

Bei Spielen wie "Siedler Online" entwickeln junge Leute Kompetenzen im Organisieren. Welche Chancen und Gefahren mit "virtuellem Zocken" verbunden sind, vermittelt die Computerspielschule Greifswald.

Von Christin Weikusat

Konzentriert sitzt Rumen (12) vor dem Bildschirm, mit der rechten Hand hält er die Maus fest im Griff, mit der linken bedient er die Tasta-"Ich hab ein Rückstoßschwert", sagt Rumen ganz aufgeregt zu seinem Freund, der ihm schräg gegenübersitzt. Beide zocken das Computerspiel Minecraft. "Das ist Lego für Große", erklärt Rumens Kumpel. "Mein absolutes Lieblingsspiel" erwidert Rumen, während er seine Augen kaum vom Bildschirm lösen kann. Fast jeden Dienstag treffen sich Rumen und sein Freund im zweiten Stock der Greifswalder Stadtbibliothek. Denn dort befindet sich die Computerspielschule. Seit Februar 2012 kann sich Rumen an Playstation, X-Box, Nintendo Wii und Co. ausprobieren. Was es zu Hause nicht gibt, findet sich hier. Selbst persönliche Spieleberatung gibt es. Die kommt von den ehrenamtlichen Mitarbeitern - haupt-Pädagogikstudenten. sächlich

"Neben dem Studium ist das eine gute Möglichkeit, praktische Erfahrung im Umgang mit Kindern zu vertiefen", sagt die 24-jährige Madlen Milewski. Sie gehört zu den 15 Mitarbeitern, die den kleinen Zockern über die Schulter gucken, ihnen Spieletipps geben oder einfach mit ihnen quatschen.

Cornelius Bartels ist einer der jüngsten Mitarbeiter. Er ist Schüler- und Medienscout. "Wichtig ist, dass die Mitarbeiter selbst Erfahrungen mit den Spielen und den Spielekonsolen haben", sagt Anja Schweiger. Der 15-jährige Cornelius ist ein Computerexperte, der schon früh zu spielen begann: "Meine ersten PC-Spiele habe ich mit sechs Jahren bekommen. Das eine war Anno 1602 und das andere Age of Empire", sagt der Ganztagsschüler. Beides sind Strategiespiele, in denen man Herrscher seiner eigens erbauten Stadt ist. Strategiespiele wie diese stehen hoch im Trend. Das bestätigen kann der Student und Mitarbeiter Marten Seegers: "Minecraft

beispielsweise ist sehr beliebt, obwohl es schon drei Jahre alt ist." Marten und seine Kollegen kümmern sich nicht nur um das Wohl der Spieler, sie versuchen auch Eltern und Lehrer zu sensibilisieren. "Das Computerspielen ist häufig ein Generationenkonflikt", sagt Anja Schweiger und betont: "Dabei ist Spielen pädagogisch sehr wertvoll." Oft verstehen Erwachsene nicht, was das Spielen auf der X-Box, Playstation oder dem PC bedeutet. "Eltern sollten ihren Kin-

dern über die Schulter gucken, mit ihnen auch darüber sprechen", erklärt Schweiger.

Häufig sei es die Angst der Eltern, ihre Kinder könnten süchtig werden, die diesen Konflikt auslöst. "Bei einer potenziellen Sucht spielen verschiedene Faktoren, wie die Persönlichkeit, das soziale Umfeld oder ein Leistungsdruck eine große Rolle", erklärt Schweiger. Doch seien es besonders Rollenspiele, die einen gewissen Suchtfaktor erzeugen können.

"Oft gibt es bei diesen kein Spielende, was zum Weiterspielen verleitet."

Cornelius kennt das Gefühl. nicht aufhören zu können: "Es gab schon Tage, an denen ich bis zu zehn Stunden gespielt habe, aber das ging vielleicht eine oder zwei Wochen. "Heute kommt Cornelius auf ein bis anderthalb Stunden am Tag, die er zockt. "Jetzt muss ich mehr für die Schule machen." Während er in der Grundschulzeit an Strategiespielen interessiert war, sind es heute die Ego Shooter, wie Battlefield oder Counterstrike. die zu seinem festen Spielerepertroire gehören. "Am Anfang fanden das meine Eltern nicht gut, aber mittlerweile haben sie es akzeptiert, dass ich so etwas spiele", gibt er zu. Einen besseren Umgang mit dem Spielen hat Cornelius gelernt. Auch durch die Computerspielschule, in der er ehrenamtlich arbeitet. Aufs Zocken komplett verzichten möchte Cornelius dennoch nicht: "Dafür macht es auch zu viel Spaß."

