merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Nicole Lohfink: Mit (Computer-)Spielen zum Ernst des Lebens

Beitrag aus Heft »2017/05 Self-Tracking. Lifelogging. Quantified Self.«

Dr. Sonja Ganguin ist Professorin für Medienkompetenz- und Aneignungsforschung am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig und Sprecherin auf der Gamescom für interaktive Spiele und Unterhaltung in Köln.

merz Auf der Gamescom haben sich auch die Generalsekretäre der Parteien zu Games und deren Rolle in unserer Gesellschaft geäußert. Welchen Eindruck haben Sie davon, wie hoch der Stellenwert von Games tatsächlich ist?

Ganguin Man merkt, dass wir im Wahlkampf sind. So sagen die Generalsekretäre zwar, wie wichtig Games sind und dass sie auch Entwickler in Deutschland fördern wollen. Frau Merkel hat bei der Eröffnung von Computerspielen als Kulturgut gesprochen. Aber abgesehen vom Deutschen Computerspielpreis braucht es noch einiges mehr an Unterstützung, auch für die Gamescom. Einer der Generalsekretäre, Hubertus Heil, hat sich beispielsweise für die Förderung von Computerspielen und ihre gesellschaftliche Relevanz ausgesprochen. Auf die Frage, ob E-Sport olympisch werden könnte, äußerte er jedoch, dass möglicherweise auch so „merkwürdige Sachen wie E-Sport“ olympisch werden könnten. Da hat er sich etwas verrannt.Auch die Aussage, dass die technische Infrastruktur das A und O für die Schule sei, sehe ich kritisch. Es müsste nämlich schon im Studium, bei der Ausbildung, wenn Fachdidaktiken eine große Rolle spielen, angesetzt werden. Medienkompetenz wird immer als Bildungs- und Erziehungsziel genannt, ist aber im Curriculum immer noch nicht konkret verankert.

merz Hat uns die technische Entwicklung insofern überrannt, dass vielen Menschen nun ein grundsätzliches Verständnis und damit der Mut zur Auseinandersetzung fehlt?

Ganguin Ja, aber das geht mir auch in bestimmten Bereichen so. Wenn ich mir beispielweise einen Smart-TV kaufe, bekomme ich keine Anleitung mehr, sondern soll mir alles aus dem Netz ziehen; ich muss das sogar, da einiges nicht mehr nur intuitiv zu bewältigen ist. Wenn auf der anderen Seite im Bildungsbereich neue Geräte angeschafft werden und niemand erklärt, wie sie genutzt werden können, frustriert das natürlich.

merz Was können Computerspiele dem Bildungsbereich bieten?

Ganguin Die Faszination von Computerspielen ist ihr unheimlicher Spaßfaktor. Das Potenzial besteht darin, dass man selbst aktiv werden und sich problemlösungsorientiert mit bestimmten Aufgaben auseinandersetzen kann. Dabei können parallel auch ganz viele Kompetenzen gefördert werden. Zum Beispiel spiele ich seit Jahren Civilisation und lerne immer wieder dazu. Unter Gamern existiert auch nicht dieser ‚einsam isolierte Nerd‘. Computerspielen ist eine sehr kommunikative, gesellige Tätigkeit, regt die Fantasie an. Man kann in virtuelle Welten eintauchen, ausprobieren, selber gestalten und entscheiden. Das meine ich nicht im Sinne einer medieneuphorischen Perspektive, möchte aber auch keine kulturpessimistische Perspektive einnehmen, im Sinne von Medienverwahrlosung, Mediensucht. Man muss beide Seiten kritisch-optimistisch beachten. Erfahrungen aus

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

der Alpha- und der Beta-Welt sammeln. Computerspiele können eine wunderbare Ergänzung des Alltags sein, um sich auch mit anderen auszutauschen und viel über andere zu lernen. Sie haben unterschiedliche Wirkungen, je nachdem, wie man sie nutzt.

merz Auf der Gamescom hat auch Rachelle Vallon von der Modellschule quest2learn in New York gesprochen. Eine Schule, die sehr stark auf spielerische Lernweisen eingeht. Wie sieht es mit dem spielerischen Lernen bei uns aus?

