



Games - Spielen ist Lernen

Games – Spielen ist Lernen

Medien machen die Erziehung nicht einfacher, aber sie sind ein wesentlicher Bestandteil unserer Gesellschaft und gehören damit auch zur kindlichen Lebenswelt. Wer die Kinder darin unterstützen will, sich in dieser Welt zu recht zu finden, die eigenen Fähigkeiten zu entwickeln und einen anregenden Alltag zu leben, wird daher auch die Medien in seine Erziehungsbemühungen einbeziehen.

Videospiele erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen hoher Beliebtheit, besonders stark bei den Jungen, aber zunehmend auch bei Mädchen. Sie sind nicht an bestimmte Geräte gebunden, sondern tauchen überall auf: am PC, im Internet, auf Handhelds, auf dem Handy usw. Schaut man sich an, welche Möglichkeiten Kinder haben, zu Hause oder in ihrem Zimmer Games zu spielen, dann ist der Fokus bereits zu eng: Die Spiele sind mobil geworden. Sie begleiten die Kinder und Jugendlichen auf dem Schulweg, in die Ferien, auf dem Spaziergang mit den Gleichaltrigen durch die Stadt.

Sich medienpädagogisch mit Videospielen zu beschäftigen, heisst, die Inhalte und Handlungsmöglichkeiten der Spiele zu kennen, sich mit den Motiven auseinander zu setzen, welche das Spielen für die Heranwachsenden faszinierend machen, sich mit den Wirkungen auf der individuellen und sozialen Ebene zu befassen. Dabei ist es wichtig, von einfachen Bewertungen Abstand zu nehmen: Oft sind Erwachsene versucht, ein bestimmtes Medium für „wertvoll“ oder „entwicklungsförderlich“ zu halten, ein anderes hingegen für eher „riskant“. Studien haben gezeigt: Dem Buch wird von Erziehenden und Lehrenden zum Beispiel viel Vertrauen entgegen gebracht, dem Videospiel wird primär skeptisch begegnet.

Das vorliegende Lehrmittel bietet hier Differenzierungshilfe an: Es gibt entwicklungs-förderliche Inhalte und Umgangsformen mit Videospielen und es gibt Inhalte und Umgangsformen, welche eher riskant sein können. Dabei spielen die Kontexte, in denen die Spielenden leben, eine grosse Rolle. Um eine Balance zwischen dem vergnüglichen und lehrreichen Umgang mit Games und der entsprechenden Nutzung anderer Unterhaltungs- und Lernquellen zu erzielen, ist Medienkompetenz erforderlich. Diese kann in einem allgemeinen Sinn, aber auch spezifisch auf Videogames bezogen erarbeitet werden. Das Lehrmittel zeigt die Wege auf, um von einer weiteren und einer engeren Perspektive her das Medium Videospiel und seine Bedeutung in der kindlichen Lebenswelt zu erschließen. Videospiele sind zugleich Spiele und Medien, welche Geschichten erzählen. Sie haben eine ludische und eine narrative Seite. Beide Kontexte müssen also ernst genommen werden: Was macht ein Spiel zu einem guten Spiel? Was lernen Kinder beim Spielen? Worin unterscheidet sich Spielen vom „Ernst des Lebens“? Was macht Figuren und Geschichten zu entwicklungsanregenden Impulsen für Kinder und Jugendliche? Welche Geschichten brauchen Heranwachsende, um ihre Entwicklungsaufgaben zu bewältigen?



Daniel Süss
Professor für Medien-
psychologie an der
Zürcher Hochschule für
Angewandte Wissen-
schaften

Videospiele sind aber auch zu einem Bestandteil der Welt der Erwachsenen geworden: Das Durchschnittsalter der Gamer liegt heute bei über 30 Jahren und auch die „Gray Gamers“ nehmen zu. Eine Biographie kann nachvollziehbar werden an Kontinuitäten und Wandlungen in den Spielpräferenzen und –formen, die jemand im Laufe der Jahre wählt. Die pädagogische Auseinandersetzung mit Videogames kann damit auch ein Ausgangspunkt für den Dialog zwischen den Generationen werden.

Daniel Süss

Professor für Medienpsychologie an der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften und Professor für Publizistikwissenschaft mit Schwerpunkt Mediensozialisation und Medienkompetenz an der Universität Zürich

Einleitung

Kaum ein anderes Medium kann auf eine vergleichbare Entwicklung zurückblicken wie die Videospiele. Was in den letzten knapp 40 Jahren geschehen ist, ist mehr als beeindruckend.

