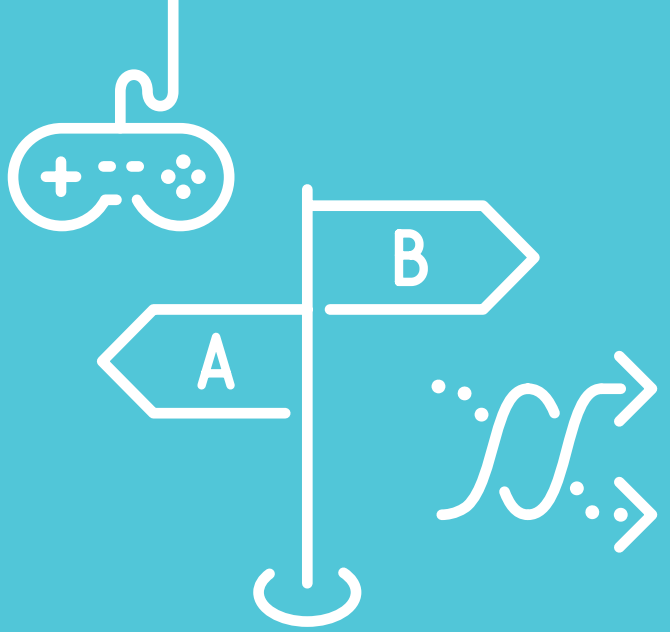
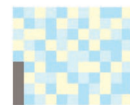




Spielen. Lernen. Wissen.

Einsatzmöglichkeiten von
Games in der Bildung



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

10
JAHRE



Spielen. Lernen. Wissen.

Einsatzmöglichkeiten von
Games in der Bildung



Inhalt



4 **Grußwort**

5 **Vorwort**

Einleitung

7 **Games in der Bildung –
Bildung mit Games?**

Prof. Dr. Stefan Aufenanger

1. Games im Schulunterricht

11 **Warum Computerspiele
in die Schule gehören**

Prof. Dr. Jan M. Boelmann
& Dr. Lisa König

17 **Praxisbeispiel:
Games machen Schule**

2. Games in der sozialen Kinder- und Jugendarbeit

- 21 **4 Ansätze zur
spielerischen Medien-
kompetenzförderung**
Daniel Heinz

- 25 **Praxisbeispiel:
Stärker mit Games**

3. Games in der gesellschafts- politischen Bildung

- 29 **Games als Rettungs-
ring der Historie**
Dr. Martin Thiele-Schweiz

- 33 **Praxisbeispiel:
Erinnern mit Games**

4. Games in der Talentförderung

- 37 **Games als Baustein
individueller Kompetenz- und
Persönlichkeitsförderung**
Dr. Ulrike Leikhof

- 40 **Praxisbeispiel:
GamesTalente**

5. Games in der Aus- und Weiterbildung

- 43 **Spielspaß ist der
beste Lernmotivator**
Prof. Mareike Ottrand

- 47 **Praxisbeispiel:
Healthcare Game Jam**

6. Jugendschutz und recht- licher Rahmen

- 49 **Digitale Spiele:
Schutz und Orientierung
durch Alterskennzeichen**
Elisabeth Secker

- 54 **Rechtliche Aspekte:
Einsatz von Games
in der Lehre**
Kai Bodensiek

Anhang

- 58 **Glossar**
62 **Bisher erschienen**
64 **Impressum**



© BMWK/Susanne Eriksson

Grußwort

Liebe Leserinnen und Leser,

Kinder erobern die Welt spielend: Sie probieren Dinge aus, stellen fest, was funktioniert und was nicht, und bekommen unmittelbar Feedback. Die gleichen Mechanismen wirken auch bei Jugendlichen und Erwachsenen. Beim Experimentieren oder in didaktisch eingesetzten Rollenspielen passiert das gezielt, im Alltag oft unterbewusst: Wir treffen permanent Entscheidungen – und lernen aus den Resultaten.

Digitale Spiele sind durch ihre inhärente Interaktivität hervorragend dafür geeignet, in einer festgelegten Umgebung etwas auszuprobieren und Entscheidungen zu treffen. So können wir mit Computerspielen gezielt Fertigkeiten trainieren und unser Wissen erweitern. Und wenn die Spiele gut gemacht sind, haben wir auch noch Spaß dabei.

Knapp 60 Prozent aller in Deutschland lebenden Menschen spielt zumindest gelegentlich digitale Spiele. Daher freut es mich, dass dieses Handbuch den Nutzen digitaler Spiele nicht nur im schulischen Bereich, sondern z. B. auch in der Aus- und Weiterbildung und in der gesellschaftspolitischen Bildung thematisiert.

Als Vater, Gamer und für Games zuständiger Parlamentarischer Staatssekretär wünsche ich mir, dass wir digitale Spiele zukünftig in allen Bereichen der Bildung als selbstverständlichen Teil eines guten Medien- und Methodenmix nutzen.

Dieses Handbuch liefert mit zahlreichen Praxisbeispielen und wichtigen rechtlichen Hilfestellungen zu Jugendschutz und Urheberrecht einen wichtigen Beitrag dafür. Hierfür gilt mein Dank allen Autorinnen und Autoren sowie der Stiftung Digitale Spielekultur!

Gemeinsam mit den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz werde ich daran arbeiten, dass in Deutschland weiterhin gute Computerspiele entwickelt werden und wir die vielfältigen Möglichkeiten von Games auch gesellschaftlich bestmöglich nutzen.

Mit freundlichen Grüßen

Michael Kellner MdB

Parlamentarischer Staatssekretär beim Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz und
Beauftragter der Bundesregierung für den Mittelstand



© Die Hoffotografen

Vorwort

Sehr geehrte Leser*innen,

im Jahr 2012 wurde die Stiftung Digitale Spielekultur auf gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche gegründet, um u. a. mit den Möglichkeiten digitaler Spiele in den Schwerpunkten Bildung, Ausbildung und Erziehung neue Impulse zu setzen. Seitdem hat sich viel getan.

