





- Titel:** Multiplayer-Spiele ausprobieren und diskutieren
- Dauer:** 15 bis 45 Minuten (je nach Spiel und Bereitschaft der Teilnehmer)
- TN-Zahl:** beliebig (Methode kann je nach TN-Zahl angepasst werden).
- Ziel:** Teilnehmer – vor allem solche, die noch keine oder wenig Erfahrung mit Computerspielen haben – sollen sich praktisch mit den Spielen auseinandersetzen, dabei darauf achten, wie sie die Spiele aus der Spielerperspektive erleben und sich anschließend darüber austauschen.
- Material:** Je nach Spiel und (vor Ort) vorhandener Technik: Mehrere Computer oder eine Spielkonsole mit Controllern/ Joysticks für mehrere Spieler und ein Beamer. Ein Multiplayer-Spiel (z. B. *Trackmania* für den PC oder *Super Mario Kart* für die Konsole).

Ablauf: Das Angebot richtet sich vor allem an Teilnehmer, die über wenige Erfahrungen als Spieler verfügen, aber bereit sind, während eines Elternabends ein Spiel auszuprobieren. Diese müssen aber erst einmal identifiziert werden. Dazu lässt sich z. B. die Methode „Stimmungsbild“ einsetzen. Referenten sollten zum Ausprobieren motivieren, aber auch akzeptieren, wenn sich Teilnehmer an dieser Stelle nicht beteiligen möchten.

Haben sich Mitspieler gefunden, wird vorab das Spiel mit seinen Spielzielen und die Bedienung erklärt. Die Mitspieler werden gebeten, während des Spielens darauf zu achten, wie sie selbst das Spiel erleben, ob es sie über- oder unterfordert, ob es Spaß macht und wie sie das gemeinsame Spielen wahrnehmen. Nach dem (fünf- bis maximal zehnminütigen) Spielen werden die Spieler von dem Referenten nach ihren Erlebnissen und ihrer Einschätzung des Spiels befragt. Vor allem sollte auf Unterschiede in der Wahrnehmung des Spiels eingegangen, verschiedene Positionen verglichen werden. Abschließend werden die Spieler danach befragt, was das Spielen bei ihnen ausgelöst hat – ob es sie angeregt hat, das Spiel gleich noch einmal zu spielen oder ob es eher als anstrengend erlebt wurde. Je nach zur Verfügung stehender Zeit und Interesse der Teilnehmer können weitere Gruppen spielen.

Das praktische Ausprobieren von Computerspielen kann den Abschluss einer Veranstaltung bilden. In diesem Zusammenhang können die vorher besprochenen Schwerpunkte (bspw. „Faszination Computerspiel“ oder „Wirkung von Computerspielen“) noch einmal am Beispiel erläutert werden. Natürlich ist auch die umgekehrte Vorgehensweise denkbar: Die Schilderungen der Spieler bilden dann den Startpunkt zur Beschäftigung mit weiteren Themen.

- Variante:**
1. In einer kleineren Gruppe (20-30 TN, z. B. die Eltern einer Klasse) können auch die nicht spielenden Teilnehmer einbezogen werden. Sie werden gebeten, die Spieler beim Spielen zu beobachten. Anschließend werden ihre Beobachtungen abgefragt. Dafür braucht es ein wertschätzendes Klima unter den Teilnehmern, damit sich die Spieler nicht vorgeführt fühlen.
 2. Statt ein Multiplayer-Spiel anzubieten können auch kleine (Browser-)Spiele aus dem Internet gespielt werden – z. B. von bei Kindern beliebten Internetseiten wie  www.spielaffe.de. Die zeitaufwändige Vorabinstallation eines Spiels oder das Mitbringen einer Spielkonsole wird damit umgangen. Voraussetzung dafür ist das Vorhandensein mehrerer onlinefähiger Computer. Vorab sollte sichergestellt werden, dass nicht ein Jugendschutzprogramm den Zugriff auf entsprechende Seiten blockiert. Nach dem Spielen können die Teilnehmer auch dazu befragt werden, welchen Eindruck sie von der Internetseite selbst gewonnen haben – ob sie ihren Kindern erlauben würden, dort Spiele zu spielen.

3. Da Eltern immer häufiger bereits in ihrer eigenen Kindheit Erfahrungen mit Computerspielen gemacht haben, kann auch eine „Zeitreise durch die Computerspiele“ (z. B. mit Hilfe von Emulatoren¹⁰) aufgebaut werden. Wenn zwei bis drei Klassikerspiele aus der Zeit der Eltern (*Lucasfilm Adventure*, *Donkey Kong*, *Pong*, ...) ausprobiert werden können, erinnern sich Eltern an die eigene Faszination im Umgang mit Spielen. Auch die folgenden Webseiten halten spielbare Klassiker zum ausprobieren bereit, benötigen aber entsprechend eine Internetverbindung:  www.classicgamesarcade.com,  www.pica-pic.com und  www.atari.com/arcade.
4. Weiterhin eignen sich Brett- und Kartenspiele für das gemeinschaftliche Erlebnis. Benötigt werden bekannte oder einfach zu erlernende Gruppenspiele, die maximal 10 Minuten dauern. Nach Möglichkeit sollte immer ein Kenner den anderen erklären, wie das Spiel funktioniert. Nach der Spielrunde wird im Plenum gesammelt und festgehalten, was die einzelnen Gruppen an ihrem Spiel reizvoll fanden. Anschließend können Gemeinsamkeiten mit und Unterschiede zu Computerspielen benannt und diskutiert werden.

Hintergrund: Kinder und Jugendliche begeistern sich für Computerspiele. Viele Eltern erleben Computerspiele vor allem aus der Perspektive des Zuschauers und stehen der Faszination, die Computerspiele auf ihre Kinder ausüben, ratlos gegenüber. Wenn Eltern eigene praktische Erfahrungen mit Computerspielen machen, kann dadurch eine Brücke zwischen den Generationen entstehen. Indem Erwachsene Einblicke in jugendliche Medienwelten erhalten, können Berührungängste mit dem Medium Computer abgebaut werden.

Besonders geeignet ist der Einsatz von Multiplayer-Spielen. Sie verdeutlichen, dass viele Computerspiele eine soziale Komponente ansprechen, über die anschließend ebenfalls diskutiert werden kann. Das setzt Wissen über Installation von Software und die Vernetzung von Hardware bzw. die Verfügbarkeit über eine Spielkonsole aufseiten der Referenten voraus.

Tipps: Auf Alterskennzeichen achten: Sind Kinder oder Jugendliche im Publikum, dürfen natürlich nur solche Spiele ausprobiert werden, die für ihr Alter auch freigegeben wurden.

Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Sowohl die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* mit ihrem Projekt *Spieleratgeber-NRW* als auch die *Bundeszentrale für politische Bildung* mit ihrem Projekt *spielbar.de* bieten Veranstaltungen für Eltern und Pädagogen an, bei denen die Teilnehmer Spiele ausprobieren und diskutieren können. Referenten könnten auf diese Angebote verweisen.

¹⁰ Beim Einsatz von Emulatoren ist unbedingt darauf zu achten, dass keine urheberrechtlich geschützten Spiele verwendet werden (siehe Kapitel 3.5 „Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz“).