Die Geburtsstunde der kommerziellen Computer- und Videospiele – die Begriffe Videospiele, Videogames, Games, Bildschirmspiele und digitale Spiele werden in der Folge synonym verwendet – fällt ins Jahr 1972. Pong von Nolan Bushnell war eine abstrakte Tischtennis-„Simulation“ und damit auch das erste Sportspiel.

Aus zwei weissen Strichen und einem Punkt sind heute fast fotorealistische Tennismatches geworden, in denen sich Federer, Nadal und Co. gegenüber stehen.

Interaktive Unterhaltung ist zu einer Multi-Milliarden-Industrie herangewachsen, die mehr Umsatz generiert als Hollywood an den Kinokassen. Kinder und Jugendliche wachsen mit Videospiele auf. Für sie stellt die interaktive Unterhaltung einen selbstverständlichen Teil ihres Freizeitangebots dar.

Ein Grossteil der Eltern und Erziehungsberechtigten hat praktisch keinen Zugang zu Computerspielen haben und zwar aus verschiedenen Gründen: Sie haben keine Zeit, kein Interesse oder verfügen nicht über die technischen Fähigkeiten, um ein Game korrekt spielen zu können. Es klappt ein digitaler Graben zwischen den Digital Natives, der Generation, die mit Videogames aufgewachsen ist, und den Digital Immigrants, den medialen Zuwanderern, für die das Medium neu und unbekannt ist. So kommt es insbesondere an Schulen zu einer ungewohnten Rollenkehr: Lehrpersonen sehen sich den eigentlichen Experten eines Mediums gegenüber – zumindest was den technischen Umgang anbelangt, aber dieser ist für die Erschliessung des Inhalts zentral.

Um diesen Graben zu überwinden, den Zugang zu Computerspielen und damit einem Medium zu erleichtern, das von drei Viertel der Schweizer Kinder und Jugendlichen genutzt wird, hat die Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften im Auftrag der Microsoft Bildungsinitiative „Partners in Learning“ eine modular aufgebaute Materialsammlung entwickelt.

*Videospiele -
Alltagsmedium der
Jugend*



Mehr im Netz

www.partnersinlearning.ch

Modul „Computerspiele – Leitmedium der Zukunft“

Das erste Modul bietet eine Einführung in die Welt der Computerspiele. Fragen wie „Was ist ein Videospiele?“ oder „Wer hat das erste Computerspiel erfunden?“ werden in dessen Rahmen beantwortet. Das Modul zeigt, dass Videospiele nicht gleich Videospiele sind, sondern beim interaktiven Medium ähnlich viele Genres bestehen wie beim Spielfilm und wodurch sich diese auszeichnen. Eine kurze Übersicht zu den wirtschaftlichen Verhältnissen schliesst das Hintergrundmaterial des Moduls ab.

In einem Workshop-Teil machen die Teilnehmenden Erfahrungen mit Videospiele aus erster Hand. In Kleingruppen spielen sie diverse Games und diskutieren anschliessend in der Gruppe ihre Erlebnisse. Während die einen Teilnehmenden spielen, setzen sich die anderen mit der Zuteilung der Genres und deren Kriterien anhand von vorselektierten Beispielen auseinander.

Modul „Gewaltkonsum – Digitale Medien und ihre Auswirkungen“

„Mediale Gewalt bringt Geschichten zum Leben“ finden die einen, gewaltinszenierende Videospiele führen zu Gewalt in der Gesellschaft die anderen. Während in Politik und Medien darüber debattiert wird, ob so genannte „Killerspiele“ zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen beitragen, hat auch die Medienwirkungsforschung sich in den vergangenen Jahren primär auf mögliche negative Folgen im Umgang mit Shooter-Spielen konzentriert. Die Korrelationen sind zwar signifikant, aber sie erklären durchschnittlich nur ca. 2 bis 5% der Unterschiede im aggressiven Verhalten einer Person. Andere Einflussgrössen sind also viel mächtiger, ein Kausalzusammenhang zwischen gewaltdarstellenden Videospiele und Gewalt in der Gesellschaft kann nicht hergeleitet werden. Heisst das nun: Alles kein Problem, nur weiter so? Keineswegs. Eine kritische Haltung ist – wie bei jedem anderen Medium – auch im Umgang mit Bildschirmspielen mehr als erwünscht, denn auch hier wimmelt es von fragwürdigen Inhalten und schlechtem Geschmack. So gesehen bilden Computerspiele keine mediale Ausnahme.

