

Konsultation zur KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt"

Schriftliche Stellungnahme
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Die Stiftung Digitale Spielekultur begrüßt grundsätzlich die Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, wie sie im vorliegenden Entwurf (Version 1.0 vom 27.4.2016) niedergelegt ist. Der souveräne Umgang mit digitalen Medien, allen voran digitalen Spielen, die wir als Leitmedium¹ des 21. Jahrhunderts begreifen, sollte in allen Bildungsinstanzen und -institutionen als Basisfertigkeit zur Teilhabe an der digitalisierten Gesellschaft gefördert werden.² Hierfür eignen sich digitale Spiele aus unserer Sicht besonders gut, da sie die „beschleunigte Konvergenz der Mediensysteme und -formate“³ bereits vorweggenommen haben.

Digitale Spiele in der Schule

Wie im Abschnitt „Allgemeinbildende Schulen“ eingangs erwähnt wird, helfen „Softwareprogramme [...] dabei, komplexe Inhalte und Prozesse zu veranschaulichen, reale Lebenssituationen zu simulieren sowie mittels interaktiver Funktionen individualisierte und forschende Zugänge zu ermöglichen.“ Als besondere Form von Softwareprogrammen sind digitale Spiele hierbei besonders geeignet, da sie mit motivierenden Mechanismen arbeiten und die Optimierung von Prozessen und das Denken in komplexen Zusammenhängen spielerisch schulen. Dabei kommt es selbstverständlich auf die Auswahl geeigneter und den pädagogischen Zwecken angemessener Spiele an. Lehrkräfte zur Auswahl dieser zu befähigen sollte in der Lehrerbildung verankert werden.⁴ Digitale Spiele – sowohl eigens hierfür entwickelte, aber auch sog. Commercial off-the-shelf Spiele (COTS) sowie Applied Interactive Technologies⁵ und Newsgames – sollen der „erweiterten virtuellen Lernumgebung“⁶ angehören.⁷ „Dabei setzen [Lehrkräfte ...] sich mit der Lebenswelt und den daraus resultierenden Lernvoraussetzungen ihrer Schülerinnen und Schüler auseinander, die durch die Mediennutzung beeinflusst werden.“⁸

Es ist aus unserer Sicht eminent wichtig, dass Lehrerinnen und Lehrer digitale Spiele nicht mehr als der Bildung entgegenstehende Ablenkung wahrnehmen und den Unterricht und die Schule versuchen, als möglichst Spiele-freien Raum auszugestalten. Die Lebens- und Medienrealität der Schülerinnen und Schüler wird damit negiert, anstatt sie aufzugreifen wie andere Aspekte der kindlichen und jugendlichen Lebensrealität auch. Mit dieser Ignoranz gegenüber modernen (auch Unterhaltungs-) Medien geht ein Relevanzverlust der Schulbildung bei den Schülern einher. „Insgesamt“, so kommentiert auch das Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag in seinem Bericht zu digitalen Medien in der Bildung, „wäre ein größeres Verständnis gegenüber dem Einsatz von Computerspielen im Unterricht sinnvoll. Die oft einseitig negative Sicht auf digitale Spiele sollte

¹ Vgl. hierzu auch Kompetenz 6.2.5. im Kompetenzmodell (Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Stand 27.4.2016, Version 1.0 Entwurf, S. 40) „Die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen“.

² „Ohne, dass dabei die Entwicklung motorischer Fähigkeiten aus dem Blick geraten darf, tritt nun neben die traditionellen Kulturtechniken Rechnen, Lesen und Schreiben der kompetente Umgang mit digitalen Medien. Beim Lernen selbst rückt weniger das reproduktive als das prozess- und ergebnisorientierte – kreative und kritische – Lernen in den Fokus.“ (ebd., S. 4).

³ Ebd., S. 21, Digitale Spiele, so könnte man philosophisch argumentieren, sind die dialektische Aufhebung des bisherigen Medien-Kanons in den drei Sinn-Dimensionen *tolere – negare – conservare*. „Bezeichnend für diesen (medien-) kulturellen Veränderungsprozess ist, dass verschiedene originäre Nutzungsweisen zum Teil fortauern und erhalten bleiben, zugleich aber durch Multimedialität, Interaktivität, Vernetzung und individuelle Verfügbarkeit in ihrem kommunikativen Potenzial gesteigert werden.“ (ebd.).

⁴ „Konkret heißt dies, dass Lehrkräfte digitale Medien in ihren jeweiligen Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll nutzen sowie gemäß den Bildungs- und Erziehungsauftrag inhaltlich reflektieren können.“ (ebd., S. 14) und „aus der Vielzahl der angebotenen Bildungsmedien (gewerbliche Angebote der Verlage und Open Educational Resources(OER) anhand entsprechender Qualitätsstandards für die Einzel- oder Gruppenarbeit geeignete Materialien und Programme identifizieren“ (ebd., S. 17) können.

⁵ Auch kurz APITs genannt, umfassen Applied Interactive Technologies: Serious Games, Gamification, Virtual Reality und Augmented Reality sowie Simulationen.

⁶ Ebd., S. 5.

