

# Das KiKiFe hat ein neues Spielfeld

Videospiele und die Auseinandersetzung mit interaktiven Medien nehmen breiten Raum ein

Einiges war beim 18. Kinderkinofestival anders als in den letzten 17 Jahren: Dass es internationaler ausgerichtet war, dass es eine Erwachsenenjury und zwei Preisträgerfilme gab. Die größte Neuerung indessen war die Öffnung des Festivals für Videospiele mitsamt Podiumsgespräch über die „Revolution im Kinderzimmer“.

BIRGIT MARKERT

**Schwäbisch Gmünd.** „Was wir hier machen, gab's noch nie“, begrüßte Turmkinochef Walter Deininger im Turm 5 die „Neutrons Gamer Community“ mitsamt den 16 Zöglingen, die während des Festivals eigene Geschichten erfanden und eigene Levels für das Sony-Spiel „Little Big Planet 2“, einem klassischen „Hüpfspiel“, kreierten. Bei dem Games-Event am Samstagnachmittag stellten die vier Gruppen ihre Spiele vor. Das Publikum durfte abstimmen, wer als Sieger aus diesem Videospiel-Workshop hervorgeht: Das Rennen machte das Team „Existenz“ mit einer Piratengeschichte.

„Das Kino braucht neue Inhalte“, forderte Deininger in der anschließenden Podiumsdiskussion. Nachdem die „Neutrons“ vor kurzem zwei Cinemaster-Turniere im Turmtheater durchgeführt hatten, sei er ein Fan von solchen Spielen im Kino geworden, erklärte der Turmchef. „Zwei Leute spielen und 50 schauen zu und haben ihren Spaß.“ Zusammen mit Tony Couchi, dem Geschäftsführer der „Neutrons Cinemaster“, kam Deininger auf die Idee, dies zum Thema des KiKiFe zu machen. Gmünd habe somit die Nase vorne, lobte Elfriede Schmitt, Moderatorin der Podiumsdiskussion, die Öffnung des Kinos für mediale Interaktion: „Das gab's noch nicht, ein Festival, das sich mit Videospielen beschäftigt.“ Was für die Gamer



Videospiele vor gigantischer Leinwand: Mark Wamsler von den „Cinemasters“ mit vier KiKiFe-Zöglingen.

(Foto: Laible)

am Kino interessant ist, erklärte Mark Wamsler, Sprecher der Spielgemeinschaft: Auf der Kinoleinwand habe man das bestmögliche Bild: „Besser, größer und farbiger geht es nicht.“ Außerdem sei das Gemeinschaftsgefühl ein ultimativer Kick für sie.

Weiterer Teilnehmer der Diskussionsrunde war Dieter Krauß von der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg. Er erklärte, dass die MFG seit 2001 den interaktiven Bereich im Fokus habe. Damals sei man jedoch seiner Zeit voraus gewesen – es seien kaum Anträge gestellt worden. Weil man bei Videogames schnell an verpönte Ballerspiele denke, erinnerte er daran, dass auch der

Film anfangs „bäh“ gewesen sei. Thomas Rathgeb, Referent bei der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, plädierte, Computerspiele als Teil der Jugendkultur in die Kinokultur zu integrieren: „Games in den öffentlichen Raum zu holen, ist konsequent, denn sie sind bereits Teil unserer Kultur – nicht nur bei Jugendlichen.“

Als leidenschaftliche Kennerin der Materie erwies sich Martina Niebuhr. 2006 gründete sie einen Videospieltreffpunkt, das xbox-liveforum, das zu einem der größten und beliebtesten Plattformen in Deutschland avancierte. Auch mit Spieleentwickler Jan Reichert war ein Verfechter der Videospiele auf dem Podium.

Als besonders wichtig erachtet er, dass Eltern an dem Interesse der Kinder partizipieren. Auch Michael Herde, der sich als Redakteur mit Videospielen beschäftigt, sieht in dem Medium vor allem Chancen: „Wir lernen am leichtesten, wofür wir uns interessieren.“

Wolfgang Maier, Medienpädagoge an der Pädagogischen Hochschule, war der einzige, der auch Probleme ansprach: Dass man bei diesen Spielen, anders als beim Film, kein Ende finde. „Medien bieten Chancen und Risiken“, letztere dürften nicht vorschnell klein geredet werden. Bei der medialen Sozialisierung dürfe man Kinder nicht alleine lassen, lautet seine klare Forderung.