



Hauptsache Action!

Computerspiele in der Jugendarbeit

„Hauptsache Action – Computerspiele in der Jugendarbeit“

Kinder und Jugendliche als Spieltester – eine Aktion im Jugendhaus Moormerland

Das Jugendhaus Moormerland

Die Gemeinde Moormerland ist eine Flächengemeinde in Ostfriesland mit fünf Ortschaften, die sich mit ca. 22.500 Einwohnern auf einer Fläche von 120 km² zwischen Emden und Leer erstreckt. Das kommunale Jugendhaus, besetzt mit einer Sozialpädagogenstelle in Vollzeit und einer weiteren in Teilzeit, befindet sich in der größten Ortschaft Warsingsfehn. Etwa 60 Mädchen und Jungen zwischen 11 und 18 Jahren gehören zu den regelmäßigen Besuchern des Jugendhauses Moormerland, das an sechs Tagen in der Woche geöffnet hat. Zusätzlich verzeichnet die Einrichtung eine große Anzahl an „Gelegenheitsbesuchern“, mitbegründet durch die enge Anbindung an das benachbarte Schulzentrum mit über 900 Schülern, welche vormittags ihre Freistunden im Jugendhaus verbringen können. Schwerpunkte liegen neben der offenen Jugendarbeit auf Bildungs- und Bewegungsangeboten.

Die Spieltester Aktion

Das Spieltester Projekt im Jugendhaus Moormerland wurde im Dezember 2007 gestartet und im Februar diesen Jahres abgeschlossen.

Die zentrale Fragestellung lautete, welche Möglichkeiten der Einsatz von Computerspielen in der offenen Jugendarbeit bietet und inwiefern sich daraus Anforderungen für die pädagogische Arbeit ergeben.

Um dieser Frage nachzugehen galt es, Eindrücke aus der Perspektive der Kinder und Jugendlichen zu sammeln, was ein Computerspiel bzw. eine Spielart interessant macht und wie ein Spiel gespielt wird. Darüber hinaus sollen die Kinder und Jugendlichen einschätzen, wie sie das Spielangebot im Jugendhaus insgesamt wahrnehmen und nutzen.

Insgesamt 30 Spieltester im Alter zwischen 10 und 16 Jahre, davon vier Mädchen, haben an der Aktion teilgenommen. Der größte Teil, 15 Teilnehmer, waren 12 und 13 Jahre alt. Fünf Teilnehmer waren jünger, zehn Teilnehmer zwischen 14 und 16 Jahre alt.

Interessierte Besucher des Jugendhauses konnten sich zu der Aktion melden und erhielten zu Beginn einen Spieltester Ausweis, eine Einführung in das Thema sowie eine Information über den Ablauf der Aktion. Die Spieltester erhielten die Berechtigung, den neu eingerichteten Zockerraum mit zwei „Game PCs“ exklusiv zu nutzen. Jeder Spieltester erhielt die Aufgabe, sich einen Überblick über das gesamte Computerspielangebot zu verschaffen und sich mit einem selbst ausgewählten Spiel intensiver zu beschäftigen.

Dafür standen 30 verschiedene Computerspiele aus den Spielgenres Strategie, Jump ´n run, Karaoke, Rollenspiel, Quiz, Autorennen, Abenteuer, Sport/ Bewegung und Simulation zur Auswahl. Neben den PC Spielen standen die Spielkonsolen Playstation 2 und die Wii zur Verfügung.

Nach einer ausreichenden Spieltestphase von vier Wochen wurde mit allen Spieltestern einzeln ein leitfadengestütztes Experteninterview geführt. Während des Interviews haben die Teilnehmer ihr Testspiel gespielt und erklärt. Diese Interviews wurden protokolliert oder aufgenommen und im Anschluss in einen Spieltester Bewertungsbogen übertragen.



Kinder und Jugendliche als Spieletester – eine Aktion im Jugendhaus Moormerland

Seite 2

Die Faszination von Computerspielen aus Perspektive der Spieletester

In den Interviews haben die Spieletester Auskunft darüber gegeben, was sie an dem Spiel mögen und dies begründet. Es wurde erklärt, wie die Spiele aufgebaut sind und welche Anforderungen bestehen. Ebenso wurde von den Spieletestern eingeschätzt, welche Spielgenres sie gerne spielen und was sie im Speziellen daran fasziniert.