DREI FRAGEN AN ...

Sind Computerspiele sinnyoll oder machen sie nur süchtig?

Grundsätzlich muss man meiner Ansicht nach Computerspiele aus der Ecke von "gut und schlecht" herausziehen. Jeder, der gerne Computer spielt, muss lernen, mit dem Sog, der entstehen kann, umzugehen. Und die Eltern müssen lernen. Computerspiele

nicht zu verdammen, sondern ihre Kinder beim Spielen zu begleiten. Besonders wichtig ist es, dass Eltern auf die Altersbeschränkungen achten.

Gibt es denn Spiele, durch die man etwas lernt? Die bestimmte Kompetenzen fördern?

Ja, da gibt es einige. Spiele nach dem "Siedler"-Prinzip zum Beispiel fördern strategisches Denken und die Fähigkeit, sich zu organisieren. Jeder, der es spielt, muss sich genau überlegen, welches Vorgehen für ihn Sinn macht. Es spielt im Mittelalter und ist angelehnt an das Brettspiel. Es geht darum, mit den passenden



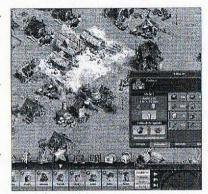
Burkhard Schmidt, Jugendbildung

Rohstoffen sein Königreich zu vergrößern. Viele Rollenspiele fördern auch soziales Lernen. Denn die Spieler müssen sich untereinander abstimmen. Kreativität regen Spielprogramme an, mit denen Nutzer sogenannte "Machinima-Filme" erzeugen können. Regisseur ist hier der Spieler, der Objekte, Grafiken und Sounds einbaut und

so seine eigenen Film drehen kann. Kreativ und konstruktiv ist auch "Minecraft". Hier kann sich jeder seine eigenen Welten bauen. Jugendliche haben hier eine Schweriner Schule nachgebaut.

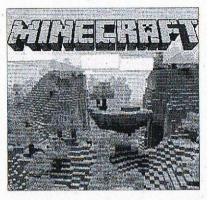
Wenn Computerspiele auch ihre positiven Seiten haben: Setzen Lehrer sie im Schulunterricht ein?

Leider ist es so, dass Schulen Computerspielen bisher noch eher ablehnend gegenüberstehen. Dabei lassen sich Strategiespiele gut in den Sozialkunde- oder Wirtschaftsunterricht integrieren. Auch die Lesekompetenz können Spiele för-Interview: Nele Baumann



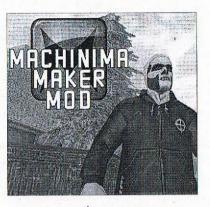
"Siedler Online" ist angelehnt an das gleichnamige Brettspiel. Es geht darum, mit passenden Rohstoffen und Waren Siedlungen aufzubauen und die Wirtschaft anzukurbeln. Dazu müssen die Spieler auch die Gegend erkunden und gucken, wie gefährlich es eventuel ist - ob Räuber irgendwo lauern oder andere Störenfriede, die eine Siedlung gefährden könnten. Über eine Freundesliste können die Spieler miteinander kommunizieren und Erfahrungen austauschen.

Online: www.diesiedleronline.de



In "Minecraft" kann der Spieler Konstruktionen aus würfelförmigen Blöcken in eine 3D-Welt bauen. Er kann diese Welt erkunden, Ressourcen sammeln und gegen Monster kämpfen. In "Minecraft" gibt es zwei wesentliche Spielmodi: den Überlebensmodus, in dem der Spieler Ressourcen sammeln muss und eine Gesundheitsleiste hat, und den Kreativ-Modus, in dem es keine Gesundheit gibt und dem Spieler unbegrenzte Mengen an Ressourcen zur Verfügung ste-

Online: https://minecraft.net



Als "Machinima" bezeichnet man Filme, die mit Hilfe sogenannter "Game-Engines" produziert werden. Dieses Kunstwort setzt sich aus "machine" und "cinema" zusammen. Wenn man die Game-Engine installiert hat, können Machinimas hier direkt wiedergegeben werden. Um ein größeres Publikum zu erreichen, wird eine Video-Datei erstellt und zum Download im Internet angeboten, wobei alleine über den Youtbe--Kanal "Machinima" milliardenweise Videos angeschaut wurden.

Online: www.machinima.com