

Spielend lernen?! – Zum Potential digitaler Spiele in Lehr- und Lernprozessen

Dr. Sonja Gabriel, Hochschulprofessorin für Mediendidaktik und Medienpädagogik an der KPH Wien/Krems

Digitale Spiele sind mittlerweile ein fixer Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen, aber immer mehr auch von Erwachsenen. Laut JIM-Studie 2018¹ geben beinahe 60% der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, dass sie täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele spielen. Das Gerät, das dazu am häufigsten benutzt wird, ist das Smartphone – wenig verwunderlich, wenn man bedenkt, wie leistungsstark und vielfältig dieser Taschencomputer in den letzten Jahren geworden sind.

Die Attraktivität digitaler Spiele liegt vor allem darin, dass sich die Spielenden als selbstwirksam erfahren – im Spiel getroffene Entscheidungen wirken sich auf den weiteren Verlauf der Handlung und des Geschehens aus und erhalten dadurch größere Bedeutung für die Nutzenden. Gut designte Spiele schaffen es zudem, dass die Spielenden im Flow gehalten werden. Darunter wird verstanden, dass es Mechanismen gibt, die Spielende – unabhängig von ihrem Können und ihren Fähigkeiten – weder über- noch unterfordern. Dies kann realisiert werden durch verschiedene Schwierigkeitsgrade, die von Spielenden aufgrund ihrer Selbsteinschätzung gewählt werden oder aber durch Adaptivität. Das bedeutet, dass die Software aufgrund der vom Nutzenden getätigten Eingaben entscheidet, ob und welche Unterstützung für ein erfolgreiches Vorankommen benötigt wird. Schließlich ist ein weiterer Vorteil digitaler Spiele darin zu sehen, dass sie simulierte Lebenserfahrungen bieten, indem Spielende in Rollen schlüpfen können, die im realen Leben entweder unzugänglich sind oder ihnen aufgrund potenzieller Risiken verwehrt bleiben². Zudem können Lösungswege und Zugänge ohne realweltliche Konsequenzen versucht werden – gerade in digitalen Spielen steht das Lernen aus Fehlern im Vordergrund und Spielende werden dazu motiviert, neue Wege zu gehen, denn grundsätzlich sind digitale Spiele nichts anderes als künstlich geschaffene Hindernisse, die es zu überwinden gilt.

Spiel ist nicht gleich Spiel

Häufig werden digitale Spiele skeptisch gesehen – als Zeitverschwendung, suchtgefährdend oder als aggressionsfördernd. So wie es bei anderen (digitalen und analogen) Medien hohe Qualitätsunterschiede gibt, ist dies ebenfalls bei Computerspielen der Fall. Grundsätzlich

kann bei digitalen Spielen unterschieden werden zwischen Commercial-off-the-Shelf-Games (hierunter fallen alle kommerziellen Spiele wie beispielsweise FIFA, Pokémon Go oder Sims) und Serious Games³ (auch Games with a Purpose genannt). Bei Letzteren liegt der primäre Zweck nicht in der Unterhaltung der Spielenden, sondern in der Wissensvermittlung, dem Training von Verhaltensweisen oder sie zielen auf Einstellungsänderungen ab.

Digitale Spiele in der Wertevermittlung

Besonders in den letzten 10 bis 15 Jahren wurden immer mehr digitale Spiele entwickelt, die sich mit Themen wie Armut, Immigration, Konflikten oder Diskriminierung auseinandersetzen oder Spielende vor ethisch-moralische Entscheidungen stellen. Digitale Spiele können als expressives und persuasives Medium gesehen werden, da sie reale und imaginäre Systeme repräsentieren können und die Spielenden somit sowohl zur Interaktion als auch zur Beurteilung einladen⁴. So müssen beispielsweise in *Papers, Please*⁵ Spielende entscheiden, ob sie einen Menschenhändler, dessen Papiere offiziell in Ordnung sind, ins Land lassen oder ob sie die Einreise verweigern und damit Lohnneinbußen riskieren, was die eigene Familie in Gefahr bringen könnte⁶. Auswirkungen von Entscheidungen sind häufig erst einige Zeit später im Spielgeschehen zu bemerken.