Einerseits haben sich Games von einem aufstrebenden, digitalen Unterhaltungsmedium endgültig zum weltweit größten Entertainment-Markt entwickelt – samt einer globalen Spielkultur, die die gesellschaftlichen Phänomene unserer Zeit mitprägt: als regelmäßiges Trendthema in den Sozialen Medien, auf Livestreaming-Plattformen, beim Siegeszug des Smartphones. Andererseits haben Games auch quer durch die Gesellschaft ihren Platz gefunden: als Hobby- und Freizeitaktivität, als Esport und Berufsfeld, und ebenso als Kulturgut und Diskursgegenstand.

Bei der Stiftung Digitale Spielekultur konzentrieren wir uns auf die Potenziale von digitalen Spielen, indem wir uns die Frage stellen, wie bestimmte Themen, Einsatzfelder oder die Gesellschaft als Ganze von Games profitieren können.

Mit diesem Handbuch halten Sie eine umfassende Übersicht in den Händen, welche Einsatzmöglichkeiten digitale Spiele in der Bildung bieten. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen verschiedene Anwendungsgebiete von Games in der Bildung anhand von Fachbeiträgen unterschiedlicher Expert*innen aus Lehre und Forschung, medienpädagogischer Praxis und Spieleentwicklung vor. Darüber hinaus illustrieren wir die Einsatzmöglichkeiten mit Hilfe von Beispielen aus unserer Praxisarbeit. Abgerundet werden die Inhalte mit Informationen zum Jugendschutz und rechtlichen Hinweisen zum Einsatz digitaler Spiele in der Lehre.

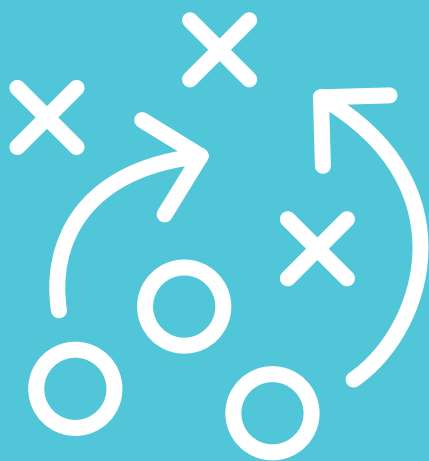
Ich freue mich sehr, dass wir Ihnen zum zehnten Jubiläum der Stiftung Digitale Spielekultur diese Kulmination unserer Arbeit im Bildungsbereich als Ratgeber, Nachschlagewerk und als Inspirationsquelle an die Hand geben können.

Mein Team und ich hoffen, dass dieses Handbuch Ihnen als Anstoß für eigene Games-Projekte im Bildungsbereich dienen kann und Sie ein Stück weit dabei unterstützt, für die Herausforderungen, vor denen Bildung im digitalen Zeitalter steht, Lösungen zu finden.

Ich wünsche Ihnen eine erhellende Lektüre!

Çiğdem Uzunoğlu

Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur



Einleitung

Games in der Bildung – Bildung mit Games?

Prof. Dr. Stefan Aufenanger

Das Spiel hat in der Erziehungswissenschaft schon immer eine Bedeutung, wird es doch als eine anthropologische Grundkonstante angesehen. Auch beim Aufwachsen von Kindern bildet das Spielen eine bedeutende Entwicklungsaufgabe. Es zeichnet sich durch seine Zweckfreiheit aus und unterscheidet sich dadurch von Arbeit. Beim Spiel wird zwischen dem freien Spielen, dem Rollenspiel und dem regelgeleiteten Spiel unterschieden. Pädagogisch gesehen wurde und wird meist auch heute noch nur dem freien Spiel und Rollenspielen von Kindern ein besonderer Wert zugeordnet. Dagegen werden Regelspiele wie etwa die gängigen Brett- und Gesellschaftsspiele nur wenig thematisiert und insbesondere Computerspiele haben nur schwer Eingang in die erziehungswissenschaftliche Diskussion gefunden. Dies bedeutet aber nicht, dass es nicht interessante Ansätze vor allem in der Medienpädagogik gibt, Games pädagogisch nutzbar zu machen. Schon in den 1990er-Jahren wurde diskutiert, wie sich Games in der schulischen Bildung nutzen lassen, obwohl es noch relativ wenige sinnvolle Anwendungen gab. Aber es wurden verstärkt für den sogenannten Nachmittagsmarkt Spiele produziert, bei denen vor allem Kinder neben dem Spaß beim Spielen auch noch etwas lernen konnten. So gab es etwa für das Fach Physik das Programm **Physikus** vom Schulbuch-Verlag Heureka-Klett, in dem man einen Planeten retten musste, der sich nicht mehr um sich selbst drehte. Dazu benötigte man Kenntnisse in Mechanik sowie in Elektrik und Optik, da es auf dem Planeten ein Gerät gab, das man für ein Rückstoßprinzip wieder in Gang bringen musste. Ergänzend zum Spielteil gab es einen Lernteil, in dem das nötige Wissen zur Lösung des Problems präsentiert wurde. Solche Lernspiele – wie sie damals hießen und welche meist auf CD-ROM vertrieben wurden – gab es für viele Fächer. Zeitgleich wurden auch historische Computerspiele wie etwa **Die Siedler** bezüglich ihrer Eignung für den Geschichtsunterricht diskutiert. Die Idee vom Einsatz von Computerspielen zum Lernen ist also nicht neu. Jedoch muss man sehen, dass viele dieser beschriebenen Entwicklungen vor mehr als 2 Jahrzehnten kaum Zugang in den Klassenraum gefunden haben. In den letzten Jahren gibt es aber immer mehr Beispiele, wie digitale Spiele in Schule und Unterricht Eingang finden können.

Eine Frage, die damit verbunden immer wieder gestellt wird, ist, ob digitale Spiele für das Lernen überhaupt etwas bringen bzw. welchen Mehrwert sie eigentlich haben. Letzteres stellt immer einen Begründungszusammenhang her, der zu zeigen verlangt, warum das Neue besser sei als das Alte. Hingegen wird selten verlangt, dass das Alte sich darüber rechtfertigen muss, ob es überhaupt noch Geltung hat. Dies soll nicht heißen, dass Games zum Lernen prinzipiell besser geeignet sind als etwa ein Schulbuch oder eine Klassendiskussion. Es soll nur heißen, dass man ihnen auch Gelegenheit geben muss, ihren Wert zu beweisen, und man ein entsprechendes unterrichtliches Arrangement finden muss.

