

Computerspiele an der Schule – 10 Fragen und mögliche Antworten

Was haben Computerspiele mit Schule und Unterricht zu tun? Mit dieser Frage beschäftigten sich Experten bei einer Podiumsdiskussion im Offenburger Schillergymnasium. Sollte sich die Schule dem Thema „Games“ öffnen? Darüber diskutierten Schüler, Lehrer, Elternvertreter und Gamesentwickler mit den Zuhörern.

Eingeladen waren etwa Thomas Breyer-Mayländer, Professor für Medienmanagement an der Hochschule Offenburg, Adrian Goersch, Geschäftsführer der Offenburger Black Forest Games und regionaler Vertreter des Verbands für Videospiele in Deutschland "GAMES", Fabian Karg, Lehrer und Medienpädagoge des Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, Professor Peter Treffinger als Elternvertreter sowie Christian Reinhold, Redakteur der Kindermedienland-Website vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg.

Durch die Diskussion führten die Mitglieder des Vereines Schiller-LAN e.V. Vincent Geppert und Yannick Broghammer. Der Verein veranstaltet regelmäßig LAN-Partys – also gemeinsame Spielveranstaltungen – am Schiller-Gymnasium Offenburg. Darüber hinaus möchten die Macher einen konstruktiven Dialog zwischen den Generationen anregen, über Klischees und Vorurteile aufklären und den Spaß an dieser Freizeitbeschäftigung erklären. Daher war der Verein bei der Organisation der Podiumsdiskussion federführend.

Die Diskussion, zu der sich in der Vorweihnachtszeit 2018 über 40 Zuschauer im historischen Saal des Schiller-Gymnasiums eingefunden hatten, bot indes mehr Fragen als konkrete Antworten. Doch daraus lässt sich hervorragend ein Fragenkatalog zusammenstellen, an dem sich engagierte Schüler, interessierte Lehrkräfte oder auch hilfesuschende Eltern entlangarbeiten können.

Frage 1 und 2: Was lernt man beim Spielen? Welche Kompetenzen werden gefördert?

„Die Kompetenz, die Welt besser zu machen!“, zitierte Fabian Karg während der Diskussion die These der US-amerikanischen Autorin und Computerspieleentwicklerin Jane McGonigal. Beim Spielen, so Karg, lernen Jugendliche wie man Probleme löst.

Problemlösefähigkeit sei eine zentrale Kompetenz, um später im Leben erfolgreich zu sein. „Mit geeigneten Spielen können Jugendliche gefahrloser lernen mit Problemen umzugehen, als in komplizierten Situationen des wahren Lebens“. Bevor man sich fragt, was jemand mit Computerspielen lernt, müsste man allerdings beantworten, „welche Elemente des Spielens allgemein die Schule weiterbringen“. Der Mensch als soziales Wesen hat immer schon gespielt. Und schon Platon stellte fest: „Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.“ Beim Spielen erlebt man Gemeinschaft, misst sich aneinander und lernt sich „nicht zu ärgern“. Daher könne überlegt werden, wie man Unterrichtselemente in Spiele packen kann – egal ob analog oder digital. Diesen Ansatz verfolgt Gamification.

Für spielerisches Lernen herrschte auch Offenheit seitens der Eltern. Für Peter Treffinger als Elternvertreter stellt sich aber z.B. folgende Frage:

Frage 3: Welchen Mehrwert haben Games oder Virtual Reality gegenüber dem Einsatz von Büchern und Tafel?

Adrian Goersch, Geschäftsführer der Black Forest Games, räumte ein, dass Spiele „in erster Linie Entertainment sind und nicht automatisch ein Erziehungswerkzeug darstellen“. Es existieren aber „Schnittmengen“. Als Beispiel dafür nannte er den Discovery-Modus von Assasins Creed der wie ein virtuelles Museum funktioniert: im Spiel lernen die Spieler historische Details aus dem alten Griechenland kennen oder erfahren, wer die Pyramiden Ägyptens gebaut hat. Digitale Inhalte sind allerdings nicht automatisch gute Lerninhalte, räumte Fabian Karg ein. Wenn z. B. der Discovery Modus eines Spieles nicht in ein sinnvolles pädagogisches Setting eingebunden werde, dann taue der Ansatz „Games als

Unterrichtswerkzeug“ nur wenig. Genauso verhalte es sich seiner Meinung nach allgemein mit dem Einsatz von digitaler Technik an der Schule. Diese ergebe nur Sinn, wenn die Lehrperson damit qualifiziert umgeht und das Lernkonzept stimmig ist.

