

**Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Gender und Medien**

**Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen**

**Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis – Handbuch 6 | Gender und Medien**  
**Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Körnerstraße 3  
33602 Bielefeld  
Tel. 0521/677 88  
Fax 0521/677 27  
E-Mail [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Web [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

**Redaktion**

Jürgen Lauffer  
Renate Röllecke  
Tanja Kalwar

**Redaktionelle Mitarbeit**

Eva-Lotte Heine  
Laura Grohmann  
Saskia Wohlgemuth  
Julia Letetzki

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

Peer Wedderville, Bielefeld

**Druck**

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2011

Pfälzer-Wald-Straße 64  
81539 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
homepage [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-86736-257-3

## Im Interview

**Harliner-Konzept**  
**byte42**  
**Jens Wiemken**

### ***Herausragendes und Spezielles***

#### ***Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?***

Das Harliner-Projekt verzichtet seit langem auf eine bewahrpädagogische Haltung gegenüber Jugendlichen, die in ihrem Freizeitalltag, welcher auch immer Medienalltag ist, Computerspiele mit Gewaltdarstellungen, -inhalten und Problemlösungsmöglichkeiten spielen. Es wird eher geschaut, wie man diese Faszination als Chance in der Arbeit mit Jungen (und auch Mädchen) nutzen kann. Denn allein die bloße Faszination zeigt, dass es in irgendeiner Art und Weise Thema der Spieler/-innen sein muss. In diesem Projekt wird die Faszination an Gewaltspielen als Medium genutzt, um mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und zu ihren Einstellungen und Erfahrungen zum Thema Gewalt und Gewalt in Medien Zugang zu bekommen. Durch das reale Spiel findet ein Abgleich zwischen materieller und virtueller Realität statt.

### ***Ziele und Methoden***

#### ***Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?***

Besonders im Bereich der Computerspiele mit Gewaltdarstellungen, -inhalten und Problemlösungsmöglichkeiten sollte Medienkompetenz vermittelt werden. Die Analyse und Herauslösung der Gewaltelemente aus dem Spielkontext macht diese besonders deutlich. Die Vielfalt der Gewalt regt zur Diskussion an, auch über eigene Befindlichkeiten. Kaum einer/eine der Spieler/-innen hatte diese Masse an Gewalterfahrungen schon wirklich so gebündelt gesehen. Durch den Abgleich mit materiellen Gewalterfahrungen erhalten die

virtuellen eine neue Wertigkeit. Empathische Grenzen werden deutlich, gespielte Gewalt aber auch als solche erkannt und stehen gelassen.

### ***Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte***

#### ***Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?***

Die Teilnehmer/-innen haben alle mehrjährige Computerspielerfahrungen (selbst die Mädchen spielen zumeist auch Spiele mit Gewaltelementen). Es werden durch die Ausschreibung auch gezielt Spieler/-innen angesprochen.

#### ***Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?***

Das Projekt fördert gezielt die Auseinandersetzung und Diskussion um Gewaltelemente in Spielen. Die spielerische Überprüfung eines Transfers in die materielle Wirklichkeit entzaubert das virtuelle Bild des Einzelnen von sich selbst und von Gewalt. Eine Auseinandersetzung über Grenzen virtueller Gewalt und ein Austausch der subjektiven Erfahrung und Wahrnehmung von virtueller Gewalt wirken sich auf die ethischen Seiten von Medienkompetenz aus.