Prof. Dr. Stefan Aufenanger

ist Erziehungswissenschaftler und Medienpädagog. Seit seiner Emeritierung im Oktober 2019 hat er eine Seniorforschungsprofessur im Bereich Medienpädagogik an der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz.

Was unterscheidet also etwa eine auf einem digitalen Spiel basierende von einer auf einem Schulbuch basierenden Unterrichtsstunde? Games stellen meist eine problemorientierte Herausforderung dar. Man muss also eine gestellte Aufgabe lösen, um ein gesetztes Ziel zu erreichen. Eine solche Aufgabe in einem digitalen Spiel verlangt meist komplexes Denken und strategische Fähigkeiten. Gegenüber einem realen Spiel sind die Immersionseffekte – also das Eindringen in und Umhülltwerden von digitalen Welten – größer und erhöhen die Wahrscheinlichkeit einer intensiven Auseinandersetzung mit der Thematik. Das Ansprechen vielfältiger Sinne in Games unterstützt diese Effekte. Umgekehrt können Games multimediale Szenarien darstellen, die die Simulation von Themen ermöglichen, die so in der realen Welt nicht erfahrbar sind. Schüler*innen können sich etwa in verschiedene Rollen begeben, unterschiedliche Perspektiven einnehmen und somit Problemsituationen multiperspektivisch wahrnehmen. Dies kann Empathie und Ambiguitätstoleranz fördern. Auch weiß man, dass Games motivationsfördernd sein können und somit auch jenen Schüler*innen Gelegenheit für neue Lernerfahrungen geben, die im herkömmlichen Unterricht nur schwer zu begeistern sind.

Es gibt grundsätzlich kein Unterrichtsfach, in dem digitale Spiele nicht eingesetzt werden können. Vornehmlich werden Games oft in Verbindung mit naturwissenschaftlichen Fächern als Lerngegenstand genannt, aber diese Sichtweise greift zu kurz. So kann man im Politikunterricht gesellschaftliche Problemsituationen in Spielen simulieren, in Geschichte Einblick in historische Kontexte erhalten, in Deutsch narrative Kontexte analysieren, im Sportunterricht mit Fußball-Games Strategien entwickeln oder in Gesellschaftslehre durch ein Spiel die psychologischen Tricks von Fake News kennenlernen. Diese Reihe ließe sich noch weiter fortsetzen mit Themen, die häufig quer zu den traditionellen Unterrichtsfächern liegen. So gibt es seit einigen Jahren ausgezeichnete Games, die sich mit der Erinnerungskultur beschäftigen und für Fächer wie etwa Geschichte, Politik oder Ethik sehr gut geeignet sind. Digitale Spiele, die sich mit Themen wie Feminismus, Queerness oder Klimawandel beschäftigen, regen ebenso zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen an. Games können also bildungsrelevant sein und bieten eine sehr gute und innovative Ergänzung zum gängigen Unterricht.

Games in der Schule einzusetzen, ist aber nicht so einfach: Neben technischen Voraussetzungen – haben Schulen Tablets, PCs und Konsolen, auf denen man digitale Spiele installieren kann? – erfordert der pädagogische Einsatz von Games auch hierfür qualifizierte Lehrer*innen. Wie bereiten wir also aktuelle und zukünftige Lehrer*innen auf den Einsatz von Games vor?



Dies ist zum einen eine pädagogische, zum anderen eine fachdidaktische Aufgabe. Pädagogisch meint, dass die Verwendung von Games im Schulunterricht sowohl gewisse digitale Kompetenzen als auch pädagogische Konzepte verlangt. Diese umfassen etwa die notwendige Fähigkeit, Computerspiele zu installieren und administrieren, zu wissen, wie man sie spielt und welche Fähigkeiten und Fertigkeiten dazu notwendig sind, und wie man mit den Interessen und Motivationen der Schüler*innen umgeht. Denn Games sind eine der liebsten Beschäftigungen von Jugendlichen. Dies kann dann schnell dazu führen, dass der eigentliche Anlass, nämlich mit Hilfe von Games neue Lerneffekte bei der Zielgruppe hervorzurufen, aus dem Blick gerät. Hier kommt der zweite Punkt für angehende Lehrkräfte ins Spiel, nämlich eine fachdidaktische Auseinandersetzung mit der Thematik. Dazu gehört, geeignete digitale Spiele auswählen zu können, sie in Beziehung zu den Lernzielen und -plänen der Klassenstufe zu setzen sowie motivierende Methoden wie etwa Gruppenarbeit einzusetzen. Doch wo lernt man das alles? Die lehrerbildenden Hochschulen müssen sich stärker diesem Thema widmen und entsprechende Kapazitäten schaffen. Schule und Unterricht müssen nicht vollkommen auf den Einsatz von Games umgestellt werden. Es geht darum, bei zukünftigen Lehrkräften Orientierung dafür zu schaffen, wo Games einen zusätzlichen Wert in der Vermittlung von Themen und Inhalten ermöglichen und innovative Methoden zum pädagogisch und fachdidaktisch gut begründeten Einsatz zu vermitteln. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

1.



Games im Schul- unterricht

Warum Computerspiele in die Schule gehören

Prof. Dr. Jan M. Boelmann & Dr. Lisa König

Kinder und Jugendliche wachsen in Deutschland in einer digitalisierten Welt auf. Ein lebensweltorientierter Schulunterricht muss die nachwachsende Generation befähigen, diese Welt zu verstehen und sie im Sinne gesellschaftlicher Teilhabe aktiv zu gestalten. Der seit 150 Jahren bewährte Buchunterricht wird diesem Anspruch nicht umfänglich gerecht.



Die Politik hat diesen Umstand erkannt und mit der KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt (KMK 2017) und dem Europäischen Referenzrahmen zur digitalen Bildung (EU 2020) wegweisende Perspektiven entwickelt, deren Übertragung in die Praxis nun gestaltet werden muss. Hierbei dürfen digitale Medien nicht aus der Vogelperspektive betrachtet werden, sie sind alltäglicher Bestandteil eines innovativen, zukunftsgerichteten Unterrichts: als digitale Tools für die Unterrichtsgestaltung und als Lerngegenstände, deren Potenziale weit über bisherige Möglichkeiten hinausgehen.

