

Spielt die Schule mit beim Gamen?

Elektronische Spiele boomen. Was geht das die Schule an? Wie geht sie damit um? Und: Wie können Games in der Schule eingesetzt werden? Die Tagung «zocken, gamen, lernen» der SFIB vom 28. August in Bern wird dieser Frage nachgehen.

Erneuter Rekord! 2008 legte der Verkauf von Videospiele und elektronischen Games um rund 25% zu. Der Trend zu interaktiven Games ist ungebrochen, die Hersteller entwickeln mit riesigen Budgets neue Spiele und neue Spielformen.

Andreas Fehlmann, educa

Wie die seit den 1950er Jahren boomenden Hollywoodfilme entwickeln sich Games zu einer neuen Kultur- und Kunstform – mit all den Unwägbarkeiten, welche bislang Unbekanntes begleiten.

Nur «Killergames»?

Über Games wird heute vor allem im Zusammenhang mit Gewalttaten gesprochen, es ist von «Killergames» die Rede. Das Suchbild einer Person, die Games spielt, fällt einseitig aus: jung, männlich, unzählige Stunden vor dem Computer, ichbezogen und ohne soziale Kontakte, Stubenhocker – und eben: latenter Gewalttäter. Kein Wunder interessieren sich die Medien für das Phänomen und machen sich Politiker für Kontrollen oder Verbote stark.

Interessant ist, dass auf den Plätzen 1, 2 und 3 der meistverkauften Konsolenspiele (Spiele, die mit einem am Fernseher angeschlossenen Gerät gespielt werden) «Mario Kart



Foto: Andreas Fehlmann

Computer und Spiele – für viele Lehrpersonen eine unheimliche Welt.

Wii, «Wii Fit» und «Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging» liegen. «Mario Kart» ist ein Rennspiel mit comicartigen Figuren, «Wii Fit» ist ein Fitnessspiel, das in den USA zunehmend von der Altersgruppe 50+ gekauft wird, und «Gehirn-Jogging» umfasst, wie der Name sagt, eine Auswahl von Denk-, Logik- und Strategiespielen. Killergames liegen also, zumindest vom Umsatz her, nicht auf den ersten Plätzen. Gleichzeitig macht die kleine Rangliste deutlich, wie gross die Vielfalt von elektronischen Spielen ist.

Die Diskussion über Killerspiele fokussiert auf einen einzigen Aspekt des Phänomens «Games» und unterschlägt dessen vielfältige Erscheinungsformen und Potenziale: Faszination und Anziehungskraft nicht nur für Jugendliche, Interaktivität und Mehrdimensionalität im Gegensatz zur auf lineare Rezeption beschränkten Fernseh- und Filmkultur, Entwicklung neuer Interaktionsmöglichkeiten wie etwa Wii (das Spiel wird durch Handbewegungen gesteuert), die Mög-

lichkeit zur Gestaltung eigener Games usw.

Games in der Schule

Games weisen also das Potenzial auf, aktives, selbstgesteuertes, konstruktives, motiviertes, situiertes und soziales Lernen zu unterstützen und zu fördern. Im angelsächsischen Sprachraum, aber auch in den anderen Ländern Europas inklusive der Schweiz gibt es daher zunehmend Überlegungen zum Einsatz von computerbasierten Spielen zu schulischen Lern- und Lehrzwecken.

Das Spektrum der Ideen ist gross, es reicht von der Entwicklung von Spielen zu einem schulischen Inhalt in einem «Serious Game» über die Einbindung von spielerischen Elementen in elektronischen Unterrichtsmedien bis zur Auseinandersetzung mit kommerziellen Spielen im Unterricht.

SFIB-Fachtagung

Die «Schweizerische Fachstelle für Informationstechnologie im Bildungswesen» (SFIB) will sich im Rahmen der diesjährigen Fachtagung vom 28. Au-

gust dem Thema Games in der Schule annehmen. Denn es ist für alle an der Schule beteiligten Parteien von Interesse, wie und mit welchen Mitteln die Motivation zum Spielen von Games in Lernarrangements genutzt werden kann, sowie zu erkennen, welchen Einfluss Games als mehrheitlich auserschulische Aktivitäten auf das Bildungssystem haben. Dabei gilt der Schwerpunkt der Tagung der Wechselwirkung zwischen den in der Freizeit gespielten Games und einer Schule, die Kinder und Jugendliche verantwortungsvoll auf ein Leben in der realen Welt vorbereiten will. Die «Killer-game-Diskussion» wird an der Tagung also höchstens Nebenschauplatz sein, der Fokus liegt auf der Faszination von Games und auf deren Nutzung im Unterricht.

Wer weiterhin ein wohl zu simples, komplettes Verbot von Games in der Schule fordert, sei an ähnliche kulturpessimistische Diskussionen der Vergangenheit erinnert: Comics wurden anfänglich als «Schundliteratur» bezeichnet – und werden heute als gesellschaftliches Phänomen in die (Aus-) Bildung integriert, ähnliches gilt für das Fernsehen oder die Verwendung von Taschenrechnern. Wie werden wir wohl in 20 Jahren auf unsere Zeit zurückschauen?

Weiter im Netz

«zocken, gamen, lernen» – Fachtagung 2009 der Schweizerischen Fachstelle für Informationstechnologie im Bildungswesen SFIB am 28. August in Bern. www.fachtagung.sfib.ch

Der Autor

Andreas Fehlmann ist pädagogischer Mitarbeiter bei educa.ch, dem Schweizerischen Medieninstitut für Bildung und Kultur. andreas.fehlmann@educa.ch