

Zukunftspreis

Roland Rosenstock, Anja Schweiger, Angelika Spiecker

Die ComputerSpielSchule Greifswald

Ein innovatives Kooperationsprojekt aus Mecklenburg-Vorpommern

Zusammenfassung: Die ComputerSpielSchule Greifswald wurde in Anlehnung an ein Modellprojekt des Leipziger Professors Hartmut Warkus im Februar 2012 eröffnet und ermöglicht eine generationsübergreifende Vermittlung von Medienkompetenz unter Zuhilfenahme von Computerspielen. Eine hohe Akzeptanz bestätigt den Erfolg des kompetenzfördernden und medienpädagogisch wertvollen Kooperationsprojektes zwischen der Universität, der Stadt und der Bibliothek. Ehrenamtliches sowie geschultes Personal machen dieses Projekt möglich, das im Mai 2012 mit dem Preis „Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2012“ ausgezeichnet wurde.

Schlüsselwörter: Computerspiele; Stadtbibliothek Greifswald; Medienkompetenz

The ComputerGamingSchool Greifswald An Innovative Cooperation Project from Mecklenburg-Western Pomerania

Abstract: The ComputerGamingSchool Greifswald following a model project of the Leipzig professor Hartmut Warkus was opened in February 2012. It allows an intergenerational teaching of media competence with the help of computer games. It was founded in collaboration of the University, the Town and the library and its success is proved by high numbers of visitors. It is a competence-promoting and valuable media education project. Volunteers and trained staff make this project possible which was awarded the price “Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2012” (“creators of the future in libraries 2012”) in May 2012.

Keywords: Computer games; library of Greifswald; media competence

Prof. Dr. Roland Rosenstock: roland.rosenstock@uni-greifswald.de
Anja Schweiger: schweiger@computerspielschule-greifswald.de
Angelika Spiecker: a.spiecker@greifswald.de

1 Einführung

Eine ComputerSpielSchule in einer Bibliothek? Sollte in einer öffentlichen Einrichtung den Kindern und Jugendlichen nicht vor allem Lesekompetenz vermittelt werden? Oder erfordert nicht gerade die Medienvielfalt von Büchern über CDs, DVDs, BluRays und anderen digitalen Medien auch die medienpädagogische Arbeit mit Computerspielen?

Mit diesen und ähnlichen Fragen hat sich die Stadtbibliothek Hans Fallada innerhalb der einjährigen Planungsphase zur Vorbereitung auf ein ungewöhnliches Kooperationsprojekt mit der Ernst-Moritz-Arndt-Universität und der Stadt Greifswald beschäftigt.

Bereits im ersten Jahr des Angebots hat sich die ComputerSpielSchule Greifswald als feste regionale Einrichtung in der Stadtbibliothek Hans Fallada etabliert. Zahlreiche generationsübergreifende Projekte, Workshops und Seminare zur Medienbildung und Medienkompetenzentwicklung im Bereich der Digitalen Spiele konnten im ersten Jahr des Bestehens erfolgreich durchgeführt werden. Zudem haben sich die regelmäßigen Öffnungszeiten bewährt und eine vergleichsweise hohe Besucherzahl angelockt.

Neben der regionalen Arbeit erlangte das Projekt auch bundesweite Anerkennung: Mit dem im Mai 2012 erhaltenen Preis „Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2012“ wurde die innovative Idee der Verzahnung aller Medienangebote in einer Bibliothek sowie das dahinter stehende ehrenamtliche Engagement der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ausgezeichnet. Der Preis wurde auf dem Bibliothekartag in Hamburg vergeben. Gestiftet und verliehen wird der Preis vom Verlag De Gruyter in Kooperation mit der Zeitschrift BIBLIOTHEK – Forschung und Praxis (BFP) und der Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung.