Computerspiele erfüllen als digitale Lerngegenstände bereits ohne didaktische Aufbereitung 5 der 10 Merkmale guten Unterrichts (Helmke 2017, 168–271) und eröffnen aufgrund ihrer gegenstandsspezifischen Charakteristika neue Wege des Lehrens und Lernens: Games zeichnen sich durch erfahrungsbasierte, problemlöseorientierte und kognitiv aktivierende Settings aus, die aufgrund ihres interaktiven Aufforderungscharakters Potenziale für alle Fächer und Schulformen bieten (vgl. u. a. Boelmann 2014; 2015; 2020; Boelmann, König u. Stechel 2022; König 2019; 2021; 2022).

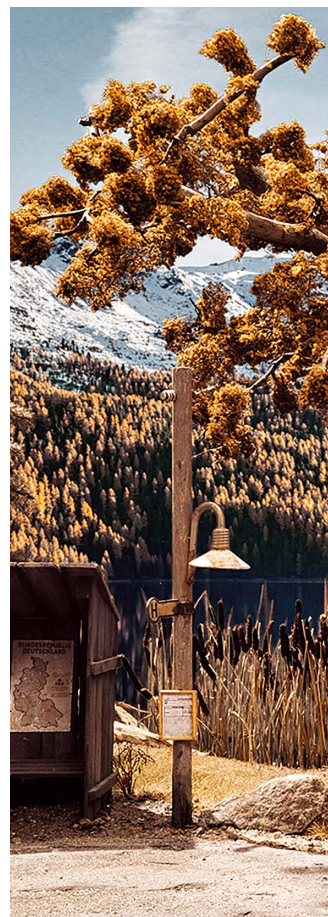


Computerspiele ermöglichen innovativen Unterricht

Ein dem digitalen Zeitalter gerecht werdender Unterricht stellt Schüler*innen vor lebensweltlich relevante Herausforderungen und lässt sie handelnd Problemlösungen erproben und finden – was im Buchunterricht aufwändig über didaktische Settings hergestellt werden muss, ist in Computerspielen selbstverständlich.

Lernende werden in Games mit komplexen Welten konfrontiert, in welchen sie aktiv handeln und eigene Entscheidungen treffen müssen, um ein auftretendes Problem zu lösen (vgl. Boelmann 2020; Kraam-Aulenbach 2002). Hierbei werden sie vor Aufgaben gestellt, die vielfältige problemlöseorientierte Erfahrungsräume eröffnen und kognitiv aktivierend zur Bildung mentaler Modelle beitragen (vgl. hierzu Kolb 1984; Buck 2019; Boelmann u. Stechel 2020). Die Spielwelten fordern dabei selbst zur Interaktion auf und setzen die aktive Beteiligung der Spielenden voraus, da ohne das eigene Handeln oder das Treffen von Entscheidungen kein Fortkommen im Spiel möglich ist. Als selbstbestimmt handelnde Subjekte gestalten sie das Spielgeschehen und erleben, dass ihre Entscheidungen Konsequenzen haben, wodurch auch ohne zusätzliche Anleitung metakognitive Reflexionen stattfinden (vgl. u. a. Fritz 2006; Neitzel u. Mohr 2006; Naujok 2012). Darüber hinaus geben Computerspiele interaktiv-direktives Feedback zu den Lösungsvorschlägen von Spielenden: Im Geschichtsunterricht erfahren die Schüler*innen, welche Konsequenzen ihr Handeln als Grenzbeamter im Game **Papers, Please** hat; im Literaturunterricht bestätigt oder widerlegt das Adventure **Trüberbrook** die Vermutungen der Schüler*innen über den Fortgang der Geschichte; in der Brückenbausimulation **Bridge Constructor Portal** müssen die Lernenden ihr Physik-Wissen zur Kraftverteilung anwenden, damit die konstruierte Brücke hält. Nicht nur in diesen Beispielen erfahren Schüler*innen die von ihnen selbstgewählten Strategien als mehr oder weniger erfolgreich. In Lehr-Lernszenarien ist dieses Charakteristikum von Vorteil, da Spielende eine direkte Rückmeldung zu ihrem Lernprozess und Impulse für neue Verstehenswege erhalten (vgl. u. a. Bopp 2005).

Unsere langjährige Erfahrung am Zentrum für didaktische Computerspielforschung sowie die Initiative **Games machen Schule** der Stiftung Digitale Spielekultur zeigen, dass sich ausgewählte Computerspiele gewinnbringend für die Vermittlung curricularer Lernziele in allen Fächern eignen und zum Auf- und Ausbau fachbezogener Kompetenzen beitragen.





© bildundtonfabrik/Headup Games

Games als interaktive Deutsch-Lektüre: Das Adventure
»Trüberbrook« wurde 2019 als Bestes Deutsches Spiel beim
Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet.

Voraussetzungen für den Einsatz



Computerspiele in der Schule stellen keine Zukunftsmusik mehr dar. Dies dokumentieren vielfältige Unterrichtsszenarien, die schon heute im ganzen Bundesgebiet erfolgreich durchgeführt werden. Dabei reicht die Bandbreite vom niedrigschwelligen Einsatz von Apps in der Grundschule bis hin zu umfangreichen computerspielgestützten Unterrichtsreihen in den Sekundarstufen. Hierbei profitieren ansonsten im Unterricht schwer zu erreichende Lernende ebenso wie hochgradig leistungsbereite Schüler*innen.

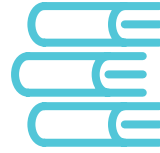
Als Unterrichtsgegenstände benötigen Computerspiele keine Sonderbehandlung, sondern sind den gleichen Qualitätskriterien unterworfen, die alle Lehr-Lernmedien vor dem Einsatz im Unterricht durchlaufen. Es ist notwendig, Computerspiele angesichts fachdidaktischer Leitkategorien zu analysieren und vor dem Hintergrund curricularer Lernziele reflektiert auszuwählen.

Grundsätzlich bringen Lehrkräfte durch ihre fachdidaktische Expertise alles mit, was sie für die gezielte Auswahl und die Durchführung von computerspielgestützten Unterrichtsszenarien benötigen. Auch digital-aversen Lehrkräften gelingt es unserer Erfahrung nach mit den richtigen Materialien und einer kurzen Einführung leicht, computerspielbasierten Unterricht erfolgreich durchzuführen. Für die darüber hinaus gehende Entwicklung von innovativen Lehr-Lernsettings mithilfe von Games haben sich unterstützende Fortbildungsangebote als hilfreich erwiesen. In diesen werden die Medienspezifika und lernförderliche Potenziale gezielt in den Blick genommen, die Integration von Games in bestehende Unterrichtskonzepte thematisiert und das Ausbrechen aus eingefahrenen Mustern angeregt, wobei Bekanntes neu kontextualisiert und weitergedacht wird.

