

„In einer Nacht ins Kanzleramt“

Genius Computer-Spielenacht: Potenziale digitaler Spiele für die Politische Bildung

Jugendliche und Kinder bewegen sich heute wie selbstverständlich in medial-digitalen Welten und greifen dabei auf allerhand technische Geräte zurück. Dabei stellt sich die Frage, ob die Politische Bildung sich in der Pflicht sehen muss, diese neue Lebenswelt aufzugreifen und entsprechend neue Methoden zur Vermittlung ihrer Themen zu entwickeln. Das Computerspiel „Genius – Im Zentrum der Macht“ ist ein Lernspiel, das aus Sicht der Autoren hierfür vielfältige Anknüpfungsmöglichkeiten bietet. In diesem Artikel wird für spielerische Zugänge zur Vermittlung von Politischer Bildung argumentiert, und es wird exemplarisch ein bereits beschrittener Weg zur Einsatzmöglichkeit des genannten Computerspiels in der Schule vorgestellt.

1 Politische Bildung im 21. Jahrhundert?

Das 21. Jahrhundert steht unter dem Zeichen der Technik und der Digitalisierung. Eine sich immer schneller entwickelnde Technikindustrie produziert Computer, Fernseher und Handys am Fließband, und das was gestern noch neu und trendig war, ist heute schon wieder veraltet. In eben einer solchen schnelllebigen Zeit wachsen unsere Kinder auf. Während die „Älteren“ davon manchmal überfordert sind, nehmen die „Jüngeren“ dies als selbstverständlich wahr und entwickeln hieraus



Dr. Carl-Christian Fey, geb. 1975, ist Mitarbeiter am Lehrstuhl für Pädagogik der Universität Augsburg. Kontakt: christian.fey@phil.uni-augsburg.de



Dr. Dominik Neumann, geboren 1986, ist am Lehrstuhl für Pädagogik an der Universität Augsburg als wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig. Außerdem gründete er im Jahr 2009 ein Projekt zur Vermittlung von Medienkompetenz (GamePäd – Professional Edutainment, www.erlebe-gamepaed.de). Kontakt: dominik.neumann@phil.uni-augsburg.de

ganz eigene Lebenskulturen. Besonders deutlich lässt sich dies an der Jugendkultur im Internet ablesen. Beinahe alle Jugendlichen sind „Online“ und in Sozialen Netzwerken unterwegs,¹ aber auch bei „älteren“ Generationen steigt die Nutzung.² Die Lebenswelt und Alltägliches, wie beispielsweise der Kontaktaustausch mit Gleichaltrigen, verlagert sich bis zu einem gewissen Grad ins Internet. Geräte wie Handys oder Computer werden dabei zur Selbstverständlichkeit, Jugendliche sind mit diesen groß geworden und besitzen eine entsprechende Technikkompetenz.³

Diese Erkenntnis muss auch für die Bildung, insbesondere die Politische Bildung, Konsequenzen haben. Wer die Zielgruppe „Jugendliche“ altersgerecht und adäquat ansprechen möchte, der sollte sich Gedanken darüber machen, wie diese Generation heute aufwächst und wie sich ihre Lebenswelt ausgestaltet. Die Jugendlichen dort abholen, wo sie sich befinden, kann als Leitgedanke eines lebensweltorientierten Bildungsangebots zusammengefasst werden. Entsprechend dieser Denkweise wurden bereits verschiedene wissenschaftliche Theorien und didaktische Modelle entwickelt, die sich an dieser veränderten Lebensumwelt orientieren.

Ein Beispiel hierfür ist das sogenannte „Digital Game-based Learning“, bei dem angenommen wird, dass auch durch das Spielen von Computerspielen Lernprozesse angeregt werden.⁴ Es geht dabei darum, dass teilweise bewusst, teilweise unbewusst spielerisch Inhalte vermittelt, Lern- und Aneignungsprozesse angeregt und kanalisiert werden und dass den Lernenden dabei durch die völlig andere, immersive Lernumgebung (Spiel im Gegensatz zu klassischen Lehr-/Lernsituationen, Eintauchen und emotionale Identifikation mit dem Spielerleben bzw. der Spielwelt) durch die Motivationskraft des Spiels in Form von Spaß erleichtert wird, sich mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen.