1 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien.
<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/> (25.02.2019)

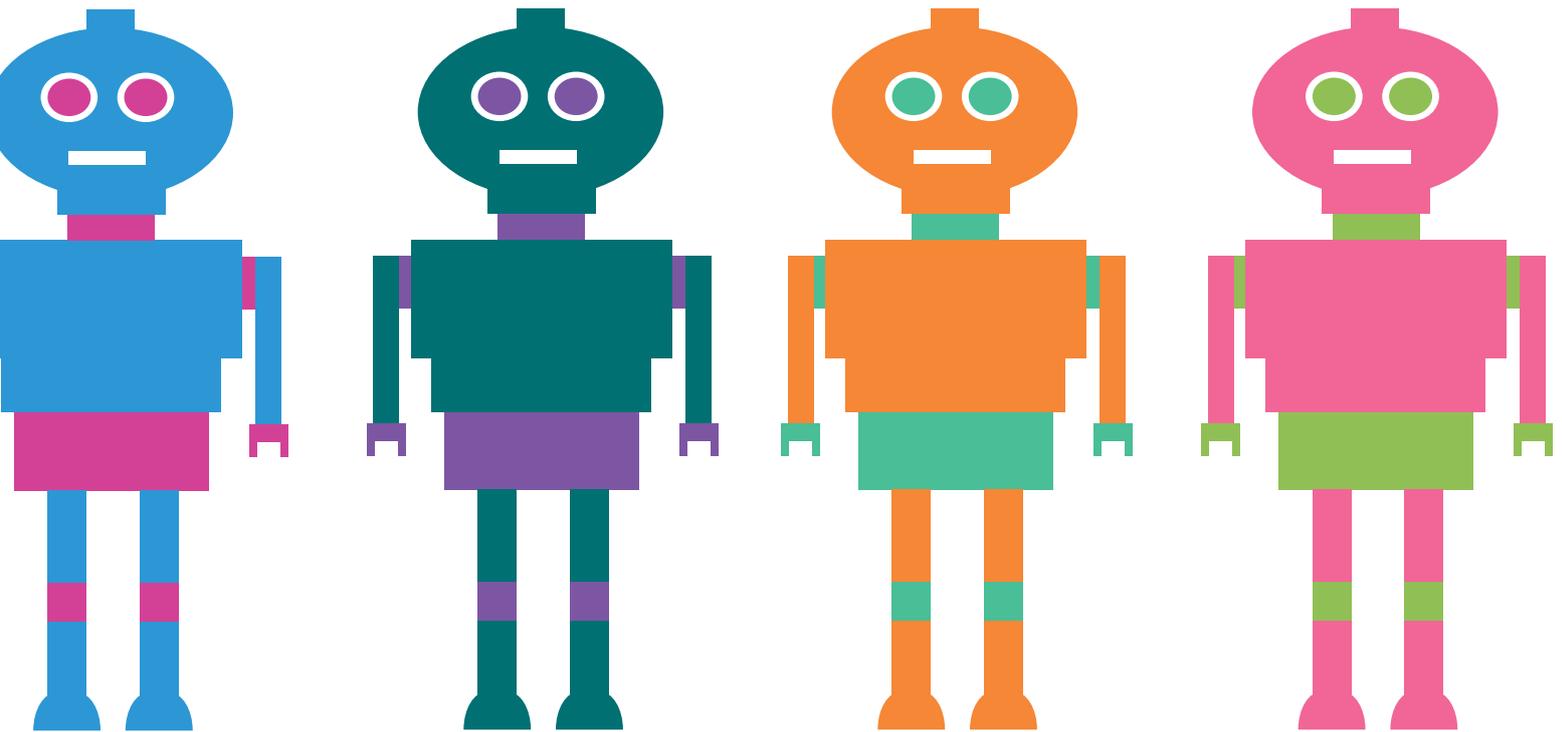
2 Christoph Klimmt, Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote, Köln 2006.

3 Ben Sawyer & Peter Smith, Serious Game Taxonomy. Paper presented at the Serious Game Summit 2008, San Francisco, USA 2008.

4 Ian Bogost, Persuasive games: The expressive power of videogames, Cambridge, MA 2007.

5 Papers, Please (Pope, 2013) ist ein Simulationsspiel, in dem Spielende in die Rolle eines Grenzwachbeamten des fiktiven Staats Arstotzka schlüpfen und entscheiden müssen, ob Reisende den Grenzübergang passieren dürfen oder nicht.