Fazit

Computerspiele stellen einen wichtigen Baustein in der Gestaltung eines zukunftsorientierten, auf die Anforderungen einer digitalen Gesellschaft vorbereitenden Unterrichts dar. Als Lehr-Lerngegenstände gehen ihre Potenziale teils weit über die bestehenden Lernziele hinaus und ermöglichen einen innovativen, handlungs- und problemlöseorientierten Unterricht, der in allen Fächern den Blick auf das Lernen verändern kann. Dabei sind die Voraussetzungen für ihren Einsatz gegenstandsseitig bereits gegeben: Computerspiele benötigen keine Sonderbehandlung, sondern lassen sich als normale Unterrichtsgegenstände unter den gleichen didaktischen und methodischen Prämissen in die Praxis integrieren, wie es bereits mit analogen und anderen digitalen Unterrichtsgegenständen geschieht. Wenngleich einheitliche Technikstandards den Transfer von Ideen und Konzepten erleichtern würden, stellen doch Fortbildungen und die Entwicklung von Materialien die bedeutenderen Erfolgsfaktoren für die Umsetzung eines Unterrichts mit Computerspielen dar.

Erste Schritte in diese Richtung – man denke an Fortbildungsinitiativen, Unterrichtsmaterialien und Handreichungen durch die Stiftung Digitale Spielekultur, das Zentrum für didaktische Computerspielforschung oder die Initiative Games im Unterricht der LFK Baden-Württemberg – sind bereits getan und bieten einen Orientierungsrahmen für die didaktische und methodische Aufbereitung von Computerspielen im Schulunterricht. Eine bundesweite Verbreitung entsprechender Konzepte ließe sich in kürzester Zeit umsetzen, wenn es der Schuladministration gelingt, einen größeren Rahmen zu schaffen, in dem Lehrkräfte die Potenziale von Games für ihre Schüler*innen fruchtbar machen und lernen, einen zukunftsgerichteten Unterricht zu gestalten.



Literatur



Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König

sind Literatur- und Mediendidaktiker*innen an der Pädagogischen Hochschule Freiburg und leiten gemeinsam das Zentrum für didaktische Computerspielforschung.

- Boelmann, Jan M. (2014): Digitale Interaktions- und Handlungsmedien im Deutschunterricht. In: Frederking, Volker; Krommer, Axel und Möbius, Thomas (Hrsg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 313–336.
- Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed.
- Boelmann, Jan M. (2020): Das Unfassbare greifen. Handlungsstrukturen von nicht-linearen Computerspielen im Unterricht analysieren. In: Engels, Markus; Voßkamp, Patrick und Bräuer, Christoph (Hrsg.): Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (OBST 96), S. 35–56.
- Boelmann, Jan M.; König, Lisa und Stechel, Janek (2022): Genug gespielt. Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Literatur im Unterricht 2 (in Veröffentlichung).
- Boelmann, Jan M. und Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: ide 2, S. 9–21.
- Bopp, Matthias (2005): Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen. In: kommunikation@gesellschaft. Online: www.ssoar.info/ssoar/handle/document/12789 (Stand: 23.03.2022)



- Buck, Günther (2019): Lernen und Erfahrung. Epagogik. Herausgegeben von Malte Brinkmann. Wiesbaden: Springer.
- Europäische Kommission (EK) (2020): Digital Education Action Plan 2021–2027. Resetting education and training for the digital age. Online: ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/deap-swd-sept2020_en.pdf (Stand: 23.03.2022)
- Fritz, Jürgen (2006): Zur Faszinationskraft virtueller Spielwelten. In: Dittler, Ulrich und Hoyer, Michael (Hrsg.): Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. München: kopaed, S. 119–146.
- Helmke, Andreas (2017): Unterrichtsqualität und Lehrerprofessionalität. Diagnose, Evaluation und Verbesserung des Unterrichts. 7. und korrigierte Auflage. Seelze-Velber: Klett/Kallmeyer.
- Kolb, David A. (1984): Experiential learning. Experiences as the source of learning and development. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.
- König, Lisa (2019): Sterben oder Sterben lassen? Förderung literarischer Perspektivübernahme im immersiven Spielerleben in This War of Mine. In: Literatur im Unterricht 1, S. 45–58.
- König, Lisa (2021): Computerspieldidaktik. In: KinderundJugendmedien.de. Online: www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/5911-computerspieldidaktik (Stand: 23.03.2022)

- König, Lisa (2022): Spielend die Welt entdecken – Einsatzmöglichkeiten narrativer Computerspiele im Literaturunterricht der Primarstufe. In: Heins, Jochen; Jantzen, Christoph; Masanek, Nicole und Schmerheim, Philipp (Hrsg.): Jenseits der Mediengrenzen. Medienübergreifendes Erzählen für Kinder in didaktischer und literaturwissenschaftlicher Perspektive (in Veröffentlichung).
- Kraam-Aulenbach, Nadia (2002): Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel. Wuppertal. Online: www.core.ac.uk/download/pdf/33796092.pdf (Stand: 30.11.2022)
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2017): Strategie der Kultusministerkonferenz ›Bildung in der digitalen Welt‹. Online: www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf (Stand: 23.03.2022)
- Naujok, Natascha (2012): Zu zweit am Computer. Interaktive und kommunikative Dimensionen der gemeinsamen Rezeption von Spielgeschichten im Deutschunterricht der Grundschule. München: kopaed.
- Neitzel, Brittau. Mohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: Dies. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren, S. 9–19.

