



Zwischenbericht „GiGames – Computerspiele im Lernstudio“

I. Planung:

Das breite Veranstaltungsspektrum der Bibliothek sollte durch die neue Veranstaltungsreihe „**GiGames** – Computerspiele im Lernstudio“ für die Zielgruppe 10 – 14 Jahre optimiert werden.

Geplant war ein wöchentlich stattfindender Computerspiele-Nachmittag, der von einem/einer Medienpädagogen/in betreut und moderiert wird. Der Referent sollte verantwortlich für Auswahl, Vorbereitung, Vorstellung und gemeinsames Spiel mit den Jugendlichen sein.

Gewaltverherrlichende Spiele haben in jüngster Vergangenheit die öffentliche Diskussion geprägt. Dem negativen Ruf sollte ein positiver Aspekt entgegengesetzt werden. Ausgesuchte, pädagogisch wertvolle Spiele wie Management-, Geschicklichkeits-, Strategie- und Wirtschaftsspiele sollten bei „**GiGames**“ im Mittelpunkt stehen und der Zielgruppe eine interessante Alternative zu den gängigen Gewaltspielen aufzeigen, wodurch v.a. logisches und strategisches Denken gefördert werden sollten.

Das Konzept sah vor, dass Spiele nicht nur theoretisch vorgestellt, sondern auch real gespielt werden. Dadurch wird bei den Teilnehmern der Umgang mit neuen Medien und Medienkompetenz gefördert. Außerdem sollten Informationen über neue Medien vermittelt werden.

Dabei wurde an Kooperationsspiele, Wettbewerbe und längere Spielzyklen gedacht, um die Zielgruppen dauerhaft zu binden. Im gemeinsamen Spiel kann soziale Kompetenz erlernt und eingeübt werden. Es war erwünscht, dass die Teilnehmer Vorurteile über soziale Herkunft und Migrationshintergrund abbauen.

Die pädagogische Diskussion zeigt, dass geschlechtsspezifische Angebote sehr wichtige Bedeutung haben. Aus diesem Grund sollte sich eine Variante des Angebots ausschließlich an Mädchen richten. Erfahrungsgemäß präferieren sie andere Spiele und Themen. Auf diese Weise sollte eine gleichberechtigte Teilnahme erreicht werden.

Zu dem erweiterten Angebot in diesem Konzept gehörten auch Informationsabende für Eltern mit Kaufempfehlungen für pädagogisch wertvolle Computerspiele. Angedacht waren ausserdem Veranstaltungen zu den Themen Gewalt, Suchtverhalten und Gefahren im Internet. Die Beratungskompetenz der Stadtbibliothek Stuttgart bei Anwendern und Multiplikatoren sollte damit unterstrichen werden.

Das Angebot sollte kostenlos und kultur- und bildungsübergreifend sein.

Folgende Vorgehensweise war geplant:

- Auswahl und Verpflichtung eines/einer Medienpädagogen/in
- Projektabsprache mit dem/der Medienpädagogen/in
- Bei Bedarf Unterstützung durch Personal der Kinder- und Jugendbücherei Ost
- Öffentlichkeitsarbeit

- Anschaffung und Inbetriebnahme des Präsentations-PCs
- Auswahl eines Angebots an Internetspielen und Linksammlung/Menü dazu
- Installation und Kennenlernen der jeweiligen Software
- Präsentation eines neuen Spieletitels im Dialog mit den Teilnehmern
- Gemeinsame Online-Spiele und Wettbewerbe
- Evaluierung

Folgende Technik war Grundvoraussetzung:

- Mindestens ein High-End-PC, der die Systemvoraussetzungen für die neuesten Computerspiele erfüllt
- Beamer und Leinwand (war vorhanden)
- Internet-Zugang (war vorhanden)
- 6 Benutzer-PCs für Teilnehmer (war vorhanden)
- Keine Einschränkungen bei Installationen

II. Umsetzung:

Allgemein:

Zur Durchführung konnte der Medienpädagoge Timo Steiss, Pädagoge und MA im Jugendhaus Stuttgart Mitte gewonnen werden. Herr Steiss ist seit seinem Studium der Sozialen Arbeit (HS Esslingen) bei der Stuttgarter Jugendhaus gGmbH angestellt, und betreut verschiedene Computer- und Multimediaangebote im Jugendhaus Mitte. Außerdem ist Herr Steiss Projektkoordinator für das Ideenwerkstadt-Projekt, das technik- und multimediaorientierte Jugendangebote in Stuttgart fördert.

Herr Steiss beteiligte sich aktiv an den Vorbereitungen und der pädagogischen Ausgestaltung des Angebots. Er ergänzte das Equipment der Stadtteilbibliothek durch weitere Geräte und Spieltitel. Einige Wochen vor dem geplanten Projektstart entwarf Herr Steiss ein Logo für GiGames und erstellte Werbeflyer und –Plakate, um das Projekt im Stadtteil zu bewerben.