Daher ist die Theorie des „Digital Game-based Learning“ in die Denkrichtung des „Edutainments“ eingebettet. Edutainment ist ein Kompositum aus den beiden Begriffen Education und Entertainment und meint die Verbindung von Lernprozessen mit Unterhaltung/ Spiel. Dies mag auf den ersten Blick gerade in Bezug zu der bisherigen in Deutschland vorherrschenden Lerntradition fremdartig wirken, macht aber unter den Überlegungen zur aktuellen Lebenswirklichkeit der Jugendlichen durchaus Sinn. Eine der wenigen methodischen Ausnahmen, die bereits vorher schon auf das Prinzip des Edutainments fußten, bilden Planspiele. Sie können als Indiz dafür angeführt werden, dass die Verbindung von Lernprozessen und Unterhaltung tatsächlich funktionieren kann.⁵

Pädagogisch betrachtet ist dieser Gedanke eines „spielerischen Lernens“, eines Lernens im und durch das Spiel, also nicht neu.⁶ Ansätze zur Verknüpfung von Spielen und Lernen finden sich beispielsweise bei Comenius, Rousseau, den Philanthropen, Fröbel und der Reformpädagogik.⁷ Sogar bis in die Antike lässt sich diese Verknüpfung von Spiel und Lernen zurückverfolgen: „Nicht also erzwungen, mein Bester, sprach ich, erziehe die jungen Leute in den erwähnten Lehrgegenständen, sondern spielend, damit du auch eher imstande bist, zu beobachten, wofür ein jeder geboren ist!“⁸ Auch von anderen Wissenschaften, etwa von Soziologie oder Psychologie, wird das Spiel als kulturelles⁹ bzw. entwicklungspsychologisches Phänomen entsprechend ernstgenommen.¹⁰ Hier wird etwa auf die phänomenologischen Ähnlichkeiten zwischen Spiel und bestimmten Elementen der Kultur hingewiesen¹¹ bzw. auf die Analogien kognitiver Prozesse, die bei allgemeinen Lernprozessen im Vergleich zum Absolvieren digitaler Spiele ablaufen.¹²

Vor diesem Hintergrund lässt sich die Frage stellen, was dies für die Politische Bildung für Konsequenzen haben kann, der ja ein eher verstaubtes und trockenes Image gerade unter Jugendlichen nachgesagt wird.¹³ Wie kann diese wieder einen größeren Reiz auf Jugendliche ausüben?

2 Genius – Im Zentrum der Macht

So attraktiv die Idee des Edutainments auch klingen mag, ohne geeignete Spiele kann sie nicht umgesetzt werden. Wie bereits zuvor erwähnt können Planspiele diese Lücke bis zu einem gewissen Grad füllen. Auf die digitale Lebenswelt der Jugendlichen zielen diese aber freilich auch nicht ab.

Der Politische Bildner benötigt das richtige Handwerkszeug und findet dies im Bereich der „Serious Games“, also bei den „ernsten Spielen“. „Serious Games“ stehen für Spiele, die das Prinzip des Edutainments umsetzen: Sie versuchen, mit Spaß relevante Inhalte zu vermitteln. Wie leicht zu erraten ist, ist dieser Bereich der inzwischen sehr weit gediehenen Computerspieleindustrie natürlich nur ein Randphänomen. Aufgrund sehr kleiner Budgets können „Serious Games“ mit echten Unterhaltungstiteln, die aktuell für besonders ertragsträchtige Titel bis zu 200 Millionen Dollar für die Entwicklung zur Verfügung haben, nicht konkurrieren. Entsprechend klein ist deren Anteil am Markt und im freien Verkauf kann mit solchen Titeln kaum Gewinn erwirtschaftet werden.