Auch für Thomas Breyer-Mayländer, Professor für Medienmanagement an der Hochschule Offenburg, ist das Lernen mit Unterstützung von Games nur ein didaktischer Weg unter vielen, um Lernprozesse zu unterstützen. „Ein Vorteil der Games liegt bei der Leistungsdiagnose, die z.B. bereits von Unternehmen zur Personalauswahl genutzt wird“. Wieweit jemand in der Lage ist mit komplexen Problemen umzugehen, ließe sich hervorragend mit digitalen Spielen herausfinden und bewerten.

Frage 4: Wie sollten Games im Unterricht thematisiert werden?

Während der Diskussion wurden zwei Möglichkeiten aufgezeigt. Das Lernen mit Spielen und das Lernen über Spiele. Das Lernen mit Spielen, kann wie eingangs beschrieben mit Lern-Apps oder VR-Anwendungen erfolgen.

Noch dringender aber sei das Lernen über Computerspiele analog zur Filmpädagogik. Dies setzt voraus, dass Lehrkräfte die Computerspiele als Teil ihres Unterrichtes thematisieren. „Das fängt damit an, dass Sie die Schülerinnen und Schüler fragen, was sie da eigentlich spielen“. Fabian Karg wünschte sich, als Lehrer auch das Thema „Gewalt in Spielen“ altersgerecht im Unterricht (z. B. in Deutsch) analysieren zu können.

Als weiteren Bildungsauftrag forderte Professor Peter Treffinger, dass Schülerinnen und Schüler lernen „die Dinge zu verstehen, die wir täglich nutzen“. Bevor man überhaupt über Games an der Schule spricht, sollten Jugendliche zuerst lernen, was Informatik ist, wie ein Rechner aufgebaut ist, wie man einen PC programmieren kann. „Dies kann man wunderbar mit der Vermittlung von Mathematik und Geometrie kombinieren“, so Peter Treffinger. Jugendliche sollten, so sein Plädoyer, ermächtigt werden, selbstständig „Games“ zu kreieren, anstatt nur „Konsumenten“ von Games zu sein. Die grundsätzliche Frage lautet, ob Jugendliche „Kreativ-Schaffende“ oder „Konsumenten“ sein wollen. Erwachsene sollten sie in ersterem bestärken.

Auch Belohnungssysteme von Spielen und digitalen Medien müssten frühestmöglich thematisiert werden, forderte Peter Treffinger. Nur so könne verhindert werden, dass sich Jugendliche „in eine Abhängigkeit begeben“. Wie man „Personen generell stärken kann und Jugendlichen zur Reflektion anregen kann“ sei hier die zentralere Frage, ergänzte Thomas Breyer-Mayländer.

Auch Spiele-Entwickler Adrian Goersch wünscht sich, dass Jugendliche darüber aufgeklärt werden, welche Arten von Spielen existieren, welche Geschäftsmodelle dahinterstecken, warum Spiele auf welche Weise konzipiert werden und welche Rolle dem Spieler jeweils zugedacht ist. So könnten Heranwachsende bewusster mit Computerspielen umgehen. Insbesondere über die Mechanismen von Free-to-Play-Spielen müsste besser informiert werden, um aufzuzeigen, wie diese psychologisch den Spieler zu Zusatzausgaben bewegen.

Frage 5: Ab welchem Alter sollten Games in der Schule thematisiert werden?

Erziehende und Lehrkräfte können sich an der KIM- und JIM-Studie orientieren, die aufzeigt, ab welchem Alter welche Geräte genutzt werden, erklärte Christian Reinhold.

Als Beispiel, wie Computerspiele altersgerecht thematisiert werden können, nannte Fabian Karg sogenannten „Mobile Games“. Dies sind Computerspiele, die als Apps auf dem Smartphone funktionieren und für einige Eltern „die Pest des 21. Jahrhunderts“ darstellen, da bereits schon Kinder im Grundschulalter regelmäßig und unkontrolliert damit spielen würden.

Fabian Karg könnte sich bereits ab Klasse 5 eine Medienkunde vorstellen, mit der Schülerinnen und Schüler lernen, wie man z.B. mit Scratch programmiert und was hinter den Games steckt. Noch besser wäre es, wenn bereits Grundschüler, die bereits Zugang zu mobilen Spiele-Apps haben, über die Problematiken aufgeklärt werden, wünschte sich Fabian Karg.

Frage 6: Wer ist für die Thematisierung von Games in der Schule verantwortlich?