Ein wichtiges Thema waren auch die Altersbeschränkungen der USK. Hier haben die Spieletester ihre Meinungen geäußert und begründet.

Die Häufigkeit und Intensität der Computerspiele- Nutzung wurde ebenso thematisiert, wie Momente, in denen man sich vollständig in das Spiel vertieft.

Außerdem wurde von den Teilnehmern das gesamte Computerspielangebot im Jugendhaus eingeschätzt und eigene Wünsche und Vorstellungen formuliert.

Faszination

Marcel (15) findet an „Anno 1701“ „(...) faszinierend, dass man ein eigenes Volk erschafft. Man muss lernen, bauen, weiterentwickeln, angreifen. Man muss überlegen, was man macht und planen.“ André (12) meint zu „Ratatouille“: „Man muss schnell und geschickt sein und alles mögliche sammeln. Da sind viele Hindernisse und man muss oft nachdenken wie man die Hindernisse überwindet. Man kann sich auch verstecken. Das ist nie langweilig.“

Sabri (15) sagt zu „Need for Speed“: „ Das Spiel ist der Hammer. Die Autos sind geil und das Auftunen ist geil. Macht Spaß.“ Jasmin (12) findet bei demselben Spiel, dass man

gegeneinander fährt und guckt, wer besser ist, macht Spaß.“ Christoph (15) sagt zum Golfen bei „Wii Sports“: „Vor allem darf man nicht zu fest oder zu leicht hauen. Das ist manchmal ein bisschen schwer. Aber das ist schon echt ein bisschen Sport. Find ich sehr gut.“

„Singstar 80´s find ich toll“, sagt Franziska (14), „Ich find die Lieder geil und da kann man gut Party machen.

Das macht einfach irgendwie so Spaß. Das ist total witzig. Es ist auch nicht peinlich, wenn man

sich versingt. Es ist halt Spaß und man kann viel lachen.“ Ryk (12) spielt gerne „Fifa ´07“. Er

sagt: „Ich selber spiele auch Fußball. Mit den Tricks und so. Die Tricks und die Tore und das

Zusammenspiel find ich toll. Die Tricks probier ich beim Training dann auch aus.“

Die Aussagen zeigen, dass die Faszination von Computerspielen für die Befragten sehr vielschichtig ist. Ob Planen, Sammeln, Angreifen, Fahren, Singen, Tricksen oder Kräfte und Fähigkeiten messen, es gibt viele Aktionen, welche ein Spiel attraktiv machen. Bei Spielen wie Singstar oder Wii Sports steht der gemeinsame Spaß, Bewegung oder Singen im Vordergrund.

Hier kann man unmittelbar gegenseitig seine Kräfte oder Fähigkeiten messen. Dies gilt oft auch für Autorennenspiele.



Kinder und Jugendliche als Spieletester – eine Aktion im Jugendhaus Moormerland

Seite 3

Bei anderen Spielen finden die Kinder und Jugendlichen es immer wieder faszinierend, wenn es etwas Neues zu entdecken gibt, langfristige Planungen oder Strategien aufgehen oder neue Fähigkeiten erlangt werden. So wird es nicht langweilig zu spielen.

„Man muss viel nachdenken und es ist spannend, so die Level weiterzukommen, das zu schaffen. Das ist eine Herausforderung“, sagt Kristian (12) beim Spiel Warcraft. Marcel (12) sagt zu demselben Spiel: „Es gibt so Stufen von eins bis zehn. Bei zehn hat man die vollste Kraft. Dann kann der sich verwandeln oder hat so eine Feuerfaust. Das find ich voll cool.“

In der Regel sind die Spiele so aufgebaut, dass man Level für Level weiterkommen kann oder neue Fähigkeiten oder Effekte erarbeiten muss. So können bei „Sacred“ neue Waffenstufen, bei „Die Sims“ neue Handlungsmöglichkeiten oder bei „Need for Speed“ neue Tuningmöglichkeiten erreicht werden.