Ganguin Zum einen haben wir einen historisch gewachsenen Spielbegriff: Spiele sind für Kinder da, Erwachsene spielen nicht. Spiele haben nichts mit Ernsthaftigkeit zu tun. Die historisch gewachsenen Gegenbegriffe, gar Antagonismen sind: Spiel und Arbeit; Arbeit bedeutet Ernst und Pflicht. In unserer Arbeitsethik ist das so fest verankert, dass wir der Ansicht sind, dass Spiele nichts mit dem wirklichen Leben zu tun haben. So hat sich der Spielbegriff durch eine jahrhundertelang gewachsene negative Semantik entwickelt und steckt in uns. Mit der Folge, dass Spielen nichts Relevantes sein kann.merz Kommt daher auch die Hemmschwelle, Gamification in der Schule einzusetzen?Ganguin Viele Lehrkräfte haben generell Angst, Medien in der Schule einzusetzen. Andere von ihnen meinen, alles zu wissen und zu können. In Bezug auf den Medieneinsatz haben sie Angst vor einem Kompetenzverlust; Eltern ebenso. Aber in Deutschland wird generell das Beispiel Classcraft herangezogen, wo durch Gamification-Elemente der Unterricht mitgestaltet werden kann. Computerspiel ist ein Lernprozess. Bei Minecraft hat man zum Beispiel viel Kreativität, aber man unterliegt natürlich auch den Möglichkeiten eines Programms.

merz Es herrscht also Einigkeit darüber, dass Computerspiele die Kreativität fördern und Mediennutzung wichtig ist. Aber wie sieht die Werteverteilung für den Unterricht aus: Was wird in der Ausbildung als wertvoll und notwendig erachtet?

Ganguin In einigen Fachdidaktiken werden Inhalte vermittelt, die für spezielle Situationen zwar ganz sinnvoll sein können, aber es findet zu wenig Transfer statt. Warum und wozu brauche ich beispielsweise den Dreisatz im Alltag? Unsere Mathematik-Lehrkräfte rechnen in ihrer Ausbildung auf höchstem Niveau, werden das alles aber gewiss nie ihren Schülern beibringen. Dagegen wird so etwas wie die Mediennutzung in der Ausbildung überhaupt nicht thematisiert. Gerade die Fähigkeit, sich kritisch mit bestimmten Entwicklungen auseinanderzusetzen und zu hinterfragen, kommt einfach viel zu kurz.

merz Was wünschen Sie sich in der praktischen Umsetzung?

Ganguin Man muss Lehrkräften mehr Freiraum geben. Das Curriculum ist zu voll, lässt relativ wenig Flexibilität zum Auszuprobieren oder Scheitern. Fehler zu machen ist aber ganz wichtig, da darin immer auch eine Erkenntnis steckt. Die Tendenz zu schneller, höher und weiter führt eher dazu, dass Depressionen zunehmen, insbesondere an den Universitäten. Dass Beratungsstellen einen immer größeren Zulauf verzeichnen, ist ein gesellschaftliches Phänomen, das man ernst nehmen sollte. Heute kommen Kinder aus der Schule und müssen ein Spektrum an weiteren Aufgaben absolvieren, inklusive Hausaufgaben. Aber die Möglichkeit, auch mal Langeweile zu empfinden, dass Langeweile auch etwas Schönes ist und zugelassen werden darf, erleben Kinder heute fast gar nicht mehr. Die Schule muss, meiner Meinung nach, da neu ansetzen und mehr Freiheiten einräumen.merz Wie sehen Sie derzeit in Deutschland die Chancen dafür?Ganguin Nach meiner Erfahrung ist immer ganz viel von der Schulleitung

abhängig. Wenn die hinter neuen (auch mediendidaktischen) Konzepten steht und Lehrkräfte unterstützt, ist vieles einfacher. Dabei müssen längst nicht alle medienaffin sein, man kann nicht von allen alles erwarten. Aber es gibt viele Lehrkräfte, deren Antrieb unterstützt werden sollte.