#### ***Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?***

Die wichtigste Erkenntnis für viele war wohl: Bloß weil ich ein/eine großer/e Computerspiel-Krieger/-in bin, bin ich noch kein/e großer/e Krieger/-in in der materiellen Wirklichkeit. Sie erfahren, dass bestimmte Aspekte von Gewalt, wie Schmerz oder Blut, und Folgen von Gewalt, wie etwa Entbehrung und Entwürdigung, von der virtuellen Realität (noch) nicht erfasst

worden sind. Ein weiterer Aspekt: Durch die Diskussion und den Austausch mit Gleichaltrigen erfahren sie einmal mehr die unterschiedlichen Haltungen der jeweiligen Eltern und Lehrer/-innen. Nicht die ganze Gesellschaft ist ihnen als Spieler/-innen von „Killerspielen“ feindlich gesinnt und will sie kriminalisieren. Es gibt auch Erwachsene, mit denen sie Gespräche über ihre Spielvorlieben führen können, ohne gleich auf der Anklagebank zu sitzen.

**Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?**

Das Computerspiel in Kleingruppen (mindestens zwei Personen an einem Rechner) fördert

soziale Kompetenz hinsichtlich des Ertragens und Vertragens. In Gesprächsrunden über die Inhalte der Spiele beziehen sie Stellung und versuchen zudem Emotionen und Ängste vor anderen so zu kommunizieren, dass sie ernst genommen werden. Dazu gehört eine empathische Moderation, die zeitweise gewähren lässt und dann aber auch wieder auf Basis klarer Gesprächsregeln eingreift. Im materiellen Spiel, der Umsetzung des virtuellen Spiels, müssen sich die Teams finden. Hier greifen schnell gruppenspezifische Prozesse. Wer hat das Zeug zum Anführer bzw. übernimmt auch die Verantwortung für ein eventuelles Scheitern?



## Probleme und Grenzen

### *Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?*

In der Anfangsphase der Entwicklung dieses Ansatzes gab es vonseiten der Pädagogen, heißt von mir und meinen damaligen Kollegen, eine große Abwehr, Computerspiele mit Gewaltdarstellungen, -inhalten und Problemlösungsmöglichkeiten in die materielle Wirklichkeit zurückzuübersetzen bzw. überhaupt sich damit auseinanderzusetzen. Mitte der 90er, in der Entstehungsphase des Ansatzes, wurde der bewahrpädagogische Ansatz hochgehalten. Pädagogen, die mit Jugendlichen Computerspiele spielten, waren da schon suspekt. Wenn diese jetzt auch noch Gewaltspiele mit Jungen spielen würden... Tatsächlich hatten wir auch Angst um unseren Job. Wie würden die oberen Etagen reagieren, wenn Eltern, die eher dem bewahrpädagogischen Ansatz zugeneigt waren, sich beschweren würden? Würden wir je wieder Projekte finanziert bekommen?

Eine andere Angst tat sich hinsichtlich der Jugendlichen auf. Wenn man mit ihnen Gewaltspiele thematisiert und auch die Faszinati-

on nutzt, legitimiert man nicht auch damit ihre Beschäftigung mit solchen Spielen?

Auch heute noch habe ich auf der Fahrt zu den Projekten immer Angst, ob es gut geht, ob die Gesprächsrunden gelingen, wie man verständlich, ohne einen Beziehungsaufbau abzubauen, seine eigenen Positionen zu Gewaltspielen verdeutlichen kann usw. Diese Sorge ist für mich zudem eine Qualitätssicherung hinsichtlich der Sensibilität in dem Projekt. Würden diese Sorgen verschwinden und das Projekt zur Routine, welches lediglich einen logistischen Vorlauf benötigt, würde ich keine Hardliner-Projekte mehr durchführen. Ohne Sorge und Sensibilität würde ich nicht der Thematik und den Jugendlichen gerecht werden.

Neue Grenzen wurden 2003 durch die Novellierung des Jugendmedienschutzgesetzes gesetzt. Die bisherigen Altersempfehlungen der USK wurden verbindlich. Konnten wir bis dato noch mit 12- oder 14-Jährigen Spiele mit der Empfehlung ab 16 Jahren spielen (wie z.B. *Commandos*) und gemeinsam das Spiel am Spiel analysieren, war es nun nicht möglich, mit den Jugendlichen die Spiele zu spielen, welche sie zu Hause wirklich spielten. Seitdem spielen wir mit ihnen Spiele USK ab 12 Jahren. Durch das Angebot, diese über ein Netzwerk mit- bzw. gegeneinander spielen zu können, hat dies für sie auch einen Reiz. Über ihre tat-



sächlichen Spielgewohnheiten können wir zumindest mit ihnen sprechen.