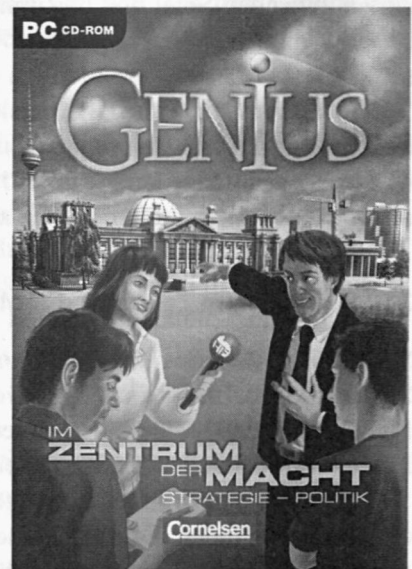
Einige wenige Hersteller haben sich dennoch daran versucht, und gerade für die Politische Bildung ist dabei ein sehr interessantes Spiel entstanden:

„Genius – Im Zentrum der Macht“. Publisher ist der Cornelsen-Verlag. Aufgabe des Spielers ist es, sich vom Kommunalpolitiker über vier verschiedene Levels zum Kanzler vorzuarbeiten. Auch wenn dies zunächst recht einfach erscheinen mag, so zeigt sich doch, dass die Aufgaben, die zu bewältigen sind, nicht ohne entsprechendes Hintergrundwissen zu lösen sind. Und genau an dieser Stelle setzt das Prinzip des Edutainments ein: Um im Spiel weiter voran zu kommen, müssen Spieler sich relevantes Wissen aneignen und ihre Handlungen und Entscheidungen im Spielverlauf darauf abstimmen. Dieses Wissen wird dabei im Spiel in Form von Zeitungsartikel o.ä. mitgeliefert, so dass die Barriere zur Auseinandersetzung möglichst klein gehalten wird.

Die Spielmechanik (d.h. die Regeln, die Steuerung, die interaktionalen Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Spiel, seine einzelnen Spielelemente) ist dabei an typische Städtebausimulationen angelehnt, kombiniert mit unterschiedlichen Puzzle-Aufgaben. Spieler, die also bereits andere Städtebausimulationen wie zum Beispiel SimCity gespielt haben, fällt der Einstieg ins Spiel sehr leicht. Sie kennen die typischen Aufgaben und auch die Steuerung ist dann meist vertraut. Gespielt wird aus der Vogelperspektive und die Spieler müssen ihre eigene Stadt städteplanerisch gestalten. Dazu gehören die



Blick auf Berlin. Screenshot aus Genius – Im Zentrum der Macht



Cover von Genius – Im Zentrum der Macht

Ausweisung von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten sowie der Bau von öffentlichen Gebäuden und Straßennetzen und dies natürlich alles im Rahmen der immer eng begrenzten finanziellen Mittel. Die Puzzle-Aufgaben

hingegen stellen den Spieler vor die Herausforderungen eines Politikers: Was soll im Interview am besten an die Presse übermittelt werden? Wie soll auf die Demonstrationen im Stadtgebiet reagiert werden?

Diese Kombination aus Puzzle-Aufgaben und städteplanerischen Aufgaben lässt den Spieler in die Welt eines Politikers eintauchen und vermittelt dessen Lebenswelt sozusagen „hautnah“. Der Spieler ist nicht nur Beobachter, sondern Gestalter. Seine Entscheidungen beeinflussen sowohl seine Karriere als Politiker als auch die Entwicklungen in seiner Stadt. Diese Interaktivität kann als entscheidender pädagogischer Vorteil bei dieser Art von Wissensvermittlung begriffen werden.

3 Neue Chancen für die Politische Bildung? Ein Pilotprojekt

Bereits im Jahr 2011 wurde durch eine Initiative des Netzwerks Politische Bildung Bayern in Zusammenarbeit mit dem Netzwerk Politische Bildung Schwaben, der Universität Augsburg und GamePäd – Professional Edutainment ein didaktisches Konzept für den Einsatz von „Genius – Im Zentrum der Macht“ entwickelt. Im Mittelpunkt stand dabei die Frage, wie sich ein Computerspiel sinnvoll für die schulische und außerschulische Politische Bildung nutzen lässt.

