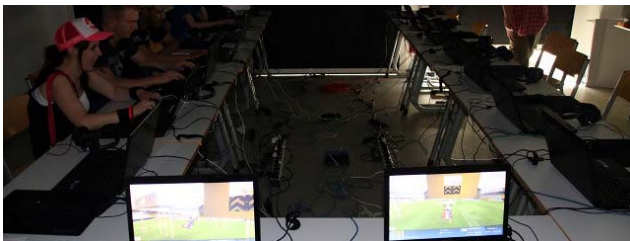


"Games Night"

Nacht der Spiele lockt Zocker nach Jena

Bereits zum zweiten Mal hat die "Games Night Jena" zahlreiche Spielefans in die Saalestadt gelockt. Neben den neusten Video- und Computer-Games stand auch der Dialog zwischen Spielern und Nichtspielern im Mittelpunkt.

von Hannah Beck



Bei der Lan-Party spielten die Besucher der Messe gegeneinander, indem alle Computer miteinander vernetzt wurden.

Bildrechte: MDR/Hannah Beck

Und plötzlich steht sie vor mir: die bekannteste Videospieelfigur der Welt, Super Mario. Ein kleiner, schnauzbärtiger Italiener mit blauer Latzhose und rotem T-Shirt. Seit 1983 erobert er die Spielerwelt, seine Videospiele wurden mehr als 310 Millionen Mal verkauft. Aber natürlich ist der Mann vor mir nicht der echte Mario, sondern Oliver Hildebrand, Student an der Ernst-Abbe-Hochschule in Jena.

Kleine Spielmesse soll Dialog fördern



Super Mario: Auch analoge Spiele waren Teil der Games Night Jena.

Unter der Leitung von Professor Martin Geisler hat er zusammen mit seinen Kommilitonen die zweite "Games Night Jena" konzipiert. Eine kleine Videospielmesse, die laut Geisler den Dialog zwischen Spielenden und denen, die nicht spielen fördern soll. Denn die einen sehen in Computerspielen durchaus Chancen, beispielsweise für

Bildrechte: MDR/Hannah Beck

eine pädagogische Nutzung, andere problematisieren das Suchtpotential. "Im Prinzip sind wir eine Art Dolmetscher:

Wir bieten etwas an, hören beiden Seiten zu und versuchen dann, zu vermitteln", sagt Geisler. Es geht nicht darum, den Spielenden zu sagen, was sie alles falsch machen, sondern ihnen zuzuhören und sie zu verstehen. Erst dann könne beurteilt werden, ob der Spielkonsum bedenklich ist und eingeschränkt werden sollte.

Übersetzer für Zockersprache unterwegs



"Virtual Reality": Durch die Brille bekommt der Spieler den Eindruck, sich direkt in der Videospielwelt zu befinden.

Bildrechte: MDR/Hannah Beck

Tatsächlich sind einige Studenten als Übersetzer auf der Messe unterwegs und helfen Eltern oder Nicht-Spielern, "Zockersprache" zu verstehen. Viele Messebesucher sind junge Erwachsene oder Jugendliche, die sich mit Computerspielen auskennen. Sie sitzen an einem der vielen Bildschirme oder probieren neue Spieltechnologien wie "Virtual Reality" (virtuelle Realität) aus. Dabei wird dem Spielenden eine große Brille aufgesetzt, die ihm simuliert, sich

direkt im Videospiel zu befinden.

Im Computerspielmuseum flackern die Videospiele der Siebziger auf Röhrenbildschirmen, in einem anderen Raum werden alte Super-Mario-Filme gezeigt, im nächsten fahren die Besucher bei einer Konsolen-Party Autorennen. Es ist laut und bunt, Oliver Hildebrand ist nicht der einzige verkleidete Student.

Nicht nur medienpädagogisch wertvolle Spiele



Das Angebot der Messe umfasst aber nicht nur medienpädagogisch wertvolle Spiele, sondern auch sogenannte



Das Retrospiel "Laser Tennis" war auf der Messe sehr beliebt und bereitete den Spielern viel Spaß.

Bildrechte: MDR/Hannah Beck

Ballerspiele. "Zu sagen - Ballerspiele gleich böse Spiele haut so nicht hin", sagt Geisler. Meist sei es nicht die Aggressivität des Spiels, die Jugendliche anzieht, sondern der Wettbewerbscharakter. Gerade weil viele Jugendliche "Shooter" spielen, obwohl sie laut Gesetz zu jung dafür sind, müsse auf der Messe darüber gesprochen werden. "Wir haben sogar eine kleine Reflektion, das heißt die Spielenden werden mit so einem kleinen Fragebogen dazu aufgefordert, über ihr Verhalten nachzudenken", so Geisler.

Die Veranstalter haben sich nicht nur mit einem vielfältigen Angebot auf die Spiel-Interessierten vorbereitet, sondern auch auf besorgte und skeptische Eltern. Auf einer Plattform für einen offenen Austausch bieten Studenten an, Eltern zu beraten, deren Kinder zu viel Zeit vor dem Computer verbringen.

Erstmals auch Gäste bei "Games Night Jena"



Michelle Diener studiert Soziale Arbeit an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena und bereitete die Messe mit ihren Kommilitonen vor.

Bildrechte: MDR/Hannah Beck

Im vergangenen Jahr wurde die "Games Night Jena" ausschließlich von Studierenden und Dozenten der Ernst-Abbe-Hochschule getragen. Zu der Messe in diesem Jahr sind Partner aus ganz Deutschland eingeladen. Mitarbeitende der Stiftung Digitale Spielekultur aus Berlin zum Beispiel erklären in Vorträgen, wie die Spielbranche funktioniert und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Computerspiele

bewertet. Außerdem sind Profi-Computerspieler aus Leipzig zu Gast und zahlreiche Studenten von Hochschul-Arbeitsgemeinschaften wie "Vodzup Games" oder "Institut Spawnpoint".

Jane Knutzen studiert in Erfurt und ist schon zum zweiten Mal bei der Games Night Jena dabei. "Die Messe ist super, um sich zu vernetzen und Ideen auszutauschen", sagt sie. Geisler ist vom Konzept der Messe ebenfalls überzeugt: "Wir suchen den Dialog zwischen Spielern, betrachten das Computerspiel als Kulturgut und wollen der großen Skepsis, die es diesen Medien gegenüber gibt, entgegenwirken."

Zuletzt aktualisiert: 11. Juni 2016, 17:10 Uhr