Praxisbeispiel: Games machen Schule

Mit **Games machen Schule** hat die Stiftung Digitale Spielekultur Mitte 2020 eine Initiative ins Leben gerufen, die anhand regionaler Vorhaben in den Bundesländern prüfen soll, ob und wie digitale Spiele im schulischen Regelunterricht eingesetzt werden können. Neben den Einsatzmöglichkeiten der Spiele steht bei den Vorhaben auch die Frage im Mittelpunkt, welche strukturellen, systemischen und inhaltlichen Voraussetzungen an den Schulen für den Einsatz geschaffen werden müssen und welche Qualifikationen Lehrkräfte benötigen. Als Basis dafür wurden von Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König konkrete Lehreinheiten für die Jahrgangsstufe 8 verschiedener Schulformen entlang der länderspezifischen Fachcurricula entwickelt, um an teilnehmenden Schulen innerhalb eines bestimmten Zeitraums erprobt und weiterentwickelt zu werden.

Den konkreten Start feierte **Games machen Schule** mit einem Modellprojekt an 10 Berliner Schulen, das ab Mitte 2020 bis Ende 2021 von der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie gefördert wurde. 16 Klassen der 8. Jahrgangsstufe wurden vom 20. September bis zum 18. November 2021 in den Fächern Deutsch, Englisch, Geschichte und Mathematik in Lehreinheiten mit digitalen Spielen in je 6 bis 8 Schulstunden unterrichtet. Zum Einsatz kamen dabei nicht ausschließlich Lernspiele bzw. sogenannte Serious Games, sondern auch Unterhaltungsspiele. Der Schlüssel zum Lernerfolg liegt nämlich nicht (nur) in den Spielen, sondern in der richtigen methodisch-didaktischen Einbettung der Spiele, die die dafür konzipierten Lehreinheiten sicherstellen sollte. So setzen sich die Spieler*innen im Rahmen des Berliner Modellprojekts z. B. mit Hilfe des Smartphone-Spiels **Mario Kart Tour** mit Wahrscheinlichkeitsberechnung und Statistik im Mathematikunterricht auseinander, indem berechnet wurde, wie wahrscheinlich das Erhalten bestimmter Items (Hilfsgegenstände) abhängig von der Platzierung im Fahrer*innenfeld ist. Darüber hinaus haben sich die Klassen mit Hilfe des virtuellen Brettspiels **Brass** im Fach Geschichte mit der Industrialisierung auseinandergesetzt und haben im Englisch- bzw. Deutschunterricht ihr literarisches Verstehen sowie Lese- und Hörverstehen mit den Spielen **Gone Home** und **A Normal Lost Phone** trainiert.

Die Ergebnisse einer Befragung zum Ende der Durchführungsphase in Berlin sprechen für sich: 71 Prozent der Lehrkräfte haben ihre Schüler*innen während der Projektlaufzeit als engagiert und motiviert beschrieben. Einzelne Rückmeldungen heben hervor, dass sich vor allem sonst eher passiv auftretende Jugendliche wesentlich stärker einbrachten.



© Deck Nine Games, Dontnod Entertainment/Square-Enix



Mehr Informationen zu
Games machen Schule



[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/
project/games-schule-unterricht](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/games-schule-unterricht)



Mit dialoglastigen Spielen wie »Life is Strange« lassen sich Lese- und Hörverständnis im Englischunterricht schulen.

Über 85 Prozent der Lehrkräfte wünschen sich außerdem, dass digitale Spiele eine Rolle in der Lehramtsausbildung spielen. Auch qualitatives Feedback von teilnehmenden Schüler*innen unterstreicht den positiven Effekt von Games auf die Lernmotivation: Die überwiegende Mehrheit erwähnte, dass sie durch die in die Lehrpläne eingebetteten Spiele den Unterricht interessanter fanden. Der Großteil wünscht sich außerdem einen häufigeren Einsatz von Games im Unterricht. Herausfordernd gestaltete sich zum Teil die technische Integration der Spiele in den Schulalltag. 6 von 10 der teilnehmenden Schulen mussten von der Stiftung mit zusätzlicher Hardware wie Tablets oder mobilen Internet-Routern während der Erprobungsphase ausgestattet werden. Fehlender IT-Support an den Schulen, belastete die Vorbereitung der Lerneinheiten oft zusätzlich. Aber auch auf Seiten der Games gibt es Verbesserungspotential: Vergünstigte Bildungslizenzen und abschaltbare Auto-Update-Prozesse würden den Einsatz im Unterricht erleichtern.

Mit einer halbjährigen Machbarkeitsstudie startete im Frühjahr 2022 an 11 Schulen in Nordrhein-Westfalen ein weiteres Vorhaben im Rahmen von **Games machen Schule**. Die vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen geförderte Studie legt neben Lerneinheiten auf 3 Niveaustufen für alle Schulformen ein besonderes Augenmerk auf eine wissenschaftliche Auswertung der Ergebnisse. Zum Einsatz kamen die 5 Spiele **Trüberbrook** (Deutsch), **Life Is Strange** (Englisch), **Bridge Constructor Portal** (Physik), **Bad News** (Praktische Philosophie) und **Leons Identität** (Politik/Gesellschaftslehre). Sowohl die vorbereitende als auch die auswertende wissenschaftliche Begleitung der Machbarkeitsstudie sind zu dem Ergebnis gekommen, dass sich Games grundsätzlich für den Einsatz im Schulunterricht eignen. Die Datenerhebungen zum Vorwissen und zum erworbenen Wissen zeigen, dass die Schüler*innen gute Lernergebnisse vorweisen. Im direkten Vergleich ist dies mit einigen Spielen besser gelungen als mit anderen. Besonders im Fach Physik zeigte sich z. B. ein Lern- und Motivationszuwachs. Der Schulvergleich zeigt, dass fächerübergreifend vor allem Gymnasialschüler*innen Fortschritte gemacht haben, aber auch Schüler*innen an Sekundar- und Gesamtschulen. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Einsatz digitaler Spiele im Unterricht durchweg Hinweise auf einen messbaren Mehrwert bietet, sowohl für das Erreichen von Lernzielen als auch für die wahrgenommene Motivation der Schüler*innen.

2.