Flow

„Wenn ich viel spiele, vertiefe ich mich richtig ins Spiel. Dann denke ich richtig über die Ritterzeit nach. Das ist cool, so wie früher zu denken,“ sagt Fabian (12) beim Spielen von „Sacred“. „Man ist richtig in der Stadt und kann mit den Leuten sprechen,“ bemerkt Jaimy (14) bei „Stronghold“. Auch Kristian (12) kennt dieses Phänomen bei „Warcraft“: „Wenn dann die Gegner kommen, dann bekommt man eher Angst, dass man nicht verliert. Dann möchte ich auch eher weiterspielen und dann ist es schade, wenn ich gewonnen habe und aufhören muss.“ Christian (15) schildert bei „Sacred“: „Letztens haben wir gar nicht auf die Zeit geachtet. Da waren wir so aufs Spiel vertieft. (...) Das ist eigentlich ein Zeichen, dass das Spiel geil ist. (...). Sonst kämpft man gar nicht richtig.“ Ryk (12) vertieft sich in „Need for Speed“, „dann fühlt man sich so, als wenn man der Fahrer wäre.“ Marcel (12) sagt: „Manchmal spiel ich zu Hause am Wochenende auch so zehn Stunden. Wenn ich vertieft bin, kann ich besser spielen (...).“

Viele der Befragten äußern immer wieder, dass sie sich in das Spiel vertiefen und auf die Inhalte einlassen, sowie ihre Umgebung ausblenden. Auffällig ist, dass immer wieder beschrieben wird, dass man auf diese Weise auch besser spielen kann. Mit diesem Flow Effekt geht in der Regel auch ein Verlust des Zeitgefühls einher, wie die Spieletester immer wieder beschreiben.

Spielweise

„Meistens spiele ich mit meinen Kumpels. Mit Freunden macht das mehr Spaß, da kann man reden und so“, sagt Andreas (14) und André (12) meint dazu, „Vier Augen sehen mehr als zwei. Alleine spielen ist eher langweilig.“ Sven (13) sieht den Vorteil, „wenn man zusammen spielt, kann man mehr machen und gegenseitig was voneinander lernen, wie man sich aufbaut und verteidigt so.“

René (15) sagt zu seiner Nutzung von Computerspielen: „So wenn es regnet oder so spiel ich hier wohl. Sonst skate ich ja immer nur. Ist halt mal zum abreagieren oder so. Oder zum Spaß halt. Zuhause bin ich eigentlich nur bei Icq oder IRC oder ich höre Musik.“ Andreas (14) spielt zu Hause an seinem eigenen Laptop „so immer eine Stunde wohl, so ein, zwei mal am Tag.“



Kinder und Jugendliche als Spieletester – eine Aktion im Jugendhaus Moormerland

Seite 4

Der größte Teil der befragten Kinder und Jugendlichen spielt lieber zusammen mit Freunden aus ganz verschiedenen Gründen. Wenn dies nicht möglich ist, wird jedoch auch alleine gespielt. Bei den jüngeren Spieletestern gehört das Computerspiel zur regelmäßigen Freizeitbeschäftigung. Es wird in den Interviews jedoch auch deutlich, dass mit zunehmendem Alter das Interesse in der Regel abnimmt. Der Computer wird dann zunehmend zum Musik hören oder chatten benutzt.

Altersbeschränkungen

Zu „Flat Out“, ein Spiel, bei dem Personen spektakuläre Stunts absolvieren, bemerkt Andreas (14): „Kleinere sollten das nicht sehen, sonst wollen die das vielleicht nachmachen.“

Marco (12) spielt „Sacred“ und sagt: „Das Spiel ist ab zwölf. Das find ich gerecht. So ab sechs müssten die Albträume erleiden, weil die kleinen Viecher hier schon aggressiv sind und greifen einen an. Mit zwölf ist man ja aber schon lange in der Schule und weis, dass es das ja nicht gibt.“ Und auch Marcel (12) findet bei Warcraft, „Jüngere sollten das noch nicht spielen, weil da ja Blut drin vorkommt.“

Die befragten Kinder und Jugendlichen empfanden Altersbeschränkungen in der Regel als sinnvoll und konnten dies auch an konkreten Kriterien begründen. Dabei wurden Gefährdungen jedoch immer auf Jüngere bezogen. Die Spieletester stuften sich selbst alle als reif genug ein. So gibt es keine Anhaltspunkte, dass sich jemand vor Effekten ängstigt oder überfordert fühlt. Oft gaben die Spieletester an, dass sie gewisse Handlungen im Spiel, wie Töten oder Kämpfen zwar als kritisch ansehen, im Spiel jedoch der Spaß im Vordergrund stünde und mit der Realität für sie nichts zu tun hätte.

Computerspiele im Jugendhaus

„Mit der Wii Boxen macht da richtig Spaß. Das ist so anstrengend. Bowling ist auch richtig schwierig. I-Toy an der Playstation find ich auch gut. Da ist Abwechslung, mal ein Strategiespiel oder Autorennspiel oder bei der Wii mit Bewegung. Da hat man viele Möglichkeiten, fasst Till (12) zusammen. Ryk (12) meint : „(...) so die Quizspiele, wie „Wer wird Millionär“, da kann man gut Sachen lernen“ und Sven (13) findet „dass man über Netzwerk spielen kann (...) toll. Das kann man nicht überall.“ Franziska (14) sagt dazu: „Ich finde wichtig, dass auch was für Mädchen dabei ist, nicht nur Jungsspiele so (...). So Jungsspiele sind eher so Ballerspiele, Fußball oder Autorennspiele. Ich finde für Mädchen ist so wie Singstar oder Sachen, wo man sich aktiv beteiligen kann so gut. So wie dieses I-Toy oder Wii Sports. Hier im Jugendhaus sind einfach mehr Leute und je mehr Leute da sind, desto mehr Spaß macht Singstar.“



Kinder und Jugendliche als Spieletester – eine Aktion im Jugendhaus Moormerland

Seite 5

Ausnahmslos wird das Angebot an Computerspielen im Jugendhaus von den befragten Kindern und Jugendlichen als positiv eingeschätzt. Sie sehen verschiedenste Vorteile zur Nutzung zu Hause, wie die Möglichkeit, problemlos mit Anderen zusammen zu spielen, verschiedenste Dinge auszuprobieren oder die gute Ausstattung an Spielen und Konsolen.

Als besonders wichtig wird eingeschätzt, dass für Jungs und Mädchen, Ältere und Jüngere, Skater und Fußballer etwas dabei ist, also das Angebot an verschiedenen Spielkonsolen und Computern, sowie Spielarten.

Fazit

Die Spieletester Aktion hat deutlich gemacht, dass Computerspiele ein fester Bestandteil in der Lebenswelt bei einem Teil der Besucher des Jugendhauses sind. Bei den 12- bis 13-jährigen stärker als bei den älteren Jugendlichen. Überwiegend gilt für die Befragten Computerspielen als alltägliche Freizeitbeschäftigung. Die Befragung hat deutlich gemacht, dass die Nutzung von Computerspielen nicht grundsätzlich als negativ einzustufen ist und der Gebrauch häufig im geregelten Umfang stattfindet. Dazu kommt, dass einige Spiele, wie „Singstar“, „Wii Sports“ oder „Wer wird Millionär“ sogar einen pädagogischen Nutzen haben können. Im Austausch mit den Kindern und Jugendlichen wurden jedoch auch aus sozialpädagogischer Sicht kritisch zu sehende Phänomene deutlich, wie die intensive Vertiefung in ein Spiel (Flow) und damit einhergehende Kontrollverluste, wie das „Nicht aufhören können“. Als äußerst Hilfreich hat sich das Angebot von Computerspielen im Jugendhaus für eine gemeinsame Auseinandersetzung mit diesem Thema bewiesen. Mit den Nutzern der Computerspiele können so intensive Gespräche über Inhalte von Spielen, Altersbeschränkungen oder Floweffekte geführt werden. Außerdem werden die Nutzungsgewohnheiten von Computerspielen bei jedem Einzelnen transparenter und eine kritisch einzustufende Nutzung offensichtlich. Ein breiter Mix an verschiedenen Spielen ist also auch deshalb sinnvoll, um mit dem gesamten Spektrum der Jugendhausbesucher über dieses Thema ins Gespräch kommen zu können.

Im Jugendhaus Moormerland können die Besucher ab zwölf Jahren zukünftig kostenlos eine „Zockerkarte“ bekommen, indem sie sich mit den Regeln einverstanden erklären. Dazu gehört, dass man sich zu Beginn im Büro in eine Tafel mit Uhrzeit und Namen einträgt und einen Pfand abgibt. Es darf maximal eine Stunde gespielt werden, nur einmal täglich und ausschließlich Spiele mit entsprechender Altersfreigabe. Spiele, wie Singstar, Wii oder der Quiz PC sind im Jugendcafé frei zugänglich. Regelmäßig werden offene Gespräche mit den Nutzern des Angebots durch die Mitarbeiter geführt.

Sebastian Pieper

*Jugendhaus Moormerland, Heinrich Lübke Str.3, 26802 Moormerland
Kontakt: Tel.: 04954/942805, Mail: pieper@jhamml.de, www.jhamml.de*