Entstanden ist ein Konzept, das den Titel „Computerspielenacht mit Genius“ trägt. Wie der Titel bereits verrät, soll das Computerspiel also nicht in den viel zu kurzen Unterrichtsstunden eingesetzt werden, sondern additiv. Da gerade für Nicht-Computerspieler das Erlernen der Steuerung und die Durchdringung der Spielmechanik etwas Zeit in Anspruch nimmt, ist eine Integration in eine 45-Minuten-Einheit kaum sinnvoll. Entsprechend wurde also ein anderer Rahmen gewählt: Analog zu den bekannten „Lesenächten“ soll eine „Computerspielenacht“ auf freiwilliger Basis in Schulen durchgeführt werden. Da das Spiel „Genius – Im Zentrum der Macht“ über eine Punktwertung verfügt, lässt sich mit sehr einfachen Mitteln ein Turnier- und Wettbewerbssystem aufbauen: Der Spieler, der am Ende der Nacht (wobei festgehalten werden muss, dass die Zeitfestsetzung beliebig möglich ist, mindestens jedoch vier Stunden nötig sind), die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt einen Preis. Es soll keine Kontrolle und keine zwingende Spielzeiten geben, jeder Teilnehmer kann ganz selbstbestimmt die Zeit verbringen. Entsprechend sinnvoll ist es natürlich, einen Rahmen zu schaffen, in dem die Teilnehmer auch dazu eingeladen werden, Pausen einzulegen, sich auszuruhen oder sich mit anderen Teilnehmern zu unterhalten.

Durch diesen Aufbau wird es möglich, die Teilnehmer in einem ganz besonders hohen Maße dazu zu motivieren, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Gerade der Wettbewerbscharakter kann so Motivationskraft entfalten, dass auch Barrieren und Hürden, die beispielsweise durch sehr aufwendige Recherchen zur Lösung von Puzzle-Aufgaben entstehen, überwunden werden können.

Um das Konzept an Lehrer zu vermitteln, wurde an der Universität Augsburg am 21. Oktober 2011 eine Computerspielenacht für Multiplikatoren organisiert. Diese lief im Prinzip nach genau dem gleichen Schema ab, wie sie auch mit Schülern durchgeführt werden kann. Es gab den folgenden Zeitplan:

- 18.00-19.00 Uhr Begrüßung und Vortrag über PC-Spiele
- 19.00-19.30 Uhr Einführung in das PC-Spiel Genius
- 19.30-22.00 Uhr Spielphase
- 22.00-23.00 Uhr Reflexion der Spielphase und Siegerehrung

Es zeigte sich, dass die Teilnehmer die didaktische Idee und das Konzept sehr positiv bewerteten, teilweise aber mit der Steuerung und dem Spiel selbst ihre Schwierigkeiten hatten.

Ähnliche Erfahrungen wurden auch bei den weiteren klassisch durchgeführten Multiplikatorenschulungen im Dezember 2012 gemacht: Viele Lehrkräfte schrecken vor der eigenen Umsetzung aufgrund der technischen Hürden zurück. Ohne die nötigen technischen Kompetenzen oder ohne die entsprechende Unterstützung lässt sich eine derartige Veranstaltung kaum realisieren.

4 Fazit

Was bedeuten die Erfahrungen mit dem Computerspiel „Genius – Im Zentrum der Macht“ nun für die Politische Bildung?

