

Laudatio 2022

Game Days

(Kategorie E „Netzwerkprojekte“)

Horst Pohlmann, Akademie der kulturellen Bildung



„Computer- und Videospiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen!“

„Games haben längst die Kinderzimmer erobert!“ oder

„Games prägen die Freizeitgestaltung von Kinder und Jugendlichen!“

Wenn man sich medienpädagogisch mit Computer- und Videospiele auseinandersetzt, hat man Sätze wie diese mit Sicherheit in Fachartikeln schon gelesen oder in Vorträgen gehört. Und die Palette der Diskussionsfelder ist recht groß: Da wären die Risiken wie Gewalt und ihre Wirkung, wie ethisch-moralische Fragestellungen zu Spielinhalten, wie Nutzungszeiten und Sucht-Problematik oder gesundheitliche Aspekte wie Bildschirmzeiten und Bewegungsmangel. Da sind aber auch positive Aspekte wie Wissens- und Kompetenzerwerb, Förderpotenziale in kognitiven, mentalen oder sozialen Bereichen sowie die kreative Beschäftigung mit Games während und über das eigentliche Spielen hinaus. Wer mit Heranwachsenden im Feld der Games-Kultur arbeitet, stellt fest, dass diese Themen nicht alleine von besorgten Eltern und pädagogischen Fachkräften aufgegriffen werden, sondern dass die Zielgruppe über genau die gleichen Fragen diskutiert. Nur selten allerdings gemeinsam mit Erwachsenen. Entscheidend für eine gelungene Auseinandersetzung mit den digitalen Lebenswelten – auch über Generationen hinweg – ist es, Räume und Anlässe zu schaffen sowie Begegnungen und Austausch auf Augenhöhe zu ermöglichen. Frage ist, wie das gelingen kann.

Unter dem Titel *Game Days* veranstaltete die LAG Jugend & Film Niedersachsen mit einem großen Netzwerk an Kooperationspartnern 2019 in Osnabrück und 2022 in Göttingen Festivals zu Games. Diese wendeten sich an Kinder, Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie Pädagog*innen. Über mehrere Tage und Wochen wurden Vorträge, Workshops, offene Werkstätten und kulturelles Begleitprogramm angeboten. Mit Blick auf die pandemische Situation in Präsenz und online. Im Mittelpunkt stand die kreative Auseinandersetzung mit Games in Cosplay-Werkstätten, Game-Design-Workshops, Making-Projekten oder Neuinterpretationen von Computerspiel-Musik. Auch für Eltern gab es gezielte Angebote wie eine Eltern-LAN oder Workshops zu Medienerziehungsfragen. Und nicht zuletzt ergaben sich im gemeinsamen Spielen und Erleben zahlreiche Begegnungen, Austausch und Spaß für alle.

Das Format und die einzelnen Angebote sind über die beiden Veranstaltungen hinaus konzeptionell und inhaltlich erweitert worden, auch um den Wünschen der Zielgruppen gerecht zu werden. Um ein solches Festival und dichtes Programm über mehrere Tage realisieren zu können, bedarf es guter Partner: Mit einem Netzwerk von rund 20 Institutionen, Einrichtungen und Firmen konnte ein

abwechslungsreiches, unterhaltsames, kreatives und spannendes Festival-Format etabliert werden, das Jung und Alt anspricht und damit auch zu einem Dialog der Generationen beiträgt. Weiter so!

Für diese Netzwerkarbeit und das gelungene Festival-Format geht der Dieter-Baacke-Preis 2022 in der Kategorie „Netzwerkprojekte“ an die LAG Jugend & Film Niedersachsen! Herzlichen Glückwunsch!