

Laudatio Dieter Baacke Preis 2018

Spieleratgeber NRW

(Kategorie D – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

Björn Friedrich, SIN – Studio im Netz



Wer Jugendliche fragt, warum sie gerne zocken, erhält als spontane Antwort meist: „Weil es Spaß macht.“ Auch, wer nach Lieblingsgames fragt und danach, was an diesen Spielen so faszinierend ist, bekommt meist nicht sofort eine reflektierte Antwort. Digitale Spiele sind in erster Linie Zeitvertreib und Unterhaltung und auch wenn die jungen Spielerinnen und Spielern eine subjektive, kritische Meinung über ein Game haben, wird diese nur selten in Worte gefasst.

Umso wichtiger ist der Ansatz von Spieletester-Gruppen, die ihre eigene Mediennutzung reflektieren und Spiele kritisch betrachten. Die Nähe von Jugendlichen zu ihren Lieblingsgames wird dabei um eine kritisch-distanzierte Perspektive erweitert, aus der sich das Spiel bewerten und beschreiben lässt.

Der Spieleratgeber NRW arbeitet seit Jahren mit exakt dieser Methode. Zahlreiche Jugendgruppen beteiligen sich an der Ausgestaltung des Portals, indem Sie unter pädagogischer Anleitung Spielebeurteilungen verfassen. Das Ziel des Projekts ist es laut Selbstdarstellung, die Kritikfähigkeit von jungen Gamerinnen und Gamern „weiter auszubilden und sie in redaktionelle Prozesse und aktive Medienarbeit mit einzubinden“. Die so entstehenden Testberichte richten sich in erster Linie an Eltern und pädagogische Fachkräfte. Hier steht also nicht nur die pädagogische Spielbeurteilung von Erwachsenen im Mittelpunkt, sondern daneben gibt es Bewertungen von Testgruppen, in denen die Jugendlichen auch uns Älteren die Faszination von Games erklären.

Daneben arbeitet eine eigene Jugendredaktion am „CTRL-Blog“ und greift dort Themen rund um Games, Technik und digitale Kultur auf. Das gesamte Projekt steht interessierten Institutionen aus NRW offen und lädt sie ein, sich mit eigenen Gruppen aktiv einzubringen.

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW realisiert den Spieleratgeber bereits seit 13 Jahren, finanziert wird das Projekt vom Jugendministerium des Landes. Bemerkenswert ist dabei, dass es den Verantwortlichen gelingt, auf neue Trends und Entwicklungen der schnelllebigen Jugend- und Digitalkultur zu reagieren und stets am Puls der Zeit zu bleiben.

Das Internetportal hat sich als umfangreiche Anlaufstelle für pädagogische Spielbewertungen etabliert und schafft es, im Verbund mit mehr als 30 Institutionen aus NRW stets neue Infos und Testberichte zu veröffentlichen.

Wir haben uns in der Jury gefragt, warum sich das Team des Spieleratgebers erst jetzt um einen Dieter Baacke Preis beworben hat, aber wir freuen uns, dass es nun endlich geschehen ist und wir dieses „Projekt mit besonderem Netzwerkcharakter“ heute prämiieren dürfen. Herzlichen Glückwunsch!