Im Folgenden wird die Konzeption und der Netzwerkcharakter des Projektes vorgestellt und von den Autoren die folgende These vertreten:

Nicht nur weil der Deutsche Kulturrat Computerspiele als Kulturgut geadelt hat, sollten sich gerade Bibliotheken für das Thema „Computerspiele“ öffnen, sondern auch, weil sie dadurch zum besseren Verstehen der Generationen beitragen und ihre Zukunftsfähigkeit zu sichern.

2 Die Stadtbibliothek als Medien- und Informationszentrum

Die Stadtbibliothek Hans Fallada gehört, mitten in der Innenstadt gelegen, zu den zentralen öffentlichen Bildungs- und Kultureinrichtungen Greifswalds. Das Profil der Einrichtung wird besonders durch die Unterstützung von Aus- und Weiterbildungsprozessen geprägt. Das wird in der Zusammenarbeit mit den Greifswalder Schulen und Kindereinrichtungen und in der Integration des Medienpädagogischen Zentrums in die Bibliothek deutlich. Darüber hinaus bieten attraktive Angebote zur Freizeitgestaltung einen generationsübergreifenden Anlass, die Stadtbibliothek zu besuchen. So ist die Bibliothek zum Beispiel auch Veranstaltungsort für den landesweiten Ferienleseclub im Sommer. Schon zweimal (2001 und 2010) erhielt die Einrichtung für ihre innovative Arbeit den Preis „Beste Bibliothek des Landes Mecklenburg-Vorpommern“. Zu den Besuchern der Einrichtung gehören alle Altersgruppen und alle sozialen Schichten. Generationsübergreifend wird die Stadtbibliothek Greifswald von rund 165.000 Besuchern im Jahr genutzt. Darüber hinaus bestehen langjährige Kooperationsbeziehungen mit den Greifswalder Schulen und Kitas.

Die Stadtbibliothek in Zahlen (2011)

Einwohner der Stadt	54.477
Medienbestand	87.648
Entleihungen	457.816
Besucher	165.582
Benutzer	7.180
Veranstaltungen/Führungen/Ausstellungen	374

Von 1995 bis 2000 war die Stadtbibliothek Greifswald am Modellprojekt „Neue Formen und Methoden der Zusammenarbeit von Bibliothek und Schule“ der Bertelsmann-Stiftung beteiligt. Ziel des Projekts war es, durch eine systematische Zusammenarbeit und Angebote in Form eines Spiralcurriculums nicht nur langfristige Lesegewohnheiten, sondern auch Informationskompetenz zu erlangen. Damit verändert sich auch der Charakter der Bibliothek in der Kommune zum Informationszentrum.¹ Seit 2010 bietet die Stadtbibliothek Greifswald, von ihr initiiert, digitale Medien in einem Verbund (Online-Bibliotheksverbund „Nord“) an.

¹ Vgl. Bertelsmann Stiftung (Hg.): Lesen fördern in der Welt von morgen: Modelle für die Partnerschaft von Bibliothek und Schule, Gütersloh 2000.



Abb. 1: Die Stadtbibliothek Greifswald liegt im Zentrum der Stadt

Auf einer Dienstreise wurde die Leiterin, Angelika Spiecker, in einer Kundenzeitschrift der Deutschen Bahn auf einen Artikel über den Leipziger Professor Hartmut Warkus aufmerksam, der 2008 die erste ComputerSpielSchule Deutschlands in Leipzig gegründet hatte. Nach ihrer Rückkehr fand sie in Roland Rosenstock, dem Greifswalder Lehrstuhlinhaber für Religions- und Medienpädagogik, einen Kooperationspartner, der mit seinem Leipziger Kollegen bereits über eine Zweitgründung in einer Greifswalder Schule nachgedacht hatte. Hartmut Warkus verstarb im Dezember 2011 nach einer schweren Krankheit. Im letzten Jahr vor seinem Tod arbeitete der deutschlandweit bekannte „Joypadpädagoge“ intensiv an den Greifswalder Planungen mit. Für die Greifswalder Stadtbibliothek wurde das Konzept des Leipziger Vorbildes modifiziert, da die ComputerSpielSchule als Modellprojekt in Mecklenburg-Vorpommern erstmals in Deutschland in das Angebot einer Stadtbibliothek integriert werden sollte. Dabei mussten auch die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Einrichtung geschult und als Unterstützer gewonnen werden.