## **Technik**

### ***Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?***

Spielfähige PCs mit Netzwerk und Spielsoftware bringen wir zu einem solchen Projekt mit. Spiele wie *Age of Empires 2*, *Starcraft* und *Warcraft 3* eignen sich sehr gut zum Netzwerkspiel und faszinieren als Klassiker Jugendliche auch heute noch. Für die erlebnispädagogische Maßnahme braucht man Luftpumpen, welche man absägt, viele (wirklich viele) Weinflaschenkorken und Arbeitsschutzbrillen. Mittels Videokamera werden Spielszenen der Umsetzung für die Reflexion aufgezeichnet.

## **Tipps für die Praxis**

### ***Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessent/-innen geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?***

Seid mutig und springt über euren Schatten. Wenn man nahe an die Spieler/-innen ran will, muss man sich auch mit deren Spielen und Spielgewohnheiten auseinandersetzen. Alternativen kann man dann noch immer anbieten. Übrigens, bei Hardliner-Projekten dürfen Pädagog/-innen, die dies auch mal ausprobieren möchten, hospitieren.

## **Motivation**

### ***War es notwendig die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?***

Es war keine Motivation notwendig. Die Jugendlichen waren von Anfang an begeistert und wollen das im nächsten Jahr am liebsten gleich noch einmal machen.

### ***Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?***

Das umgesetzte, materielle Spiel, welches sie sich ausgedacht und mitgestaltet haben, hat ihnen am meisten Spaß gemacht und bleibt auch lange als Erfahrung in Erinnerung. Die besondere Motivation rührte aus der Möglichkeit, sich selbst als Krieger/-in in einem von Pädagogen geschützten Raum ausprobieren zu können.

## **Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts**

### ***Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?***

Das ist aufgrund dieses Kurzzeitprojektes schwer zu sagen. Was sich ändert ist zumindest eine Öffnung der Einrichtung hinsichtlich der Spielgewohnheiten der Jugendlichen und die Einstellung der Jugendlichen gegenüber der Einrichtung, da diese sich plötzlich für sie interessiert, anstatt sie auszugrenzen.

### ***Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?***

Es gab 2009 speziell in Torgau ein Anschlussprojekt. Der Hardliner-Ansatz ist nicht lokal gebunden und wird dementsprechend bundesweit durchgeführt, wenn er nachgefragt wird.

## **Themen**

### ***Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?***

Wie sehen Erwachsene diese Gewaltspiele, wobei meine Mitarbeiter und ich als Vertreter der Erwachsenen stehen. Ein weiteres wichtiges Thema war: Wie bewähre ich mich, der/die ich in meinen virtuellen Träumen ein/e großer/e Krieger/-in bin, in einer materiellen Situation?



***Welche Themen sind – generell – im Rahmen der Medienarbeit für Ihre Zielgruppe interessant?***

Computerspiele, vernetzte Spiele, Gewalt, Zukunft, „Wie erreiche ich unversehrt eine hohe Lebensqualität?“

***Trends und Interessen der Zielgruppe***

***Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?***

Gewaltspiele mit Vernetzung von bis zu 64 Systemen, also 64 oder noch mehr Spielern. Aber auch das Spiel über das Internet gewinnt immer mehr an Bedeutung, denn dort warten die richtigen, echten Konkurrenten. Besonders die kostenlosen Internet-Games wie Browser-, Community-, Rollenspiel- oder Ego-Shooter ziehen immer mehr Jugendliche (aber auch Kinder) aufgrund immer besserer Breitband-Verbindungen an.

***Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?***

Ich beschäftige mich seit drei Jahren mit Free2Play-Spielen und entdecke immer mehr ein raffiniertes Geschäftsmodell, welches ohne irgendwelche Einschränkungen von Jugendlichen bedient wird. Ich versuche dahingehend zunächst erst einmal präventiv Aufklärung zu betreiben. Schön wäre es mit einer Gruppe von Jugendlichen in ein Free2Play-Spiel mehrere Tage gehen zu können, um zu schauen, was man wirklich mit kostenlosen

Möglichkeiten erreichen kann. Und dann mit ihnen wirklich ein wochenlanges Rollenspiel zu spielen, um die Belohnungssysteme in der materiellen Realität zu überprüfen. In meinen Augen sind es gerade die verführerischen Belohnungssysteme, die es erlauben, in einer zu überblickenden Spielwelt rasch Belobigungen zu bekommen und damit aufzusteigen, die Spieler/-innen, die so etwas in der materiellen Realität vermissen oder auch keinen Zugang dazu bekommen, immer mehr an die Spielwelt klammern. So stark, dass einige aus der materiellen in die virtuelle Realität umziehen. Andere Fachleute etikettieren diese starke Bindung als „Computerspielsucht“ und den Auszug aus der Realität als „Realitätsflucht“. Hier besteht meines Erachtens nicht nur eine Reaktion meinerseits in der Arbeit mit Jugendlichen darauf, sondern auch gesellschaftlicher Handlungsbedarf.

***Perspektiven***

***Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung und generell?***

Ich würde mich freuen, wenn Hardliner-Projekte mehr angenommen und durchgeführt werden können. Mein Erfolg ermöglicht es mir, den Dieter Baacke Preis als Aushängeschild zu benutzen, um mit noch mehr Jugendlichen arbeiten zu dürfen und Gelder für Projekte bewilligt zu bekommen.

Ich hoffe, dass Medienpädagogen mehr Mut bekommen, sich mit den Möglichkeiten von Computerspielen auseinanderzusetzen. Die gemeinsame Analyse und Reflexion der Inhalte sind aufgrund bewahrpädagogischer Strategien in den letzten Jahren zu kurz gekommen.

### **Struktur und Rahmen**

*Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?*

Es müssten natürlich mehr Gelder in solche Projektarbeit fließen. Das alte Lied. Wichtig wäre aber auch eine stärkere Berücksichtigung von Computerspielen in Schule und außerschuli-

cher Jugendarbeit. In die Aus- und Weiterbildung von Menschen, die sich mit Jugendlichen beschäftigen bzw. mit diesen arbeiten wollen oder schon arbeiten, gehört auch die Auseinandersetzung mit Computerspielen, weil diese eine große Chance bieten, spielerisch auf eine andere Beziehungsebene mit jungen Menschen zu kommen. Gemeinsames Computerspiel wird dann zur Beziehungsarbeit.

### **Feedback**

*Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?*

Natürlich... wir wollen das alles noch mal machen, bloß länger.

---

### **Interviewpartner**

**Jens Wiemken:** Dipl. Päd., geb. 1962 in Brake/Utw., wohnhaft in Vechta; seit 1989 in der außerschulischen Jugendarbeit mit „Neuen Medien“ tätig; 1995 bis 1997 pädagogischer Fachberater für Bildschirmspiele im Modellversuch *Computerspiele – spielerische und kreative Computeranwendungen für Kinder und Jugendliche* der Landesbildstelle Bremen; 1997 gründete er [www.diepaedagogen.de](http://www.diepaedagogen.de) als pädagogischen Dienstleistungsbetrieb und 2007 [www.byte42.de](http://www.byte42.de); Autor des Buches *Computerspiele & Internet. Der ultimative Ratgeber für Eltern* (erschienen 03/09 im Patmos-Verlag).