Games in der sozialen Kinder- und Jugend- arbeit

4 Ansätze zur spielerischen Medienkompetenzförderung

Daniel Heinz

Gaming ist ein Teil der Lebenswirklichkeit von Heranwachsenden und daher ein relevantes Thema für die Kinder- und Jugendarbeit. Hier kann ein Raum entstehen, in dem sie sich mit ihrem Freizeitinteresse angenommen fühlen, mit Gleichgesinnten spielen und mit erwachsenen Bezugspersonen ergebnisoffen reflektieren können. Durch attraktive Games-Projekte lassen sich auch neue Teilnehmende gewinnen und eine Beziehung zu denen aufbauen, die sonst schwer erreichbar sind. Beispielsweise können Maßnahmen mit digitalen Spielen ökonomisch benachteiligten Kindern und Jugendlichen Teilhabe am Kulturgut Games ermöglichen. Und Heranwachsende, die durch fehlende erzieherische Begleitung anfälliger für eine problematische Spielnutzung sein können, profitieren durch lebensweltorientierte Angebote zur Medienkompetenzförderung. Auch bei der beruflichen Orientierung können Projekte in der Kinder- und Jugendarbeit relevant sein. Denn neben den tradierten Berufsbildern haben sich zahlreiche neue Tätigkeitsfelder entwickelt, die von jungen Menschen als reizvoll und erstrebenswert angesehen werden. Ob Spielejournalismus, Esport, Gamedesign oder Streaming: In non-formalen Bildungskontexten können sich Heranwachsende mit solchen Tätigkeitsfeldern interessengeleitet auseinandersetzen und ihre Talente erproben.

Die hohe Relevanz des Mediums für die Kinder- und Jugendarbeit zeigte sich auch während der Corona-Pandemie. In der veränderten Situation mit Social Distancing und stark eingeschränkten Freizeitangeboten waren Online- und Hybrid-Projekte mit digitalen Spielen besonders erfolgreich, um mit Heranwachsenden in Kontakt zu bleiben und ihnen Teilhabe durch Erlebnisse mit Gleichgesinnten in einem pädagogischen Rahmen zu ermöglichen.

Für pädagogische Einrichtungen ist es daher sinnvoll, über Spielgeräte wie Konsolen oder Gaming-PCs zu verfügen. Durch den Aufbau von (lokalen) Kooperationspartnern mit entsprechenden Ressourcen lassen sich oft vorhandene Defizite kompensieren. Wenn digitale Spiele angeboten werden, müssen die gesetzlichen Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beachtet und das Spiel- und Online-Verhalten durch gemeinsam vereinbarte Regeln in der Gruppe verbindlich geklärt werden.



Ohne gemeinsame Planung entsteht kein gutes Spiel: Workshop im Word & Play-Sommercamp der Initiative Stärker mit Games.

Fachkräfte müssen keine leidenschaftlichen Gamer*innen sein, um digitale Spiele in der Kinder- und Jugendarbeit zu thematisieren. Viel wichtiger ist eine offene, interessierte Haltung gegenüber den erweiterten digitalen Sozialräumen von Kindern und Jugendlichen. Hinzu kommt das nötige kritische und distanzierte Beurteilungsvermögen bezüglich der Inhalte und nicht zuletzt ein gewisses Maß an kreativen Ideen für ansprechende Projekte, die über den bloßen Konsum hinausgehen. Zieldimensionen des pädagogischen Handelns sind der Aufbau von Beziehung und die Förderung von Medienkompetenz. Durch verschiedene Methoden kann es gelingen, den kreativen und selbstbestimmten Umgang anzuregen, das kritische Reflexionsvermögen zu fördern, informelle Bildungsprozesse mit Games anzuregen und die Teilhabe an Spielkultur zu ermöglichen – und das wohnortnah, lebensweltorientiert, kritisch und spaßbetont.



© Jenny Neufeld für Stiftung Digitale Spielekultur



4 Bereiche für den Einsatz von digitalen Spielen

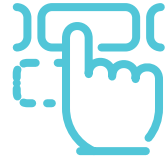
1. Interagieren — Digitale Spiele können für Menschen ein Bindeglied darstellen, um einander näher zu kommen und sich in einer Gruppe als kompetent wahrzunehmen. Aus pädagogischer Perspektive gehören dazu auch inklusive, intergenerative und interkulturelle Projekte. Jede*r hat die Möglichkeit, etwas zum Erfolg der Gruppe beizutragen. Voraussetzungen hierfür sind eine gute Zusammenarbeit, sinnvolle Absprachen und gegenseitiges Vertrauen. Warum also nicht ein institutionsübergreifendes Esport-Turnier organisieren? Hierbei können auch

diejenigen Jugendlichen Erfolgserlebnisse haben und sich als kompetent erleben, die etwa bei den Bundesjugendspielen ohne Urkunde nach Hause kommen. Auch das gemeinsame Schauen von Events (Endrunden von Turnieren, besondere Spiele etc.) kann ein guter Anknüpfungspunkt für diese Auseinandersetzung sein.

2. Reflektieren — Gerade digitale Spiele sind in der Öffentlichkeit immer wieder Gegenstand kontroverser Debatten und die Kinder- und Jugendarbeit kann diese Diskurse aufgreifen. Die Reflexionsfähigkeit in Bezug auf digitale Spiele und deren Communities zu fördern, ist ein wirkungsvolles Mittel, um Kinder und Jugendliche für die Zukunft stark zu machen und sie dabei zu unterstützen, mit Erlebnissen in digitalen Welten verantwortlich und selbstbewusst umzugehen. Die inhaltlichen Gegenstände dieser Reflexionen können vielfältig sein und von der Betrachtung der eigenen Spielzeit über den Jugendschutz bis hin zu inhaltlichen Themen wie Geschlechterbildern innerhalb von Spielen oder toxischem Verhalten der Communities reichen. Als populäres, regelmäßiges Angebot haben sich Spieletest-Gruppen in der Kinder- und Jugendarbeit erwiesen, die sich am Berufsbild des Games-Journalismus orientieren und neben einem kritischen Medienverständnis weitere Skills fördern.

Daniel Heinz

ist Dipl.-Sozialpädagoge und
leitet den Fachbereich Gaming
bei der Fachstelle für Jugend-
medienkultur NRW.



3. Transformieren — Viele Spiele verweisen auf die alltäglichen Interessen und Träume von Kindern und Jugendlichen, die auch abseits des Bildschirms aufgegriffen werden können. Bei den Sportspielen fällt die Transformation von der Konsole auf den Bolzplatz noch leicht, mit etwas Ideenreichtum können auch andere Spielformen in die analoge Welt übertragen werden. Sei es das Nachbauen von Konstruktionen aus Denkspielen, das mittelalterliche Rollenspiel-Abenteuer im Wald oder ein Jump 'n' Run-Parcours in der Turnhalle. Hierbei können auch Elemente der Theater- und Erlebnispädagogik genutzt werden, Requisiten gebastelt und ein Held*innen-Kostüm geschneidert werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Bei diesem Ansatz lassen sich auch für die Altersgruppe nicht geeignete bzw. nicht freigegebene Games wie Shooter thematisieren und kritisch reflektieren, ohne sie digital zu spielen.