3 Vom Wert des Spielens – oder – Online Games als Ausdruck der Kinder- und Jugendkultur

Stritten vor wenigen Jahren Eltern noch mit ihren Heranwachsenden über die Lautstärke der Musikanlagen oder die Länge der Haare, so sind heute Computerspiele zum „Zankapfel“ in den Familien geworden. Kinder und Jugendliche leben in einer medial geprägten Welt, in der die Unterscheidung zwischen „realer“ und „virtueller“ Welt anders zu bewerten ist als in der Erwachsenenkultur. Konnten namhafte Jugendforscher noch vor einigen Jah-

ren Kinder- und Jugendkultur außerhalb von Handy und Internetnutzung beschreiben, zeigen aktuelle Studien, dass das Aufwachsen der Heranwachsenden ohne elektronische Medien kaum noch vorstellbar ist.² Im Durchschnitt sind Kinder in Deutschland zehn Jahre alt, wenn sie beginnen, Handy und Internet zu nutzen. Je älter die Jugendlichen werden, desto intensiver nutzen sie Online-Medien. Was Jugendlichen im Netz wichtig ist? Dass sie unmittelbar an der Welt teilhaben und vor allem ihre eigenen Erlebnisräume gestalten können. Dass Medien und Mediennutzung alle Bereiche des Alltags durchdringen, bezeichnen Experten wie der Bremer Kommunikationswissenschaftler Friedrich Krotz als „Mediatisierung“ der Lebenswelt.

Dabei zeichnet die digitale Spielkultur der Bonner Medienwissenschaftlerin Caja Thimm zufolge dieselben Merkmale aus wie auch die klassischen Kinder- und Brettspiele oder Mannschaftssportarten: Es geht um Wettkampf, die Entwicklung von Selbst- und Sozialkompetenz, ein Regelwerk, das den Rahmen für die Spielhandlung bildet, und die Erprobung und Weiterentwicklung von Kompetenzen.³ Beim Online-Spielen tauchen die Heranwachsenden in eigene Erfahrungswelten ein, grenzen sich ab von ihrem Alltag, der vor allem aus den Anforderungen der Erwachsenenwelt besteht.

Die virtuellen Spielewelten werden selbst zu sozialen Räumen, in denen Heranwachsende sich treffen und miteinander kommunizieren, um gemeinsam Ziele zu erreichen. Sie bieten die Möglichkeit, in kontrollierten Räumen Abenteuer zu erleben, dabei können Heranwachsende sich ausprobieren und wichtige Erfahrungen im Blick auf die Herausbildung einer eigenen Identität machen. Sie nehmen dabei Rollen ein, die je nach Geschlecht und Alter variieren können und sich im Laufe der Jahre auch verändern.

Für Jungen sind dabei „Ego-Shooter“ von besonderer Bedeutung, da sie hier Rollenvorgaben als Soldat, Krieger oder Kämpfer ausprobieren können, die ihnen sozialisationsgeschichtlich bis heute gesellschaftlich zugewiesen werden, die sie aber in ihrem Alltag nicht in kontrollierten Räumen ausprobieren können. Mädchen simulieren in den „Sims“ eher Idealvorstellungen des familiären und gesellschaftlichen Lebens, in dem Träume von gelingendem Leben realisiert werden können.

Interessant ist dabei die Konstruktion eines eigenen Avatars, einer 3D-Spielfigur als grafischer Stellvertreter in

einem Mehrspieler-Online-Rollenspiel wie World of Warcraft (WoW). Avatare helfen Kindern und Jugendlichen bei ihrer Identitätsarbeit, sie repräsentieren das „Ich“ im Netz und bilden einen Teil der Persönlichkeit des Heranwachsenden bei seiner Suche nach Anerkennung und der Entwicklung von sozialen Kompetenzen.