Abbildung 1: Logo der Veranstaltungsreihe „GiGames – Computerspiele im Lernstudio“



**Stadtbücherei Ost
Eduard-Pfeiffer-Bücherei**
Schönbühlstraße 88
Telefon 0711 216-8105
Fax 0711 216-8110
Di bis Fr 11 - 19 Uhr
Sa 10 - 16 Uhr

STADTBÜCHEREI
FÜR KINDER

Jeden Dienstag, 15 bis 17 Uhr:
„GIGAMES – COMPUTERSPIELE IM LERNSTUDIO“



Wir präsentieren euch die neuesten Spieletitel für den PC, lassen euch selbst testen und ausprobieren und zeigen euch die besten Konsolen- und Online-Games. In Multiplayer-Sessions könnt ihr ausserdem gemeinsam oder gegeneinander antreten!

Für Mädchen und Jungen von 10-14 Jahren.

STUTTGART |

Abbildung 2: Flyer für die Veranstaltungsreihe „GiGames – Computerspiele im Lernstudio“

Durch Presseartikel (bspw. Stuttgarter Wochenblatt, 14.10.2010, Seite 3: „Brandneue Spiele für den PC“) und Werbung in anderen Einrichtungen (bspw. Jugendhaus Ostend, andere Stadtbibliothekbibliotheken) wurde das Projekt zusätzlich beworben, wodurch auch Kinder- und Jugendliche erreicht werden konnten, die normalerweise nicht die Bibliothek besuchten. Sowohl die Mitarbeiter der Stadtbibliothek Ost als auch Herr Steiss nahmen an verschiedenen Gremien (bspw. HFK OST) und Arbeitskreisen teil, stellten dabei das neue Angebot vor und ergänzten somit die Öffentlichkeitsarbeit zusätzlich.

Kurz nach Projektstart wurde klar, dass die Werbung für das Angebot sehr gut aufgenommen wurde und im Hinblick auf die begrenzten räumlichen Ressourcen der Stadtbibliothek etwas zurückgefahren werden musste.

Technik:

Die technische Ausrüstung übertrifft den Planungsstand inzwischen bei Weitem. Aktuell stehen neben der damals bereits vorhandenen Ausstattung drei Spielkonsolen (Wii, PS2, PS3) inkl. Bewegungssteuerung, Mikrofonen und zwei TV-Geräten, sowie 6 zusätzliche Windows-PCs mit freien Installationsmöglichkeiten zur Verfügung. Alle PCs sind hardwareseitig auf einem zeitgemäßen Stand und außerdem durch ein Netzwerk Switch miteinander verbunden, wodurch gemeinsames Spielen ermöglicht wird.

Dieser umfangreiche Ausbau des Lernstudios war zum einen durch die Unterstützung der EDV-Abteilung der Stadtbibliothek Stuttgart möglich, zum anderen aber auch dadurch, dass weitere Gelder der Eduard-Pfeiffer-Stiftung akquiriert werden konnten. Mit diesen Mitteln wurde sowohl das Hardwareangebot im Konsolenbereich als auch die Softwareausstattung (Spiele für unterschiedliche Systeme) deutlich erweitert.

Aufgrund der großzügigen Ausstattung mit spieltauglichen Computern wurde zugunsten einer breiteren Spielauswahl auf die Anschaffung eines expliziten Präsentationscomputers verzichtet.

Ablauf:

Im ersten Teil der Angebotszeit werden regelmäßig neue Spiele vorgestellt. Diese werden mit den Kindern und Jugendlichen gemeinsam installiert und kennengelernt. Dazu werden aktuelle Spieltitel von Herrn Steiss getestet und für eine Präsentation vorbereitet. Außerdem werden die neuen Spiele – je nach Lizenz - auf einem oder mehreren Computern vorinstalliert.

Zu Beginn der Veranstaltung wird dann das Videosignal des Präsentationscomputers über Beamer und der Ton über große Lautsprecher ausgegeben, damit alle Kinder und Jugendlichen gleichermaßen teilhaben können. Mit der gemeinsamen Konfiguration der Spieleinstellungen und Optionen wird gewährleistet, dass alle TeilnehmerInnen später ihr Spiel individuell vorbereiten können. Im Anschluss erleben die Kinder und Jugendlichen am Beispiel eines Teilnehmers / einer Teilnehmerin gemeinsam die ersten Spielminuten. Abgeschlossen wird die erste Einheit durch eine kurze Diskussion über den ersten Eindruck vom Spiel. Hierbei kann im Sinne eines pädagogisch sinnvollen Angebots auf die Kinder und Jugendlichen eingewirkt werden.