6 Eine genauere Auseinandersetzung zum Thema Serious Games und Menschenrechte findet sich in: Sonja Gabriel, Serious Games Teaching Values: Discussing Games Dealing with Human Rights Issues, in K. D. Valentine & L. J. Jensen Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives, Hershey 2016, S.195-218.



*Bury Me, My Love*⁷ ist ein gelungenes Beispiel dafür, dass mit dem Medium "Spiel" Nutzende auf Situationen aufmerksam gemacht und Empathie erzeugt werden kann. Gerade weil Spielende hier nur wenige eigene Entscheidungen treffen können, wird die Handlungsunfähigkeit aufgezeigt, wenn es darum geht, das Schicksal eines geliebten Menschen zu beeinflussen. Insgesamt gibt es 19 unterschiedliche Spielausgänge, wovon nur einer davon die geglückte Flucht der Hauptperson zeigt⁸. Durch die Interaktivität fühlen sich Situationen und Ereignisse für Spielende realer und unmittelbarer an und können als Ausgangspunkt für Reflexion und weitere Diskussionen genutzt werden.

Was haben digitale Spiele mit Religion(sunterricht) zu tun?

In vielen kommerziellen digitalen Spielen werden Anlehnungen an reale Religionen oder Fantasiereligionen verwendet, um Spielwelten realistischer zu gestalten. Oft werden religiöse Themen in die Narration eingearbeitet. Symbole, Orte und Praktiken, die westlichen oder (fern)östlichen Religionen entstammen, fungieren als Hintergrund oder treiben den Fortgang der Geschichte an. Das Beispiel

des populären Smartphone-Games *Pokémon Go*⁹ zeigt, dass digitale Spiele auch durchaus Auswirkungen auf das alltägliche Leben haben können: Während die Anglikanische Kirche in Großbritannien *Pokémon Go*-Partys in den Kirchen veranstaltete, ist Gläubigen das Spielen in Saudi-Arabien sowie in hinduistischen Tempeln verboten¹⁰.

Die Thematisierung und (gemeinsame) Reflexion von digitalen Spielen bezüglich der verwendeten Figuren, Themen und Symbole holt ein Stück der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen in den Klassenraum. Es ist dabei nicht immer notwendig, die Spiele direkt im Unterricht zu spielen – Schüler und Schülerinnen können hier als Experten fungieren. Alternativ können auf Plattformen wie YouTube oder Twitch Videos angesehen werden, die in sogenannten *Let's Plays*¹¹ Einblick in Handlung und Steuerung des Spiels geben.

Digitale Spiele können allerdings auch das Methodenrepertoire einer Lehrperson erweitern und direkt im Unterricht eingesetzt werden, da sie einen vielfältigen Zugang zu verschiedenen (ernsten) Themen bieten. Sie bieten Ausgangspunkte für Diskussionen, Möglichkeiten, Szenarien auszuprobieren und Mediennutzung zu reflektieren. Durch gemeinsames Spielen können zudem soziale und kulturelle Barrieren abgebaut werden – Kollaboration und Kooperation stehen bereits in vielen Spielen im Vordergrund.

⁷ Das 2017 von Playdius für mobile Geräte veröffentlichte Spiel thematisiert die Flucht einer jungen Frau aus Syrien nach Deutschland aus der Sicht ihres Ehemanns, der zurückbleibt. ≠

⁸ Eine genauere Analyse des Spiels ist zu finden in: Sonja Gabriel, *The Potential of Serious Digital Games for Human Rights Education*, in *Proceedings of Play2Learn*, Lissabon 2018, S.52-66.

⁹ Spielende können virtuelle Fantasiewesen fangen, entwickeln und sogar in virtuellen Kämpfen gegeneinander antreten lassen. Dabei werden durch GPS und Echtzeit-Lokalisierung die Standortdaten der Spielenden in das Spiel mit einbezogen.

¹⁰ Sonja Gabriel, *Pokémon Go – How Religious Can an Augmented Reality Hunt Be?*, in *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* Vol 12, 2017.

¹¹ Darunter versteht man das Vorführen und Kommentieren eines Computerspiels durch den Spielenden.