Als Politischer Bildner muss man sich die Frage stellen, ob gerade bei Jugendlichen die bisherigen Konzepte zur Vermittlung allein noch ausreichend sind, oder ob nicht (immer wieder auch) neue Herangehensweisen zu entwickeln sind. Die Computerspielenacht mit Genius kann dafür als Anregung dienen. Noch gibt es – wie angeklungen ist – einige Hürden und Barrieren, die für Lehrkräfte in ihrem normalen Alltag nur schwer zu überwinden sind. Es müssen daher dringend neue Konzepte und neue Spiele entwickelt werden, die einen Einsatz im Unterricht erleichtern. Nachfolgende Generationen von Lehrkräften werden allerdings selbst in größerer Anzahl eine viel stärkere „digitale Sozialisation“ (die auch digitales Spielen beinhaltet) mitbringen. Daher ist davon auszugehen, dass sich die Chancen und Bedingungen zur Umsetzung solcher Konzepte in (naher) Zukunft verbessern. Der Begründungszusam-

menhang dieser Bestrebungen bleibt dabei der Gleiche: Der nachfolgenden Generation die Bedeutung von Demokratie und damit die Bedeutung unserer kulturellen und politischen Werte zu vermitteln sollte eines der wichtigsten Anliegen sein. Dass dabei auch spielerisch an deren Lebenswelt angeknüpft werden kann, dafür wollte dieser Beitrag Hinweise und Anregungen liefern.

Literatur

- Breuer, Johannes 2011: Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Düsseldorf
- Boeser, Christian 2002: „Bei Sozialkunde denke ich nur an dieses Trockene ...“ Relevanz geschlechtsspezifischer Aspekte in der politischen Bildung. Frankfurt a.M.
- Callois, Roger 1960: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart.
- de Freitas, Sara 2006: Learning in immersive worlds. A review of game-based learning. London
- Einsiedler, Wolfgang 1999: Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels. 3., akt. Aufl. Bad Heilbrunn
- Flitner, Andreas 1996: Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. 10., überarb. Aufl. München
- Hering, Wolfgang 1979: Spieltheorie und pädagogische Praxis: zur Bedeutung des kindlichen Spiels. Düsseldorf
- Huizinga, Johan 2009: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg
- Huizinga, Johan 1975: Das Spielelement der Kultur. In: Scheuerl, Hans (Hg.): Theorien des Spiels. 10. Aufl. Weinheim und Basel. S. 142-147
- Klippel, Frederieke 1980: Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht. Frankfurt am Main
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2014: JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- Mende, Annette; Oehmichen, Ekkehardt; Schröter, Christian 2013: Gestaltwandel und Aneignungsdynamik des Internets. Befunde aus den ARD/ZDF-Onlinestudien 1997 bis 2012. http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Online12/Schroeter_Oehmichen_Mende_MP_1_2013_Internet_1997_2012.pdf (aufgerufen am 04.04.2013)
- Platon 1969: Der Staat/Politeiai/Res Publica [Rep.]. In: ders.: Sämtliche Werke. Bd. 2, hg. v. Erich Loewenthal, übers. v. Wilhelm S. Teuffel (I-V) u. Wilhelm Wiegand (VI-X), 6. Aufl. S. 5-408. Köln
- Schwan, Stephan 2006: Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre. Zeitschrift für Elearning. http://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/gamebasedlearning.pdf (aufgerufen am 17.01.2015)

Anmerkungen

- 1 vgl. MPFS 2014
- 2 vgl. Mende et al 2013
- 3 Diese darf allerdings nicht, und das sei nur am Rande erwähnt, mit Medienkompetenz verwechselt werden.
- 4 vgl. einfürend Breuer 2011 und de Freitas 2006
- 5 vgl. Marker 2011
- 6 vgl. Einsiedler 1999, Flitner 1996
- 7 vgl. Klippel 1980
- 8 Platon 1969, S. 537
- 9 vgl. Huizinga 1975 und 2009
- 10 vgl. Hering 1979
- 11 Huizinga etwa formuliert dabei auch den Gedanken: „Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maße befestigt, daß menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet (...) Es handelt sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit Kultur selbst Spielcharakter hat“ (Huizinga 1975, S.142; vgl. Huizinga 1975 und 2009, Callois 1960)
- 12 vgl. Breuer 2011
- 13 vgl. Boeser 2002