

FAQs

1. Sie schreiben auf Ihrer Website, dass Sie kreative Potenziale von digitalen Spielen erfahrbar machen. Was meinen Sie damit? Wie und in welcher Form machen Sie das?

Games sind voller Kreativität – in der Art, wie Geschichten erzählt werden, Charaktere gestaltet sind oder Spielumgebungen aussehen. Zugleich bringen Spielende viel Kreativität im Umgang mit Games auf – sei es beim Spielen selbst oder in der weiteren Beschäftigung, wie z. B. in der Produktion eigener Let's Plays. In unseren Workshops greifen wir dies mit Methoden der aktiven Medienarbeit auf. Dabei knüpfen wir an die Lebenswelt der Teilnehmenden sowie an ihr Wissen über Games an. Indem sie in den Workshops etwas Eigenes erschaffen, reflektieren sie über Games und ihren Umgang mit ihnen.

2. Welche Spiele können Sie für Kinder empfehlen? Was raten Sie Eltern/Lehrkräften?

Grundsätzlich ist ein Richtwert immer die Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Zudem kann man sich über Portale wie dem www.spieleratgeber-nrw.de über Inhalte von und pädagogische Empfehlungen für Games erkundigen. Eltern kennen ihre Kinder. Wie gehen sie mit Geschichten und Fantasie um? Dies sollte ausschlaggebend dafür sein, was sie ihrem Kind erlauben. Der beste Tipp: Mitspielen, ausprobieren und darüber sprechen!

3. Was machen Sie, um Spiele-Abhängigkeit zu vermeiden?

Indem wir mit unseren Workshops die Medienkompetenz der Teilnehmenden fördern, stärken wir sie in ihrem Umgang mit Games. Ein Medium, das man gerne und bisweilen auch ausgiebig nutzt, zu kennen und zu wissen, warum man es so genießt und wann der Genuss beispielsweise in Zwang umschlägt, ist ein wichtiger Schritt, für einen medienkompetenten und mündigen Medienumgang.

Aus der Forschung ist bekannt, dass zu einer Gaming Disorder viele Faktoren beitragen, wie z. B. das Familienklima, die Bindung zu den Eltern/den primären Bezugspersonen oder eine psychische (Vor-) Erkrankung. Die Komplexität des Störungsbildes macht deutlich, dass Medienkompetenzförderung in diesem Zusammenhang schnell an ihre Grenzen stößt.

4. Zu „Mit Spielen spielen!“ erläutern Sie u. a., dass Regeln gebrochen, Spiele als Werkzeug genutzt oder sie ganz neu gedacht werden. Können Sie das detaillierter erklären?

Ein vermeintlich fertiges Produkt wie Games, nicht so zu spielen oder zu nutzen, wie es vorgegeben ist, ist ein Regelbruch und die Grundlage des Ansatzes hinter Creative Gaming. Wenn ich also dort, wo sonst virtuelle Kämpfe stattfinden, Verstecken spiele oder tanze, dann geschieht unmerklich etwas mit dem Spiel, aber auch mit meinem Blick auf Regelwerke.

Der Werkzeugcharakter von Games liegt vor allem darin begründet, dass die physikalischen Prozesse, die in einem Spiel ablaufen, auch für andere Darstellungen

genutzt werden können. So gibt es z. B. Programme, in denen ich Elemente und Prozesse aus mir bekannten Spielen zu neuen Objekten zusammenbauen kann. Ich kann aber auch ein handelsübliches Spiel als Drehort für einen Film nutzen.

Digitale Objekte oder Szenarien in die analoge Welt zu holen, indem ich z. B. etwas aus Holz nachbaue, schafft einen anderen Bezug zu dem entsprechenden Objekt und damit auch zum Spiel. Vor allem aber ist es ein großer Spaß, z. B. auf dem selbstgebaute Minecraft-Klotz zu stehen und in die Welt zu gucken!

5. Laut Ihrer Darstellung machen Sie sich für den kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark. Was kann ich mir darunter vorstellen?

Indem wir mit Games (und auch anderen Medien) handlungsorientiert arbeiten, fördern wir zugleich den kritischen Umgang. Dieser Grundannahme von Medienkompetenzförderung folgen wir und stellen bei Workshops und Projekten immer wieder fest, dass die intensive und handlungsorientierte Auseinandersetzung mit Games zu einem neuen Blick auf eben diese führt.

6. Wie viele Mitglieder hat Ihre Initiative?

Derzeit sind in der Initiative Creative Gaming über 20 Mitglieder bzw. Initiator*innen aktiv. Diese sind auf unserer Teamseite zu finden. In den personenbezogenen Infos sind zudem die beruflichen Hintergründe aufgeführt.

7. Kann jede*r in der Initiative Mitglied werden?

Prinzipiell können alle, die sich für einen subversiven Umgang mit digitalen Spielen interessieren und/oder sich medienpädagogisch mit diesem Themenfeld beschäftigen möchten, bei Creative Gaming mitmachen. Nach einem Kennenlerngespräch erhalten die Interessierten die Möglichkeit, in unseren Workshops und Fortbildungen zu hospitieren und können anschließend entscheiden, ob sie selbst praktisch tätig werden möchten. Zudem bietet das PLAY – Creative Gaming Festival eine hervorragende Möglichkeit, im Team mitzumachen, Einblicke in unsere Arbeit zu erhalten und die Strukturen der Initiative besser kennenzulernen.

8. Wie ist die Kostenstruktur? Was kostet eine Fortbildung für mich als Einzelperson oder ein Workshop für eine Schulklasse? Wie finanziert sich Ihre Initiative?

Die Initiative Creative Gaming ist ein gemeinnütziger Verein ohne Regelförderung. Das heißt, alle Angebote sind entweder über Drittmittel finanziert (wie z. B. die ComputerSpielSchule Online) oder werden durch die auftraggebenden Institutionen (z. B. Bibliotheken, Schulen oder Museen) selbst ermöglicht.

Da jedes unserer Angebote maßgeschneidert ist, geben wir keine pauschalen Preise für Workshops, Fortbildungen oder andere Formate an. Bei einem Präsenz-Workshop für Jugendliche gehen wir von max. 16 Teilnehmenden aus, die von zwei Medienpädagog*innen aus unserem Team begleitet werden. Bei Fortbildungen können – je nach inhaltlich-methodischer Ausrichtung – mitunter mehr Personen teilnehmen.