Von besonderer Bedeutung sind Online-Welten wie das Spiel „Minecraft“, in dem der Spieler in eine 3D-Landschaft versetzt wird, die er schöpferisch gestalten kann. Hier können Heranwachsende ihre eigene Welt formen. Das Spiel hat keinen festen Ablauf, sondern lässt sich nach den kreativen Ideen des Spielers gestalten, der wie Gott aus dem Nichts heraus phantastische Welten schaffen kann. Diese Möglichkeiten übersteigen weit die Angebote, die unsere Gesellschaft Kindern und Jugendlichen heute bieten kann.

ComputerSpielSchulen wie in Leipzig und Greifswald können die Reflexion über eine generationsübergreifende Spielkultur unterstützen, in die zukünftigen Generationen wie selbstverständlich hineingeboren werden.

4 Die erste ComputerSpielSchule in Deutschland

Das Leipziger Modell richtet sich vor allem an Erwachsene, die unter Begleitung von Studierenden der Medienpädagogik von ihren Kindern in die digitalen Spielewelten eingeführt werden. Daher ist das Projekt auch von Anfang an in einem Gebäude einer öffentlichen Schule untergebracht worden. Es startete im Oktober 2008 in Kooperation mit der damals noch in Leipzig ansässigen Computerspielmesse „Games Convention“ (GC) und sollte das Interesse an Forschungsprojekten mit der Weiterbildung von Erzieherinnen und Erziehern sowie und Lehrerinnen und Lehrern verbinden.

Das Projekt ComputerSpielSchule war ein Resultat eines von Prof. Warkus im Jahr 2005 angebotenen Seminars. Es widmete sich der Thematik „Computerspiele in der medienpädagogischen Praxis“. Nur Studierende mit einschlägigen Spielerfahrungen durften sich an diesem beteiligen. Die Entwicklung und Erprobung von Konzepten für die Aus- und Fortbildung von erwachsenen Nichtspielern zum Thema Computer- und Konsolenspiele standen im Fokus der universitären Veranstaltung.

Ein Großteil der Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer besaßen neben der eigenen Spielbiographie praktische Erfahrungen in der Betreuung und Anleitung von Kindern, Jugendlichen und deren Eltern – erworben auf der Games Convention 2004. Im Bereich der GC family standen sie den

² Vgl. dazu die Ergebnisse der KIM/ JIM und FIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest unter www.mpfs.de.

³ Vgl. Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft, Wiesbaden 2009.

Besucherinnen und Besuchern beratend und anleitend zur Verfügung. Daraus resultierende Erfahrungen und Beobachtungen flossen in die Konzeption und Umsetzung der medienpädagogischen Angebote mit ein. Den handlungsorientierten Ansatz zugrunde legend bestand Einigkeit darüber, dass die theoretische Wissensvermittlung zwingend mit einer Phase des aktiven Spielens der Erwachsenen verbunden werden musste. Die erwachsenen Nichtspieler sollten die Gelegenheit erhalten, von spielenden Heranwachsenden zu lernen. Hierin begründet sich die Namensgebung der ComputerSpielSchule – „Schule“ als ein Ort des Lernens, des Austauschs und Kompetenzentwicklung. Rückblickend fasste Hartmut Warkus seine Motivation in einem Fachartikel in einem Satz zusammen:

„Letztendlich ist die ComputerSpielSchule der Tatsache geschuldet, dass es eine unbedingte Notwendigkeit ist, die Generationen auch im Computerspiel zu vereinen und nicht tatenlos zuzusehen, wie sie sich Missverständnissen hingeben!“⁴

Dem Seminar folgten regionale und überregionale Fortbildungsveranstaltungen mit Eltern, Lehrern und auch Politikern, z. B. im Auswärtigen Amt. Jedoch genügten die zwar zahlreichen aber dennoch vereinzelt Veranstaltungen zur Medienkompetenzausbildung nicht dem Anspruch des engagierten Teams. Zunehmend entwickelte sich die Idee und Forderung einer Institution, die die Möglichkeit implizierte, regelmäßig verfügbare Ansprechpartner zu Fragen rund um den Computerspielbereich kontaktieren zu können. Es sollte einen Ort geben, an dem die Generationen zusammen spielen und sich austauschen können – eine Art ganzjährige GC family. Mit Unterstützung der Universität Leipzig, der Hochschule für Technik Wirtschaft und Kultur Leipzig (HTWK), dem Schulverwaltungsamt Leipzig und der Leipziger Messe konnte diesem Wunsch Rechnung getragen werden. Träger des Projekts wurde der Verein „Medienpädagogik e.V.“.