Junge gut ausgebildete Lehrkräfte, die Politik oder sogar die Schülerinnen und Schüler selber? Das fragten sich die Podiumsgäste. Allzugern verweist jede/r dabei auf den anderen: die Lehrer auf die Eltern, die Eltern auf die Politik oder die Schule, die Politik auf die Schulen und Elternhäuser. Die Diskussion zeigt aber, dass so ein Thema nur im Diskurs der verschiedenen Gruppen eine Rolle spielen kann – wenn sich z. B. an einer Schule Lehrkräfte, Eltern und Heranwachsende gemeinsam einen Aktionsplan überlegen. Selbstverständlich ist auch jede Gruppe für sich selbst gefordert: Eltern die sich für die Spiele interessieren, Lehrkräfte, die die Interessen der Kinder im Unterricht aufgreifen und Politiker, die dafür die Rahmenbedingungen schaffen.

Frage 7: Wie kommuniziert man das Thema „Games“ überhaupt?

Die Diskussion veranschaulichte, dass ein Teil der Eltern mit dem Begriff „Computerspiele“ hauptsächlich Negatives assoziieren – wie „Sucht“, „Isolation“ oder „Bewegungsmangel“. Diese Stereotypen verhindern, wie die Diskussion zeigt, dass sich Eltern und auch Lehrkräfte mit Games nüchtern auseinandersetzen und den Heranwachsenden beim Spielen über die Schultern schauen. Genau dieses Interesse sei aber notwendig. Wünschenswert wären z.B. Lehrerinnen und Lehrer, die ihre Schüler über ihre Spiele berichten lassen oder Eltern, die sich von ihren Kindern die Spiele zeigen und deren Faszination erklären lassen.

Die Organisatoren der Podiumsdiskussion berichteten während der Veranstaltung darüber, wie die LAN-Partys am Schiller-Gymnasium teilweise zu Kritik seitens einiger Lehrkräfte geführt haben. Im Nachhinein, so Yannick Broghammer, hätte das verhindert werden können, wenn der Verein die Ziele und Themen offener und transparenter kommuniziert hätte. Die Schüler hatten das Engagement nur mit der Schulleitung besprochen. Es wäre besser gewesen, vorher die Gesamtlehrerschaft ins Boot zu holen – z. B. mit einem Informationsabend zum Thema „Games“.

Frage 8: Ist eSport wirklich Sport?

Ein Teil der Diskussion widmete sich der Frage, ob man den sogenannten „eSport“ mit normalem Sport vergleichen kann. Adrian Goersch prophezeite, dass Kinder, die heutzutage noch in Sportvereine gehen, in fünf Jahren in e-Sports-Vereine zu finden sind.

Diese Vereine würden das gleiche Leistungsdenken und den Wettkampfcharakter pflegen, wie es herkömmliche Sportvereine tun. Daran entzündete sich eine Diskussion, ob man das „Computerspielen“ überhaupt als Sport bezeichnen kann. „E-Sport ist ein Werbebegriff“ lautete z. B. ein Einwand aus dem Publikum. Ob Sportvereine mehr zu einer intakten Gesellschaft beitragen als Veranstalter von eSport-Events wurde ebenfalls diskutiert. Ein Einwand aus dem Publikum lautete, dass in sportlichen Leistungszentren nur trainiert werden darf, wenn schulisch gute Leistungen vorgewiesen werden. Dieser Förderansatz sei bei den eSport-Verbänden nicht zu erkennen.

Elternvertreter Peter Treffinger blieb skeptisch: „Je stärker man bemüht sei, Parallelen zwischen Sport und eSport aufzuzeigen, umso misstrauischer sollten Eltern sein.“

Frage 9: In wie weit sind Eltern gefordert, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen?

In der Diskussion wurde von den Eltern gefordert, dass sie Interesse an den Tätigkeiten der Kinder zeigen, dass sie Grenzen setzen, gleichzeitig Freiräume lassen, dass sie mit den Kindern in Kontakt bleiben. Am besten alles in perfekter Balance.

Leider, so die Erfahrung von Fabian Karg, tun sich Eltern schwer damit, offen über das Thema „Computerspiele“ zu reden. Es bedarf immer eines Mutigen, der zugibt, dass es zuhause Probleme mit den Computerspielen gibt. Erst dann würden Eltern, die gerne nur über positiver Erlebnisse reden, über ihre Probleme reden. „Wenn sich Eltern trauen, über sowas zu reden“, dann kann darüber auch ein Austausch stattfinden.