In regelmäßigen Abständen werden bei GiGames Wettbewerbe veranstaltet, in denen die Kinder und Jugendlichen in bestimmten Spielen gegeneinander antreten können. Diese Wettbewerbe können – z.B. bei Bewegungsspielen – gemeinsam an der Leinwand stattfinden oder laufen bei Netzwerkspielen parallel auf mehreren Computern ab. Wettbewerbe finden ebenfalls im ersten Teil der Angebotszeit statt.

Die zweite Hälfte der Veranstaltung können die TeilnehmerInnen frei gestalten. An insgesamt 12 Computern und 3 Konsolen können sie begonnene Spiele fortsetzen, neue Spiele beginnen, unbekannte Titel testen oder im Internet geeignete Onlinespiele spielen.

Hierfür stehen Linksammlungen der beliebtesten Spielseiten für Online- und Flashgames zur Verfügung. Auch während der zweiten Hälfte des Angebots können verschiedene Spieltitel im Netzwerk, also von mehreren TeilnehmerInnen gleichzeitig und gemeinsam gespielt werden. Je nach Besucher- und Spielsituation entstehen außerdem Gespräche zwischen einzelnen BesucherInnen und Gruppen, in denen Erfahrungen ausgetauscht, Tipps weitergereicht und Fragen beantwortet werden. Herr Steiss steht den BesucherInnen während der gesamten Angebotszeit für Fragen und Anregungen zur Verfügung, und sucht aktiv das Gespräch, um über Erlebnisse, Erfahrungen und Wirkung der Spiele zu sprechen.

Besuchersituation:

Zu den Terminen erscheinen wöchentlich 15-25 Kinder & Jugendliche zwischen 10 und 14 Jahren. Aufgrund der Altersspanne der Zielgruppe und der gängigen Beschränkungen der Altersfreigaben von USK und PEGI (Pan-European Game Information) wird die Gesamtgruppe teilweise zu getrennten Terminen in geteilte Altersklassen *bis 12* und *ab 12* aufgeteilt, um für ältere TeilnehmerInnen das Spielen anspruchsvollerer Spieltitel zu ermöglichen.

Eltern nehmen an ausgewählten Terminen als BeobachterInnen und MitspielerInnen teil. Ältere Kinder und Jugendliche werden in ausgewählten Bereichen (Technik, inhaltliche Anleitung, Unterstützung) zu ProjekthelferInnen ausgebildet und unterstützen den Medienpädagogen bei seiner Arbeit.

Die pädagogische Diskussion zeigt, dass geschlechtsspezifische Termine in bestimmten Situationen Sinn machen, da die Geschlechter erfahrungsgemäß unterschiedliche Themen bevorzugen und somit bei gemeinsamen Veranstaltungen Konfliktpotential entsteht. Außerdem besitzen Jungen

normalerweise mehr Erfahrungen mit dem Medium Computerspiel und neigen eher dazu, dynamischer aufzutreten und den vorhandenen Raum zu erobern. So könnten Mädchen in der Gesamtgruppe Gefahr laufen, zu sehr in den Hintergrund gedrängt zu werden.

Aufgrund dieser Befürchtungen waren solche getrennten geschlechtsspezifischen Angebote zunächst regelmäßig vorgesehen. Die Konzeption wurde aber hinsichtlich dieses Themas aus verschiedenen Gründen angepasst. Die Befürchtung, dass Mädchen in der Gesamtgruppe in den Hintergrund treten, hat sich nicht bestätigt. Außerdem bietet die zweite Hälfte der Veranstaltung genügend Freiraum, um sämtliche Interessen zu berücksichtigen. In Gruppen- und Einzelgesprächen hat sich der Eindruck bestätigt, dass die Gruppe eine Geschlechtermischung bevorzugt. So wurde bereits nach wenigen Terminen vehement gefordert, die Termine wieder in der Gesamtgruppe abzuhalten. Diesem Wunsch wurde entsprochen und den erlebten Dynamiken in der Gesamtgruppe konnte von Herrn Steiss pädagogisch leicht entgegengewirkt werden.

Somit konnte das ursprünglich formulierte Ziel, mit der Veranstaltung „GiGames – Computerspiele im Lernstudio“ im gemeinsamen Spiel Vorurteile über soziale Herkunft und Migrationshintergrund abzubauen, um den Punkt Abbau von Geschlechtervorurteilen und Sexismus ergänzt werden.