Am 1. November 2008 eröffnete die erste ComputerSpielSchule Deutschlands ihre Pforten im Leipziger Humboldt-Gymnasium in unmittelbarer Nachbarschaft zum Medienpädagogischen Zentrum der Universität (MPZ). Engagierte Studierende richteten eine alte Hausmeisterwohnung her. Aufgrund baulicher Maßnahmen zog das Projekt 2011 in ein größeres Leipziger Gymnasium um.

Auf Basis des intergenerativen und handlungsorientierten Ansatzes sollen Erwachsene und Kinder voneinander lernen. Um Kinder auf ihrem Weg zu einem sicheren und kritisch-reflexiven Umgang mit Computerspielen kom-

petent begleiten zu können, bedarf es einem Fundus an Wissen über die vielfältige Computerspielwelt. Im gemeinsamen Spiel kann diese entdeckt und nachvollzogen werden, eine bedeutsame Methode, um die gewünschte Kommunikationsförderung zu erzielen. Erwachsene erhalten damit die Möglichkeit, sich Wissen über Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele aneignen zu können.

Unter medienpädagogischer Anleitung lernen sie die Grundlagen für den Austausch mit Heranwachsenden. Durch gezielte Fragestellungen werden Kinder zur wichtigen Reflexion hingeführt, und Spielerlebnisse können im generationsübergreifenden Dialog aufgegriffen und kritisch hinterfragt werden.

Regelmäßige Öffnungszeiten ermöglichen den Besuch der ComputerSpielSchule auch für Besucher, deren Kinder nicht auf die Schule gehen. Unter strikter Einhaltung des gesetzlichen Jugendschutzes und schulspezifischer Regeln besteht auch für die Schüler die Möglichkeit sich zu informieren und aktiv zu spielen. Die Auswahl der Spiele erfolgt nach Interesse und Lebensalter, jedoch gibt es eine Begrenzung: So dürfen in zwei Stunden maximal vier Spiele gewählt und ausprobiert werden.

Der „neutrale Raum“ macht es schließlich möglich, eine bedeutende Grundlage für Akzeptanz und Verständnis zu schaffen. Unter Anleitung erfahrener Medienpädagoginnen und -pädagogen sowie Studierenden gelingt es, die Generationen im Spiel zu vereinen und somit Konflikte zu entschärfen. Die regelmäßigen Öffnungszeiten werden durch weitere medienkompetenzfördernde Angebote ergänzt. Ein wichtiger Schwerpunkt ist hierbei die Ausbildung von Multiplikatoren sowie Pädagoginnen und Pädagogen. In Fortbildungen werden diese durch eine theoretische Wissensvermittlung und daran anknüpfende Phase des aktiven Spielens für spezifische Themen sensibilisiert und aufgeklärt. Zudem ergänzen Elternabende, Schülerprojekte und Workshops das medienpädagogische Angebotspaket zur Medienkompetenzentwicklung.

Die Idee einer ComputerSpielSchule sollte von Beginn an nicht allein in Leipzig ihre Umsetzung finden: Als Modellprojekt angelegt verfolgte Warkus das Ziel, dass sich auch in anderen Teilen Deutschlands Kooperationspartner finden, die die Gründung einer ComputerSpielSchule unterstützen. Mit einem zweiten Standort wird nun dem Transfergedanken Rechnung getragen und zugleich die regionale als auch die überregionale Vernetzung des Gesamtprojektes ComputerSpielSchule ermöglicht.

