

Bachelorarbeit

Gabriel Richter

Das Konzept Computerspielschule

**Anforderungen an die medienpädagogische
Arbeit mit Gamern, Eltern und Lehrern**

Bachelor + Master
Publishing

Gabriel Richter

Das Konzept Computerspielschule

Anforderungen an die medienpädagogische Arbeit mit Gamern, Eltern und Lehrern
Originaltitel der Abschlussarbeit: Handlungsanweisungen zur didaktischen Arbeit mit
Computer- und Videospiele im Bereich der außerschulischen Jugendarbeit

ISBN: 978-3-95549-502-2

Herstellung Bachelor + Master Publishing, ein Imprint der Diplomica® Verlag GmbH,
Hamburg, 2013

Zugl. Fachhochschule Merseburg, Merseburg, Deutschland, Bachelorarbeit, Juli 2011

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden, und die Diplomarbeiten Agentur, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Bachelor + Master Publishing, ein Imprint der Diplomica® Verlag GmbH,
Hamburg, 2013

<http://www.diplom.de>, Hamburg 2013
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
1.1 Zielsetzung der Arbeit.....	4
1.2 Gliederung und Vorgehensweise.....	4
2. Außerschulische Pädagogik.....	5
2.1 Handlungsorientierte Medienpädagogik.....	6
2.2 Lernprozesse in der Medienarbeit.....	8
2.3 Voraussetzungen reflexiv-praktischer Medienarbeit.....	9
3. Computer- und Videospiele.....	10
3.1 Plattformen und Systeme.....	10
3.2 Genre-Klassifikation.....	11
3.3 Gründe der Faszination nach SCHELL.....	15
3.4 Die vier Funktionskreise nach FRITZ.....	16
3.5 Das Flow-Erlebnis.....	18
3.6 Wirkungsweisen.....	19
3.6.1 Physische Auswirkungen.....	19
3.6.2 Psychologische Aspekte.....	19
3.6.3 Auswirkung auf die Intelligenz der Spieler.....	20
4. Projektbeschreibung ComputerSpielSchule Leipzig.....	21
4.1 Die ComputerSpielSchule Leipzig.....	21
4.2 Konzept.....	22
4.3 Beispielprojekte der Einrichtung.....	24
5. Handlungsanweisungen zur Arbeit mit Computer- und Videospiele.....	26
5.1 Mitarbeiterkompetenzen.....	26
5.2 Außerschulischer Handlungsrahmen.....	30
5.3 Weitere Aspekte.....	31
6. Persönliches Fazit und Zukunftsaussichten.....	32
7. Abbildungsverzeichnis.....	34
8. Quellenverzeichnis.....	37
9. Anhang.....	40

1. Einleitung

Computer- und Videospiele sind als Bestandteil der neuen Medien in unserer Gesellschaft omnipräsent. Ihre Relevanz lässt sich anhand der Millionenumsätze, welche Spielehersteller und Softwareentwickler jährlich verzeichnen, gut nachvollziehen.¹ Sie sind bei Kindern und Jugendlichen beliebt, wohingegen Eltern und Großeltern oftmals Verständnis für und Wissen über die Spiele fehlen. Das Angebot an Spielen ist nahezu unüberschaubar groß. Zudem sind die Spiele bei vielen Menschen in Verruf geraten und werden oftmals mit sozialen und leistungsbezogenen Problemen auf Seiten der Spieler und vereinzelt Tragödien wie dem Amoklauf von Erfurt im Jahr 2002 in Verbindung gebracht. Man sagt ihnen nach, dass sie Kinder und Jugendliche zur Gewalt animieren und ihnen die Möglichkeit bieten, diese zu erproben. Häufig bringt man den Gewaltaspekt auch mit einem möglichen Suchtverhalten in Zusammenhang, welches exzessive Spieler annehmen würden. Dabei wird meistens nicht zwischen den verschiedenen Spielarten unterschieden, sondern grundlegend pauschalisiert. Neben Kritikern und Skeptikern existieren auch strikte Gegner von Computer- und Videospiele, die davon überzeugt sind, Spiele würden nur schaden und kaum nützen.

Vom medienwissenschaftlichen Standpunkt aus gesehen wird schnell klar, dass Risiken und Gefahren vielmehr durch mangelnde Kompetenzen im Umgang mit den Spielen als von den Spielen an sich ausgehen. Dies erklärt sich dadurch, dass die Spiele meist nur von den Spielern selbst im privaten Raum genutzt werden, darüber hinaus aber selten Beachtung finden. In den Schulen existieren zu wenig medienpädagogische Angebote, als dass man dieses Thema hinreichend behandeln könnte. Selbst wenn in Schule oder Freizeiteinrichtung Betreuer vorhanden sind, welche den verantwortungsbewussten Umgang mit Spielen begleiten, scheitern diese Bemühungen oftmals am Elternhaus, wo das Interesse an den Spielmedien kaum vorhanden ist.

Aus diesem Grund muss das Angebot an außerschulischen Einrichtungen und Projekten um diese Problemstellungen erweitert werden. Es muss ein Ort geschaffen werden, an dem Besucher ohne Zwang und Verpflichtung die Möglichkeit haben, Wissen über Computer- und Videospiele zu erlangen, eigene Erfahrungen mit ihnen zu sammeln und Vorurteile gegenüber einem solch dominanten Medium aufzulösen. So ein Angebot muss sie befähigen, selbstverantwortlich und kompetent mit den Spielen umzugehen. Wie medienpraktische Arbeit das leisten kann, soll Gegenstand dieser Bachelor-Thesis sein.

¹ Vgl. Abbildung 1, S. 34.

1.1 Zielsetzung der Arbeit

Diese Bachelorarbeit orientiert sich an medien- und erziehungswissenschaftlichen Grundlagen, sowie an spezifischen Eigenschaften und Wirkmechanismen von Computer- und Videospiele. Es wird versucht, daraus Handlungsanweisungen zur erfolgreichen Konzeption und Durchführung eines mediendidaktischen Projekts im Bereich der Bildschirmspiele abzuleiten. Diese sollen Interessierten als Beispiel dienen, grundlegende Fragen zur Konzeption eines solchen Projekts zu beantworten und gleichzeitig die erforderlichen Voraussetzungen für Pädagogen in diesem Bereich benennen. Die Handlungsanweisungen stützten sich dabei auf theoretisches Wissen aus den oben genannten Wissenschaftsbereichen und verknüpfen diese mit einem Praxisbericht über die Einrichtung ComputerSpielSchule Leipzig, die bereits praktische Medienarbeit mit Computerspielen betreibt.

1.2 Gliederung und Vorgehensweise

Für die Bearbeitung der Bachelorarbeit „Handlungsanweisungen zur didaktischen Arbeit mit Computer- und Videospiele im Bereich der außerschulischen Jugendarbeit“ wurde ein theoretischer Rahmen gesetzt, dem ein praktischer Teil und die Verknüpfung beider Bereiche folgen. Im **ersten Kapitel** soll an das Thema dieser wissenschaftlichen Arbeit herangeführt und die Zielsetzung dargestellt werden.

Im **zweiten Kapitel** folgen Erläuterungen zu den Grundlagen außerschulischer Jugendarbeit und handlungsorientierter Medienpädagogik. Was zeichnet außerschulische Jugendarbeit aus, wie handlungsorientiert muss Medienpädagogik sein und welche Form der Pädagogik passt zur Zielsetzung eines medienpraktischen Projekts?

Das **dritte Kapitel** beinhaltet grundlegendes Wissen über Computer- und Videospiele sowie deren Wirkungsweisen. Welche Spielangebote existieren, wie lassen sie sich beschreiben? Welche Wirkungen haben Spiele auf die Spieler und welche Chancen und Risiken ergeben sich daraus?

Im **vierten Kapitel** wird die medienpraktische Arbeit mit Computer- und Videospiele anhand des Projekts „ComputerSpielSchule Leipzig“ beschrieben. Diese exemplarische Veranschaulichung soll genutzt werden, um aufzuzeigen, wie sich theoretisches Wissen in der Praxis umsetzen lässt und wie die Erfahrungen nach mehrjähriger Durchführung eines solchen Projektes sind.

Das **fünfte Kapitel** dient der Verknüpfung der theoretischen Grundlagen der vorangegangenen Kapitel mit der Praxisbeschreibung aus Kapitel 4. Aus diesen Verknüpfungspunkten werden Handlungsanweisungen abgeleitet und begründet.

Das **sechste Kapitel** bildet den inhaltlichen Abschluss dieser Bachelorarbeit. Es beinhaltet ein Fazit des Autors und einen Ausblick in die Zukunft.