Elternabende:

Nachdem die Planung und Vorbereitung von eigenen Elternabenden im Rahmen des GiGames-Projekts begonnen hatte, wurde die Stadtteilbibliothek vom bibliotheksinternen AK Medienfluten, der die Kooperation mit dem Caritasverband für Stuttgart e.V. und dem Förderverein Kinderfreundliches Stuttgart e.V. organisiert, angefragt, ob Interesse an einer Teilnahme an den Medienfluten (<http://medienfluten.de>) besteht.

Dieses Projekt will Jugendlichen und ihren Eltern eine Orientierung bieten, um sich in der großen Anzahl neuer Medien zurechtzufinden und die Angebote adäquat nutzen zu können. Im Rahmen dessen werden ebenfalls Elternabende organisiert, welche jeweils 4 Themen behandeln. Eines dieser Themen ist wiederum „Computerspiele“.

Da das GiGames-Projekt ganz genau dieselbe Zielgruppe erreichen wollte wie die Medienfluten, traf man die Entscheidung keine Konkurrenzveranstaltung anzubieten, sondern vorhandene Ressourcen und Kooperationspartner der Medienfluten zu nutzen, um Eltern über Computerspiele aufzuklären. Zum einen arbeiten nun Mitarbeiter der Stadtteilbibliothek Ost im AK Medienfluten aktiv mit und helfen so bei Planung und Durchführung der Elternabende, zum anderen werden voraussichtlich ab Herbst 2012 Wochenendseminare für Eltern angeboten, bei denen Herr Steiss das Thema Computerspiele behandeln und direkt an Eltern vermitteln soll.

Regionale / Überregionale Wirkung:

Neben dem AK Medienfluten entstand während dieser Zeit ein weiterer Arbeitskreis im System der Stadtbibliothek, der AK Computerspiele. Dieser wurde ins Leben gerufen, um das Medium Computerspiele in der Stadtbibliothek zu verankern und den Umgang damit zu fördern. Im Rahmen dessen haben Mitarbeiter der Stadtteilbibliothek Ost, sowie der Medienpädagoge an diversen AKs zum Thema aktiv teilgenommen und dabei maßgeblich dazu beigetragen, dass nicht nur das Thema, sondern auch das Medium Computerspiele als solches in die Stadtbibliothek integriert werden konnten. Durch das Projekt GiGames konnte die Stadtteilbibliothek hier eine Vorreiterrolle einnehmen. Sie führte beispielsweise als erste Konsolenspiele in ihren Bestand ein und ebnete so den Weg für andere Zweigstellen. Weiterhin gab Herr Steiss 4 Fortbildungen für MitarbeiterInnen der Stadtbibliothek, um in das Thema einzuführen und über die Grundvoraussetzungen für eine

Veranstaltungsreihe wie „GiGames – Computerspiele im Lernstudio“ aufzuklären. Insgesamt ging durch die Partizipation am AK Computerspiele ein völlig neuer Stellenwert des Computerspiels innerhalb der Stadtbibliothek hervor, wodurch - entgegen der Prognosen von vor einigen Jahren - mittlerweile zahlreiche Bibliotheken Konsolenspiele fest in den Bestand aufgenommen haben.

Welchen Stellenwert das Medium Computerspiele mittlerweile einnimmt, wird auch daran deutlich, dass ab Herbst 2012 die Stadtbibliothek an der JungeMedienJury (JMJ) teilnimmt. Dabei bewerten Jugendliche verschiedene Mediengruppen. So soll in der Zentralbibliothek das Medium Buch, in Zuffenhausen das Medium Comic und in Ost schließlich das Medium Konsolenspiele behandelt werden.

Durch die GiGames hat sich die Stadtteilbibliothek Ost zum Wissenszentrum und ersten Ansprechpartner in Sachen Gaming entwickelt. Neben zahlreichen internen Anfragen aus dem System der Stadtbibliothek haben sich mittlerweile mehrere überregionale Fortbildungen (z.B. mit dem BIB – Berufsverband Information Bibliothek e.V.) und Schulungen zu Computerspielen und Computerspielprojekten, sowie Präsentationen des GiGames-Projekts im Rahmen anderer Medienveranstaltungen und Projekte (z.B. Kindermedienland Baden-Württemberg, Medienfluten) ergeben. Die Stadtteilbibliothek Ost erhält außerdem diverse Anfragen, beispielsweise von Studenten, die eine Bachelorarbeit zum Thema „Computerspiele“ schreiben und das Projekt wurde im Stuttgarter Kultur- und Medienbericht 2010 (Seite 59: „GiGames – Computerspiele im Lernstudio“) ausführlich erwähnt.

Diese überwältigende regionale und überregionale Wirkung hat jüngst dazu beigetragen, dass die Finanzierung der Stelle des Medienpädagogen Timo Steiss auch nach Ablauf der Projektmittelunterstützung des Fonds „Zukunft der Jugend“ für mindestens ein Jahr fortgeführt werden wird.