⁴ Warkus, Hartmut: Streitfall Computerspiele, in: Politik & Kultur. Zeitschrift des Deutschen Kulturrates Nr. 6/09, S. 29.

5 Computerspiele als Schnittstelle intergenerativer Arbeit

Die Stadtbibliothek Hans Fallada mit Unterstützung durch die Stadt und die Ernst-Moritz-Arndt-Universität haben mit Unterstützung der Evangelischen Akademie der Nordkirche die Herausforderung angenommen und mit dem Kooperationsprojekt ComputerSpielSchule Greifswald einen Ort in der Bibliothek geschaffen, an dem Spieler und Nichtspieler sich begegnen, sich austauschen und voneinander lernen können. Auf konzeptioneller Basis und als feste Institution sollte die ComputerSpielSchule auch in Greifswald gemeinsame Lern- und Spielerlebnisse von Eltern, Großeltern und Kindern im Rahmen einer medienpädagogischen Begleitung ermöglichen. Die Verbindung von ComputerSpielSchule und Bibliothek beinhaltet einen weiteren innovativen Charakter: Als Projekt im Rahmen aller anderen Bibliotheksangebote erfährt die Beschäftigung mit Computerspielen eine bildungspolitische Aufwertung und befördert eine offene und kreative Auseinandersetzung mit dem Medium. Zudem war die Bibliothek bereits eine zentrale Anlaufstelle im Blick auf eine konvergente Mediennutzung, deren Beratungs- und Orientierungsfunktion generationsübergreifend Anerkennung findet.

Das Konzept knüpft damit auch an die Erfahrung amerikanischer Bibliotheken an: Scott Nicholson verdeutlicht nicht nur in seinem Forschungsbericht, dass eine breit aufgestellte Förderung von digitalen Spielmedien in staatlichen Bibliotheken in Amerika die Regel ist, sondern sieht, mit Verweis auf die britische Bibliothekslandschaft des frühen 19. Jahrhunderts, in der Betreuung und Vermittlung von Spielmedien eine europäische Tradition. Der genannte Artikel beschreibt zwei Studien aus dem Jahr 2007. In der ersten Studie wurde aus einer zufälligen Gruppe öffentlicher Bibliotheken die tatsächliche Vermittlung von digitalen Spielmedien erhoben. Die zweite Studie basiert auf einer Erhebung der Inventur von Bibliotheken hinsichtlich digitaler Spiele aus dem Jahre 2006. Allen voran sollten erworbene Neuerscheinungen erfasst werden. Nicholson beschreibt, dass etwa 70 Prozent der 400 befragten Bibliotheken Spielkultur in irgendeiner Weise unterstützen. Innerhalb dieser Gruppe macht er zwei deutliche Gefälle aus: zum einen hinsichtlich der Größe der Bibliothek, d. h. der Menge an zu bedienenden Nutzern, zum anderen in dem zur Verfügung stehenden Budget. Beide Größen stehen zweifellos in Korrelation miteinander. Es gehört zur alltäglichen Wirklichkeit größerer Bibliotheken, ein größeres Kundenumfeld bedienen zu müssen, um kulturell attraktiv und konkurrenzfähig zu bleiben.

Darüber hinaus konstatiert Nicholson die vorherrschende allgemeine Haltung, die Erschließung und Ermöglichung des Angebots von digitalen Spielmedien für die Bibliotheksnutzer in Amerika sei eine Pflege der eigenen Reputation. Nicholson schlussfolgert aus der Flexibilität, dem Interesse an der Innovation und der Bereitschaft zur Erweiterung des eigenen Angebotsspektrums die Fähigkeit einer kulturellen Einrichtung, adäquat auf demographische Veränderungen reagieren zu können und so auch zukünftig attraktiv und mithin ökonomisch überlebensfähig zu bleiben.⁵

Doch mussten auch in Greifswald erst einmal die baulichen Voraussetzungen geschaffen und geeignete Technik angeschafft werden. Zur Umsetzung der Idee bedurfte es Verbündeter in Verwaltung und Bürgerschaft, die eine Anschubfinanzierung ermöglichten. Ein von der Idee begeisterter Dezernent und ein engagierter Professor konnten letztendlich den Bildungs- und Finanzausschuss überzeugen, dieses Projekt zu unterstützen. Die Hanse- und Universitätsstadt Greifswald investierte in die Verkabelung eines geeigneten Raums im ersten Stock des Bibliotheksgebäudes, in zehn Gaming-PCs, in Beamer und Flachbildschirm. Die Konsolen Wii und xBox waren bereits vorhanden.

In Kooperation mit Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Leipziger ComputerSpielSchule fanden zahlreiche und intensive Schulungen der künftigen studentischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie der Bibliothekarinnen und Bibliothekare statt.

Renovierungen übernahmen die engagierten Studierenden teilweise selbst, sodass der Raum mit Logo und Gestaltungselementen verschönert werden konnte. Nach langer Planung, Beratung und Renovierung wurde am 8. Februar 2012 der Startschuss für Deutschlands zweite ComputerSpielSchule gegeben. Im Zuge einer feierlichen Eröffnung erschienen zahlreiche Gäste und Medienvertreter. Auch der öffentlich-rechtliche Rundfunk und das lokale Fernsehen berichteten ausführlich, sodass die Stadtbibliothek eine breite Aufmerksamkeit auf sich ziehen konnte.

In medienpädagogischen Seminaren geschulte Lehramtsstudierende bilden die ehrenamtliche Mitarbeiterschaft der ComputerSpielSchule. Während der Öffnungszeiten stehen sie beratend, anleitend und zum Spielen animierend zur Verfügung.

⁵ Vgl. Nicholson, Scott: Go Back to Start: Gathering Baseline Data about Gaming in Libraries. Online: <http://librarygamelab.org/backtostart.pdf>; letzter Zugriff: 16. 11. 2012.

Unterstützt werden die Studierenden von Schülerscouts, die im Sinne des intergenerativen Ansatzes und des „peer to peer learnings“ ihren Beitrag zu einem aufklärenden Umgang mit Computerspielen beitragen. Im Zuge ihrer Aufgabe werden sie darüber hinaus selbst zur Reflexion ihrer Computerspielnutzung angeregt.

Neben der Ausbildung eigener „Schülerscouts“ beteiligt sich die ComputerSpielSchule zudem an der landesweiten Initiative „Medienschout M-V“. Die Aufgabe der daran teilnehmenden jugendlichen Scouts besteht darin, mediale Themen vordergründig in ihren Schulen für Schülerinnen und Schüler zu thematisieren und darüber aufzuklären. Als Ansprechpartner für fachliche als auch organisatorische Fragen stehen hierfür neben zahlreichen anderen Beteiligten die Mitarbeiter der ComputerSpielSchule zur Seite.

Die ComputerSpielSchule Greifswald übernahm 2012 auch die Betreuung der einzigen Kinder-Jury, des anerkannten und seit 1998 existierenden GIGA-Maus-Preises der Zeitschrift „ELTERN family“ (Verlag Gruner + Jahr AG & Co KG). Getestet wurde eine Vielzahl eingereicherter Software verschiedener Publisher. Hierfür wurden an zwei Tagen je zwanzig Schüler der zweiten bis vierten Klasse zum Spielen und Bewerten eingeladen. Die Konzeption des Kriterienkatalogs, die Auswertung und Dokumentation des Verfahrens wurde von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der ComputerSpielSchule Greifswald übernommen. Die offizielle Preisverleihung fand im Rahmen der Frankfurter Buchmesse statt.⁶ Neben dem Spielspaß für die beteiligten Kinder bietet die Jurytätigkeit eine sehr gute Möglichkeit, Spiele mit Hilfe medienpädagogischer Anleitung kritisch unter die Lupe zu nehmen.

