



1. Preis: Hardliner-Konzept, Jens Wiemken & Byte42.de

Computerspiele sind seit mehreren Jahren ein selbstverständlicher Teil des Medienalltags von Kindern und Jugendlichen und damit auch ein wichtiges medienpädagogisches Handlungsfeld. Einer, der das bereits sehr früh beherzigt hat, ist Jens Wiemken. Gegen in den 90er Jahren auch in der Medienpädagogik vorhandene Widerstände entwickelte er medienpädagogische Konzepte für den Einsatz und die Thematisierung von Computerspielen in der Kinder- und Jugendarbeit. Für meine¹ Institution war er maßgeblich beteiligt am Aufbau von „Search&Play“, des Internetangebotes der bpb zu Computerspielen, inzwischen unter dem Namen „spielbar“.

In seiner Arbeit klammert Jens Wiemken die problematischen Aspekte von Computerspielen nicht aus. Als bessere Alternative zu einem bewahrpädagogischen, eher defizitorientierten Ansatz und einem restriktiven Jugendmedienschutz tritt er ein für eine aktive, medienpädagogische Jugendarbeit und einen die Kinder und Jugendlichen ernst nehmenden, erzieherischen und „aktiven“ Jugendschutz.

Dem von ihm entwickelten Hardliner-Projekt gelingt es in einer Kombination erlebnispädagogischer und medienpädagogischer Methoden, den Teilnehmenden einen geschützten Erfahrungs- und Erprobungsraum für die Auseinandersetzung mit virtueller und realer Gewalt zu bieten. Auf ebenso innovative wie mutige Weise ermöglicht das Projekt den Kindern und Jugendlichen sich mit den von ihnen favorisierten virtuellen Spielen zu beschäftigen und initiiert gleichzeitig eine sehr wichtige und reale Erfahrung: die der Empathie! Das Hardliner-Projekt initiiert einen pädagogischen Prozess, der sich nicht allein auf Medien erstreckt, sondern Dialog und soziales Miteinander stiftet und es erlaubt, in der Differenz von virtueller und realer Gewalt Menschlichkeit zu entdecken.

Herzlichen Glückwunsch zum 1. Platz des Dieter-Baacke-Preises 2009.

¹ Lobredner: Arne Busse, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn