

Titel: Spiele-Experten (Jugendliche) einbinden

Dauer: 20 bis 60 Minuten

TN-Zahl: beliebig (Methode kann je nach TN-Zahl angepasst werden).

Ziel: Teilnehmer eines Elternabends lernen Spiele und Gründe für deren Faszination durch Demonstrationen jugendlicher Spieler kennen. Eltern erhalten Einblicke in die virtuellen Welten, in denen sich ihre Kinder bewegen.

Material: In Absprache mit den Experten: Je nach Spiel, das vorgeführt werden soll und der Technik, die die Jugendlichen ggf. selbst mitbringen können¹¹, sind (vernetzte) Computer oder Spielkonsolen und ein Monitor bzw. Beamer notwendig.

Ablauf: Vorab wird mit der Schule (oder der Einrichtung), in der der Elternabend stattfindet, geklärt, ob es Schüler gibt, die sich mit bestimmten Computerspielen gut auskennen und diese auch erklären können. Mit den entsprechenden Spielern wird der Rahmen für ihr Mitwirken bei der Veranstaltung abgesteckt: Welche Spiele sollen vorgeführt werden? Wie lange soll die Demonstration dauern? Welche Technik (z. B. Internetanschluss) wird zusätzlich benötigt? Welche Informationen sollen die Jugendlichen beim Vorspielen vermitteln?

Während des Elternabends stellen die jugendlichen Experten ein Spiel vor und erklären die Spielabläufe und -ziele. Dafür sollte (pro Spiel) mindestens eine Viertelstunde eingeplant werden. Nach der Demonstration werden die Jugendlichen von dem Referenten danach befragt, warum sie dieses Spiel gerne spielen, was sie daran fasziniert und welche Erfahrungen (gute und problematische) sie eventuell damit gemacht haben. Daran könnten sich auch Fragen aus dem Publikum anschließen. Referenten sollten dabei allerdings darauf achten, dass die Jugendlichen als Experten wertgeschätzt und nicht hinsichtlich ihrer Mediennutzung „ausgefragt“ oder sogar bloßgestellt werden.

Für die Demonstration können auch Spiele ausgewählt werden, die in der öffentlichen Diskussion vor allem als problematisch wahrgenommen werden (natürlich nur dann, wenn diese Spiele für alle Experten und Teilnehmer im Sinne der Altersbeschränkung der *USK* freigegeben sind). Daran anschließend könnten entsprechende Schwerpunkte – wie z. B. das exzessive Spielen von Onlinerollenspielen – thematisiert werden.

Variante: Referenten, die regelmäßig selber spielen und sich mit einzelnen Spielen oder Genres gut auskennen, können die Demonstrationen auch selber übernehmen. Werden eigene Spielvorlieben oder die eigene Medienbiografie zum Thema gemacht, können auf Referenten auch sehr persönliche Fragen aus dem Publikum zukommen. Man sollte sich darüber bewusst und darauf vorbereitet sein, in diesen Momenten nicht nur als Referent, sondern auch als Spieler wahrgenommen zu werden.

¹¹ Wenn die jugendlichen Spieleexperten ihre Konsolen oder andere Geräte selbst mitbringen, sollte in jedem Fall vorab geklärt werden, wer bei Schäden oder anderen Problemen haftet. Darüber hinaus ist die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).

Hintergrund: Viele Kinder und Jugendliche sind von Computerspielen fasziniert und können mit Begeisterung über die Spiele sprechen. Indem sie als Experten bei einer Veranstaltung eingebunden werden, lernen die teilnehmenden Eltern aus erster Hand, was Heranwachsende an Computerspielen interessiert. Daraus kann auch eine veränderte Sicht auf die Kompetenzen der eigenen Kinder entstehen, z. B. indem sie erstmals als Experten für die Neuen Medien wahr- und ernstgenommen werden.

Tipp: Spiele können natürlich auch anhand von Screenshots oder mithilfe von Videos vorgestellt werden. Die Seite www.gametrailers.com oder auch das Portal www.youtube.com bieten kurze Videos und offizielle Werbeclips (sogenannte Trailer) zu den meisten aktuellen Spielen. Aber Vorsicht: Trailer zu Spielen bestehen nicht immer aus tatsächlichen Spielszenen (sogenannte „Ingame-Szenen“) und geben daher nicht unbedingt die Spielegrafik wieder. Weiterhin sollte darauf geachtet werden, dass es sich um Szenen aus der in Deutschland veröffentlichten Version handelt, da Spiele für den deutschen Markt in einigen Fällen geschnitten werden.

Tipp: 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“).