⁷ Auch das Büro für Technikfolgen-Abschätzung des Deutschen Bundestags kommt zu dem Schluss, für die Implementierung von Computerspielen in Unterricht könne auf populäre kommerzielle Spiele („commercial-off-the-shelf games“) sowohl als Analysegegenstand als auch als Vermittlungsweg für Bildungsinhalte zurückgegriffen werden. <http://www.tab-beim-bundestag.de/de/pdf/publikationen/berichte/TAB-Arbeitsbericht-ab171.pdf>, S. 236 (Zugriff 16.6.2016).

⁸ Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Stand 27.4.2016, Version 1.0 Entwurf, S. 14.

durch entsprechende Informationen auf Schulebene relativiert und sowohl Chancen als auch Risiken sollten offen diskutiert werden“.⁹

Angebote zur Computerspielpädagogik

Geeignete Open Educational Resources (OER) aus dem Bereich der Medienpädagogik, insbesondere dem Feld der Computerspielpädagogik, werden zunehmend zur Verfügung gestellt, um digitale Spiele Curriculums-gerecht im Unterricht einsetzen zu können. Die Stiftung Digitale Spielekultur stellt gemeinsam mit dem Institut Spielraum an der TH Köln die Kompetenzplattform www.digitale-spielewelten.de zur Verfügung, auf der Erziehende Anregungen, Methoden und Materialien zum produktiven und sinnvollen Einsatz digitaler Spiele in verschiedenen Bildungskontexten finden. Beispielhaft sei hier angeführt, dass literarische Kompetenzen nicht immer am Medium Buch entwickelt werden müssen, sondern ebenso gut anhand narrativer digitaler Spiele entwickelt werden können, in denen ebenfalls Elemente wie Story, Plot, Charaktere usw. vorkommen.¹⁰ Auch „[in] diesem Sinn müssen Lehramtsstudierende und (angehende) Lehrkräfte offen gegenüber digitalen Medien sein, um ihre Chancen für den Lehr- und Lernprozess erkennen und nutzen zu können, ohne Risiken auszublenden.“¹¹ Dem ist unterstützend hinzuzufügen, dass neben angehenden Lehrer*innen auch die Kollegien an den Schulen sowie die Schulleitungen mit an diesem Strang ziehen müssen. Allzu oft versuchen junge Lehrer*innen, in ihrem Unterricht mit digitalen Medien und Spielen zu arbeiten, scheitern aber an Widerständen älterer Kollegen oder der Schulleitung, die dem Einsatz digitaler Spiele im Unterricht mit Vorurteilen begegnen. „Für sich bereits im Schuldienst befindende Lehrkräfte sind Fortbildungsmaßnahmen erforderlich, damit angesichts der schnellen technischen Veränderungen die vorhandenen Kompetenzen ausgebaut und weiterentwickelt werden.“¹²

Kreativität in der digitalen Spielekultur anerkennen und fördern

Im Kompetenzbereich „Produzieren“¹³ wird hervorgehoben, der „größte Nutzen [könne ...] dadurch erreicht werden, dass man zum aktiven Teilnehmenden und Produzenten wird.“ Dieser Trend weg vom reinen Konsumenten hin zum sog. Prosument (Kofferwort aus Produzent und Konsument) ist in der digitalen Spielekultur heutzutage bereits Gang und Gäbe.¹⁴ Spielende modifizieren vorhandene Spiele von kleinen Details wie Winterreifen bis hin zu sog. Total-Konversionen, erzeugen user-generated content wie etwa eigene Spiele-Levels oder hosten eigene Minecraft-Server, auf denen sie komplexe Projekte gemeinsam realisieren. Das darin zum Ausdruck gebrachte kreative Potential sollte in sämtlichen Bildungskontexten Anerkennung finden und Förderung erfahren. Gerade in der kreativen Beschränkung, die Level-Editoren oder Spiel-Engines wie die von Minecraft mit sich bringen, steckt oftmals mehr kreativer Anreiz als etwa in einer Photoshop-Schulung.

Erforschung digitaler Spiele ermöglichen

Im Abschnitt 5.2 des KMK-Strategie-Entwurfs zum Thema „Hochschule“ sehen die Autoren „Handlungsbedarf hinsichtlich der Schaffung von Schnittstellen zwischen Kultur- und Bildungsbereich [...], die einen Abruf von digitalisierten Kulturgutbeständen aus Museen, Archiven, Bibliotheken [und] Medien ermöglichen. Vorrangig“, so die Autoren weiter, gehe „es dabei um die Nutzbarmachung von digitalen Medien- und Informationsangeboten, die mit Bildungsmanagementsystemen der Schulen und Hochschulen verknüpft werden.“ Die Stiftung Digitale Spielekultur möchte diese Einschätzung bekräftigen. Eine erste Initiative zur Bewahrung digitaler Spiele für Nachwelt und Forschung, deren Förderung auch die Bundesregierung in Ihrem Koalitionsvertrag zugesagt hat, hat die Stiftung gemeinsam mit Projektpartnern gestartet, dem Computerspielmuseum, dem DIGAREC – Digital Games Research Centre an der Universität Potsdam sowie der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Wie eine von der Stiftung mit Mitteln des Medienboards Berlin-Brandenburg in Auftrag

⁹ <http://www.tab-beim-bundestag.de/de/pdf/publikationen/berichte/TAB-Arbeitsbericht-ab171.pdf>, S. 236 (Zugriff 16.6.2016).