Modul 2 vermittelt einen Einblick in die aktuelle Wirkungsforschung und erklärt die Altersfreigaben gemäss PEGI, sind doch alle in der Schweiz verkauften Videospiele mit einem PEGI-Rating versehen. In einem Workshop machen die Teilnehmenden eigene Erfahrungen im Umgang mit Shooter-Spielen.

Modul „Computerspielsucht – Wenn die Faszination zum Risiko wird“

Die Grenze zwischen Faszination und Sucht verläuft in manchen Fällen fließend. Im Vergleich zu anderen Medien sind moderne Videospiele in der Lage, sich den Fähigkeiten des Spielers anzupassen und die Anforderungen laufend zu erhöhen. Gutes Game-Design zeichnet sich aus durch eine immer währende Gratwanderung zwischen Heraus- und Überforderung. Gekoppelt wird diese permanente Provokation mit einem Belohnungssystem, das sich durch unmittelbares Feedback auszeichnet. Darüber hinaus bedienen Games das Bedürfnis Adoleszenter nach Eskapismus und sind immer verfügbar. Jugendliche können Gefahr laufen, sich in virtuelle Welten zurückzuziehen und aus dem realen Alltag zu verabschieden.



Welches sind die Risikofaktoren, die zu einem problematischen Verhalten führen? Wie kann man sie erkennen? Dieses Modul gibt Auskunft.

Die Teilnehmenden erkennen, welche Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen durch Videospiele bedient werden. Sie lernen die Elemente und Risikofaktoren kennen, die zu einer Abhängigkeit führen können.

Modul „Spielen ist lernen - Perspektiven und Potentiale von Computerspielen“

Die elektronischen Medien gehören zur Lebensrealität der heutigen Heranwachsenden. Sie beeinflussen die Kinder und Jugendlichen – ob wir das wollen oder nicht. Was wir als Erwachsene aber tun können, ist, sie mit der Flut dieser Medien nicht alleine zu lassen. Ihnen aufzuzeigen, dass sie bestimmen können, welches Medium sie in welchem Ausmass benutzen. Bewusste Entscheidungen setzen Reflektion voraus. Die Kinder und Jugendlichen dahin zu führen, ihnen zu helfen, zu medienkompetenten Menschen zu werden, das gehört mit zu den Aufgaben von uns Erwachsenen.

Medienkompetenz bedeutet bei weitem nicht nur, ein technologisch-instrumentelles Wissen darüber zu haben, wie ein Handy funktioniert oder wie ich meinen Computer als News-Lieferant, Musikmischer und Schreibgerät nutzen kann. Medienkompetenz beinhaltet eine Vielzahl an Teilkompetenzen: Das Wissen etwa um die verschiedenen Medien und ihrer Stärken und Schwächen; das kritische Bewusstsein um die Wirkung der einzelnen Medien und der Aufbau einer eigenständigen Kritikfähigkeit in Bezug auf diese.

In diesem Modul lernen die Teilnehmenden als erstes ein Konzept der Medienkompetenz näher kennen und vertiefen sich dabei in die verschiedenen Teilkompetenzen. Indem sie diese genauer betrachten, setzen sie sich aktiv mit den Möglichkeiten auseinander, wie Medienkompetenz erreicht werden kann.

Die Module sind knapp und übersichtlich gehalten. Sie erheben keinesfalls den Anspruch, den jeweiligen Schwerpunkt abschliessend zu behandeln, sondern vermitteln einen Überblick über die Thematik und dienen als Einstiegshilfe in die Welt der Videospiele und interaktiven Unterhaltungsmedien.

Sie können die Mappe „Games – Spielen ist lernen“ mit einer dazugehörigen Daten-CD, unter folgender Kontaktanschrift kostenlos bestellen:

Per Post: **Microsoft Schweiz GmbH [Partners in Learning]**
8304 Wallisellen

Per E-Mail: **Claudia Balocco [cbalocco@microsoft.com]**

Die Inhalte können unter Hinweis auf die Quelle im Rahmen von «fair use» für die Schule genutzt und bei Bedarf vervielfältigt werden.