Ein Vater akzeptierte, dass die Hauptverantwortung bei den Eltern liegt. Schließlich würde er auch nicht von der Schule erwarten, „dass Sie meiner Tochter, wenn ich ihr ein Taschenmesser schenke, erklären, wie das funktioniert.“ Dass sei seine Aufgabe als Vater, ebenso wie „ihr den Umgang mit dem Handy zu erklären, wenn ich ihr eins schenke“. Problematisch findet er, dass er als Erziehender einer „Megaindustrie, mit einem Haufen von Geld“ gegenübersteht. So fragt er sich, „wer denn überhaupt ein Interesse daran hat, dass Eltern informiert werden?“. Daraus leitete er folgende Frage ab:

Frage 10: Welche Interessen hat die Games-Industrie?

Adrian Goersch erklärte, dass auch „Spieleentwickler und Publisher Geld verdienen wollen“. Dazu müssten sie Spiele verkaufen, was nur funktioniert, wenn sich die Games-Branche „positiv darstellt“. Die Games-Industrie hat Interesse daran, darüber aufzuklären, „das Spiele nicht nur Teufelszeug sind“. Auch beim Thema Jugendmedienschutz engagiere sich die Games-Industrie zunehmend. Als Beispiel dafür nannte Goersch „Nintendo, die mittlerweile Zeitwarnungen in ihre Spiele einbauen, wenn jemand zu lange spielt.“ Die Eltern könnten bei Spiele-Konsolen mittlerweile festlegen, wie lange ihr Kind spielen darf.

Die Games-Industrie wird auch immer stärker in die Pflicht genommen, was die Kennzeichnung von Spielen angeht. In-App-Käufe müssen gekennzeichnet werden. Spiele, die Glücksspiel-ähnliche Elemente wie Lootboxen beinhalten, stehen stark in der Kritik und könnten evtl. stärker reguliert werden. In Lootboxen (zu Deutsch: Beutekisten) finden Spieler kosmetischen Items bis hin zu Gegenständen, die den Spielverlauf beschleunigen, oder auch Ausstattungsgegenständen, die man nur in diesen Kisten finden kann. Die Inhalte sind zufallsgeneriert, was die Nähe zum Glücksspiel ausmacht.

Interessanter Artikel: „Games im Unterricht“

Die Landesanstalt für Kommunikation (LFK), das Kindermedienland Baden-Württemberg und die Computerspielschule Stuttgart haben mit Unterstützung der Agentur Kastanie Eins die Arbeitsgruppe „Games im Unterricht“ gegründet, um den Einsatz von Computerspielen im Unterricht zu analysieren und zu bewerten. Hier ein paar Gedankenanstöße aus den Workshops: Weiterlesen ...

„Ein Spiel bei dem man Chemikalien zusammenmischen kann wäre toll. Das kann man im richtigen Chemie-Unterricht nicht machen.“

Die ComputerSpielSchule Stuttgart ist im Stadtmedienzentrum Stuttgart angesiedelt und steht jeden Freitagnachmittag von 14 bis 18 Uhr für alle Interessierten offen. Die Besucherinnen und Besucher sollen eigene praktische Erfahrungen im Umgang mit pädagogisch geeigneten, aber auch populären Games sammeln. Zusätzlich zu diesen wöchentlichen Öffnungszeiten bietet die ComputerSpielschule auf Anfrage auch Workshops rund um digitale Spiele an. Dabei geht es einerseits um den kreativen Umgang mit Spielen (Machinima, Lets's Plays, Programmierung mit Scratch, etc.), andererseits werden dabei auch kritische Themen, wie z.B. Krieg und Gewalt in Spielen diskutiert.

Die Landesregierung setzt sich mit der Initiative „Kindermedienland Baden-Württemberg“ unter der Schirmherrschaft von Ministerpräsident Winfried Kretschmann dafür ein, die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Land zu stärken. Mit dem „Kindermedienland Baden-Württemberg“ werden zahlreiche Projekte, Aktivitäten und Akteure im Land gebündelt, vernetzt und durch feste Unterstützungsangebote ergänzt. So wird eine breite öffentliche Aufmerksamkeit für die Themen Medienbildung und -erziehung geschaffen. Träger und Medienpartner der Initiative sind die Landesanstalt für Kommunikation (LFK), der Südwestrundfunk (SWR), das Landesmedienzentrum (LMZ), die MFG Baden-Württemberg, die Aktion Jugendschutz (ajs) und der Verband Südwestdeutscher Zeitungsverleger (VSZV).

URL: <https://www.kindermedienland-bw.de/de/startseite/beratung/schwerpunkte/games-im-unterricht/computerspieleanderschule/>