¹⁰ Vgl. hierzu Projekt „Digitale Helden und ihre Geschichten“ auf der Plattform Digitale Spielewelten, <https://digitale-spielewelten.de/projekte/digitale-helden-und-ihre-geschichten/22>; vgl. hierzu auch Kompetenz 6.1.3. im Kompetenzmodell (Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Stand 27.4.2016, Version 1.0 Entwurf, S. 40) „Wirkungen von Medien (mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspielfiguren und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen“.

¹¹ Ebd. S. 15.

¹² Ebd. S. 15.

¹³ Ebd., S. 8.

¹⁴ „Wandel des klassischen Rollenverständnisses von Kindern und Jugendlichen: weg vom passiven Nutzen, hin um aktiven Anbieten von Medieninhalten“, ebd., S. 30.

gegebene Machbarkeitsstudie zeigen konnte, ergäbe die Zusammenlegung der in der Hauptstadtregion bestehenden Archivbestände der Projektpartner die weltgrößte Sammlung digitaler Spiele, die Internationale Computerspielesammlung Berlin-Brandenburg (ICBB). In Verbindung mit einem zentralen Erfassungs- und Recherche-System und der (künftigen) Möglichkeit der Ausleihe bzw. Online-Ausleihe zehntausender digitaler Spiele entstünde in Deutschland somit ein Leuchtturm der Computerspieleforschung (Games Studies) mit internationaler Strahlkraft. Dabei ist die Bewahrung digitaler Spiele, eines zeitkritischen, technikgebundenen, audiovisuellen interaktiven Mediums, die komplexeste Herausforderung im Bereich digitaler Bewahrung. Mit der ICBB könnten neben den digitalen Spielen selbst zugleich unschätzbare Erfahrungen für die Bewahrung jeglicher (digitaler) Medien und Kulturgüter gesammelt werden.

Jugendmedienschutz der Medienkonvergenz anpassen

Im Abschnitt zu den rechtlichen und funktionalen Rahmenbedingungen von Bildung in der digitalen Welt wird festgestellt, die „Digitalisierung [entfalte] naturgemäß einen stärkeren legislativen Gestaltungsdruck auf dem Gebiet der Telemedien, zu denen sich der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag verhält. Beide Rechtsgrundlagen“, so fährt das Strategie-Papier fort „müss[t]en jedoch auch in Zeiten der Digitalisierung einen aufeinander abgestimmten, zukunftsfesten und adäquaten Jugendmedienschutz gewährleisten.“¹⁵

Gemeinsam mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die gemeinsam mit den Obersten Landesjugendbehörden für die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen auf Trägermedien gem. §14 JuSchG zuständig ist und zudem auch für Online-Spiele und Apps Alterskennzeichen vergibt, hält die Stiftung Digitale Spielekultur eine umfassende Reform des Jugendmedienschutzes in Deutschland für dringend notwendig.¹⁶ Auch das Kinderhilfswerk und der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. forderten die Bundesregierung zu einer Reform noch in dieser Legislaturperiode auf. Ein zukunftsfester und adäquater Jugendmedienschutz kann eben nicht umfassend genug durch leichte Abstimmung der beiden Rechtsgrundlagen JMStV und JuSchG erfolgen, sondern nur durch deren Vereinheitlichung. Nur damit kann der Medienkonvergenz begegnet werden. Zu schützenden Kindern und Jugendlichen sowie besorgten Eltern und Erziehenden ist der Verbreitungsweg beeinträchtigender Inhalte letztlich egal. Auf den Inhalt kommt es an.¹⁷

Fazit

Wie bereits eingangs erwähnt unterstützt die Stiftung Digitale Spielekultur die Strategie der KMK zur Bildung in der digitalen Welt. Dabei sollten aber die Chancen und Potentiale digitaler Spiele in Bildungs-Kontexten – in Schule, Hochschule und der außerschulischen Jugendarbeit – keinesfalls außer Acht gelassen werden.

Digitale Spiele motivieren zum Lernen und führen Kinder und Jugendliche an die kreative und produktive Nutzung digitaler Medien niedrigschwellig heran. Die Stiftung steht in engem Austausch mit versierten Medienpädagog*innen und steht als kompetenter Ansprechpartner in Fragen rund um den pädagogischen Einsatz digitaler Spiele zur Verfügung.

¹⁵ Ebd., S. 30f.

¹⁶ <http://www.usk.de/service/presse/details-zum-presseartikel/article/reform-des-jugendmedienschutzes-in-deutschland-dringend-notwendig/> (Zugriff 16.6.2016).

¹⁷ Vgl. hierzu auch Kompetenz 6.2.2. im Kompetenzmodell (Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Stand 27.4.2016, Version 1.0 Entwurf, S. 40) „Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren“.