiger Aspekt der Anwesenheit einer Pädagogin ist die Möglichkeit, Tipps oder Hilfestellungen zu geben. Es kommt vor, dass Spiele nicht einwandfrei laufen. Wir suchen dann zusammen nach einer Lösung. Oder sie wollen ein neues Spiel ausprobieren und brauchen eine Einführung. Manchmal kommen sie bei einem Spiel nicht weiter, dann freuen sie sich über Tipps. Ich habe überwiegend Spiele im Angebot, die ich selbst ausprobiert oder durchgespielt habe. So kenne ich die Knackpunkte und weiß an schwierigen Stellen weiter. Und in zwei dicken Ordnern halte ich alphabetisch sortiert Spielelösungen und Cheats bereit. Das alles soll dazu dienen, dass den Mädchen die Spielfreude bei kleinen Problemen nicht gleich verloren geht.

Dadurch, dass ich die Spiele kenne, kann ich die Mädchen auch bei der Auswahl eines Spiels beraten.

Es ist natürlich nicht so, dass ich immer diejenige bin, die den Mädchen hilft, umgekehrt kommt dies genauso vor. Bei Spielen, mit deren Bedienung ich nicht zurecht komme, frage ich und lass mir alles genau erklären. Und die Mädchen helfen sich auch gegenseitig, wo es nur geht.

3. Weitere Anwendungsmöglichkeiten von Computerspielen

Es gibt neben dem reinen Spielen noch weitere Möglichkeiten, Computerspiele in der Mädchenarbeit zu nutzen. Zwei Beispiele möchte ich aufzeigen:

3.1. Aus der virtuellen Welt in die eigene Erlebniswelt

Manche Computerspiele eignen sich auch wunderbar zum Nachspielen. In erster Linie sind das Adventurespiele aber auch in anderen Spielen wie z.B. „Die Wilden Hühner“ lassen sich gute Szenen finden. Wichtig ist, dass sie Geschichten enthalten, in denen sich die Mädchen wiedererkennen können. Zum Beispiel habe ich mit einer Gruppe Mädchen an verschiedenen PCs das gleiche Kapitel eines Spiels aus der King's Quest Reihe gespielt. Dort war eine hübsche Prinzessin in ein kleines Trollmädchen mit langer Nase und spitzen Ohren verwandelt worden. Nun musste sie die Zutaten für einen Zaubersaft sammeln, der bewirken sollte, dass sie ihre alte Gestalt wiederbekam.

Nach etwa einer Stunde war das Kapitel durchgespielt. Danach wechselten wir den Raum. Zum Anwärmen für die Spielszenen und als Bewegungsausgleich stellten wir uns in einen Kreis und machten typische Gesten oder Bewegungen der Spielfiguren nach. Ein Mädchen imitierte eine Geste und alle machten diese nach.

Die Mädchen besprachen, was sie an der Geschichte gut fanden und was nicht so gut. Danach suchten sie aus, welche Szenen sie nachspielen wollten. Die Rollen wurden verteilt und das Bühnenbild eingerichtet. Dafür standen Verkleidungssachen und Gegenstände zur Verfügung. Szenen, die ihnen im Computerspiel nicht gefallen hatten, konnten die Mädchen nach ihren Wünschen neu inszenieren. Anschließend folgte jeweils eine kurze Reflexion.

Es wurde z.B. deutlich, dass die Mädchen sich mit dem Trollmädchen identifizieren konnten, weil sie sich auch in ihrem Körper manchmal nicht wohl fühlten. Darum durften sie sich symbolische

Gegenstände im Haus für ihren „Zaubertrank“ zusammensuchen, Gegenstände die etwas symbolisieren, das ihnen hilft oder helfen könnte, sich im eigenen Körper wohl zu fühlen. Sie erzählten etwas zu diesen Gegenständen, was diese bedeuten sollten und warum sie die wichtig fanden.

Das Computerspiel gab somit einen Impuls für eine Form von Selbsterfahrung. Den Mädchen hat dieser Workshop sehr viel Spaß gemacht und sie erzählten in den folgenden Monaten immer wieder davon.¹¹

3.2. Spielen in der Beratung

Auch im Rahmen von Jugendberatung habe ich schon Computerspiele eingesetzt. Manchen Mädchen fällt es schwer, von sich zu erzählen. Dann suche ich ein Medium, z.B. Malen oder Basteln, das die Situation entkrampft. Bei hörbehinderten Mädchen hat sich der Computer sehr bewährt. Zum einen kann man sich wunderbar mittels Tastatur und Monitor unterhalten. Zum anderen werden die Hemmschwellen vor der Unterhaltung mit einer Hörenden abgesenkt.

Ein Mädchen mit einer sehr starken Hörbehinderung zum Beispiel kam zur Beratung wegen sexuellem Missbrauch. Als ich merkte, dass wir im Gespräch immer wieder an Grenzen kamen und es zu Verständigungsschwierigkeiten kam, bat ich sie, sich etwas auszusuchen, was wir zusammen machen könnten. Sie entschied sich für das Computerspielen. Wenn wir dann am Computer saßen und das Hochfahren abwarteten, fragte ich sie etwas und sie begann sofort zu erzählen. Oft merkte sie erst kurz vor Ablauf der Stunde, dass sie noch nicht gespielt hatte, häufig erzählte sie auch während des Spiels. Jedenfalls waren unsere Kommunikationsstörungen auf wundersame Weise verschwunden.

Wenn Sie weitere Fragen zu diesen Themen haben, können Sie sich gerne mit mir in Verbindung setzen:

Susanne Kirk
Mädchenzentrum Café Dauerwelle
Süsterstr. 21
49074 Osnabrück
Tel.: 0541-3314311
Fax: 0541-3314322
Mail: maedchenzentrum@hausneuerkamp.de

¹¹ vgl. Susanne Kirk: Aus der virtuellen Welt in die Surplus Reality. In: Fromme, Meder (Hg): Bildung und Computerspiele, Opladen 2001