Digitale Spiele verbinden, und das nicht nur innerhalb der Grenzen M-Vs oder der deutschen Grenzen, sondern auch international. Die Gaming-Liga ist ein Kooperationsprojekt der US-Botschaft Berlin, des Vereins Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V. sowie Bibliotheken und Gaming-Interessierten aus Deutschland und den USA. Die Gaming-Liga wurde auf dem Bibliothekartag 2012 in Hamburg offiziell gestartet.

Um Kindern und Jugendlichen eine Möglichkeit des vergleichenden Austauschs zu geben, beteiligt sich die ComputerSpielSchule Greifswald an der Deutsch-Amerikanischen-Gaming-Liga für Bibliotheken, Museen und Archive. In der Gaming-Liga treten Menschen aus Deutschland und den USA in einem offenen Wettbewerb gegeneinander an. Dabei werden verschiedene Computerspiele, wie z. B.

Wii-Bowling und Mario-Kart, gespielt. Die Gaming-Liga ist offen für jeden Menschen, der Lust am gemeinsamen Spielen von Computergames hat. Es werden nur Spiele ohne Altersbeschränkung gespielt. Die deutschen Sieger reisen zum Finale in die USA.

Ausgehend von der Initiative „Dialog im Internet“ besteht für Gamer in Deutschland die Möglichkeit, sich auf kreative Art und Weise mit Computerspielen auseinanderzusetzen um somit zu zeigen, dass das Klischee des „Couch-Potato“ schon längst nicht mehr auf die Spielerinnen und Spieler von heute zutrifft. Der eigens dafür entwickelte „Wettbewerb! – Dein Spiel. Dein Leben.“ wird vom Bundesfamilienministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.⁷ Die Gamer werden dazu angehalten, ihr Spiel und ihr Leben mit viel Phantasie darzustellen. Hierfür sind Video- und Audioclips, Stories, Collagen, Storyboards usw. denkbar. Bewertet werden die eingereichten Produkte durch eine Fachjury. Auch die ComputerSpielSchule Greifswald ist in die Jury vertreten und unterstützt die Initiative im Bundesland Mecklenburg Vorpommern.

6 Ausblick

Eine ComputerSpielSchule in einer Bibliothek? Für die Mitarbeitenden der Stadtbibliothek Greifswald steht dies schon längst außer Frage. Die regulären Öffnungszeiten der CSG sind rege besucht und erfreuen sich hoher Besucherzahlen. Erste langfristige Kooperationen im Hinblick auf Medienkompetenz fördernde Maßnahmen mit regionaler und überregionaler Ausrichtung sind bereits entstanden und werden von der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern finanziell unterstützt. Weiterbildungsanfragen von Pädagoginnen und Pädagogen, Erzieherinnen und Erziehern entwickeln die Stadtbibliothek zu einem medienpädagogischen Zentrum weiter und erschließen eine erweiterte überregionale Zielgruppe des Angebotes.

Die Grundvoraussetzung für eine wirksame Arbeit bleibt eine gute Zusammenarbeit der Kooperationspartner und überdurchschnittlich engagierten, motivierten und gut ausgebildeten Studierenden und Mitarbeitenden. Zusammen mit der Leipziger ComputerSpielSchule hat sich nun auch die Greifswalder ComputerSpielSchule erfolgreich etablieren können. Das Modellprojekt lädt andere Bibliotheken zur Nachahmung ein.

⁶ Vgl. www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/giga-maus-die-beste-software-zum-lernen-und-spielen.

⁷ Vgl. <http://dein-spiel-dein-leben.de>.



Prof. Dr. Roland Rosenstock
Lehrstuhl für Religions- und
Medienpädagogik
Am Rubenowplatz 2/3
D-17487 Greifswald
roland.rosenstock@uni-greifswald.de



Angelika Spieker
Stadtbibliothek Hans Fallada
Knopfstraße 18–20
Postfach 3252
D-17462 Greifswald
a.spieker@greifswald.de



Anja Schweiger
Hunnenstraße 18
D-17489 Greifswald
schweiger@computerspielschule-greifswald.de