4. Produzieren — Games bieten zahlreiche Möglichkeiten, selbst kreativ zu werden und sich aktiv mit dem Medium auseinanderzusetzen. Gerade in der Jugendhilfe können sich Heranwachsende unter pädagogischer Anleitung aktiv und kreativ mit ihrem Hobby auseinandersetzen und einen emanzipierten Mediengebrauch erlernen. Ein solcher Schaffensprozess kann die Medienkompetenz auf vielfältige Weise fördern. Beispielsweise ist das Entwickeln von einfachen Spielen dank Baukästen nicht mehr nur den Profis vorbehalten. Es lassen sich auch Methoden der Filmarbeit einsetzen, indem Let's Plays erstellt oder Geschichten mit digitalen Spielen erzählt werden (Machinimas). Auf diese Weise lassen sich auch berufspraktisch relevante Kompetenzen gezielt fördern.

Fazit

Es gibt zahlreiche wertvolle Ansätze, um digitale Spiele in der Kinder- und Jugendarbeit einzusetzen. Es ist sinnvoll, Heranwachsende in die Konzeption einzubeziehen, um ihrer Lebenswelt und ihrem Nutzungsmotiv gerecht zu werden. Fachkräfte müssen das Rad nicht neu erfinden und können auf einem breit gefächerten Erfahrungsschatz aufbauen. Wertvolle medienpädagogische Anregungen und Praxismaterialien für einen kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Spielen bieten Online-Kompetenzplattformen wie www.spieleratgeber-nrw.de.

Praxisbeispiel: Stärker mit Games

Ein Computerspiel wie **Fortnite** in der Turnhalle oder auf dem Hinterhof zum Leben erwecken, Cosplay-Kostüme auf Basis bekannter Spielfiguren anfertigen, Videoschnitt-Software beim Erstellen eigener Let's Play-Videos bedienen lernen oder mit Hilfe entsprechender Tools das erste eigene Spiel designen und programmieren: Mit der Initiative **Stärker mit Games** vermittelt die Stiftung Digitale Spielekultur seit 2018 Kindern und Jugendlichen aus sozioökonomisch schwachen Familien kulturelle Bildung mit Hilfe von digitalen Spielen. Die Initiative wird durch das Programm Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert und erreicht bundesweit mit ihren außerschulischen Workshops und Ferien-Camps inzwischen mehrere tausend Kinder und Jugendliche.

Inhaltlich nutzen die Maßnahmen die volle Bandbreite digitaler und analoger Spielekultur: Game-Design, Streetgames, Esport, Cosplay, Art-Design, Serious Gaming, Spielereflexion, Anknüpfungspunkte zu Theater, Film, Literatur, Musik und vieles mehr. Zur Durchführung der Workshops und Camps schließt **Stärker mit Games** Bündnisse mit jeweils 2 lokalen Partnern auf kommunaler Ebene, z. B. mit Jugendzentren, Bibliotheken und anderen sozialen oder öffentlichen Einrichtungen. **Stärker mit Games** steuert dem Bündnis Inhalte, Fachkräfte, Hardware und Finanzierung bei. Die lokalen Bündnispartner bringen die Zielgruppe und/oder den Sozialraumbezug zur Zielgruppe sowie die Organisation von Ehrenamtlichen, Räumlichkeiten und Betreuungsleistungen in das Bündnis ein. Durch die Verbindung von Games-Kultur, sozialer Arbeit und kreativen Workshop-Inhalten entstehen so neue Lern- und Entfaltungsräume für Kinder und Jugendliche – während der Corona-Pandemie auch als komplett digitale Angebote.

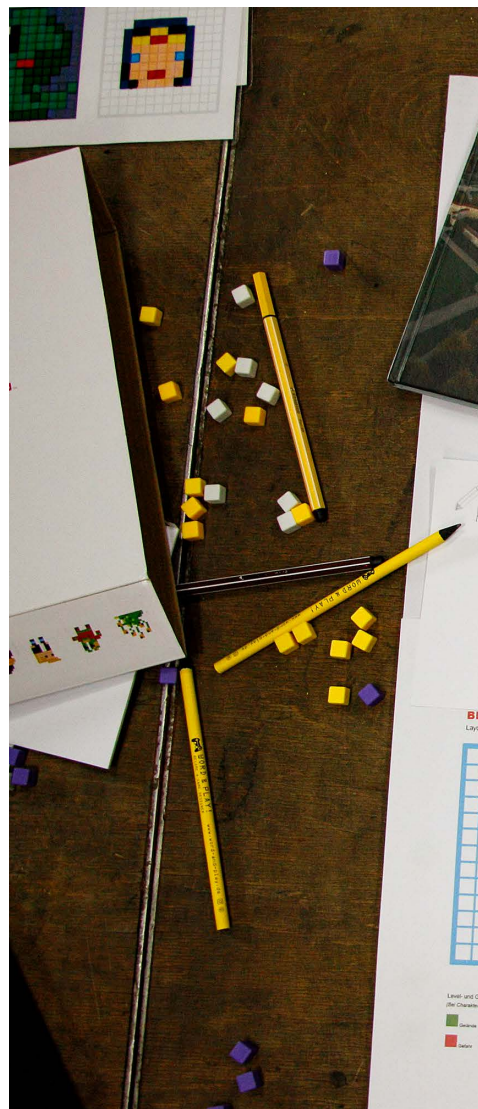
Doch wie sieht die Vermittlung kultureller Bildung mit digitalen Spielen im konkreten Fall aus? Ein anschauliches Beispiel sind die beiden zehntägigen Camps, die **Stärker mit Games** mit je 50 Jugendlichen im Sommer 2019 in Neuruppin durchgeführt hat. Zum 200. Geburtstag von Theodor Fontane lud die Heimatstadt des berühmten Autors zu einem vielfältigen Kulturprogramm ein, in dessen Rahmen die teilnehmenden Jugendlichen der **Stärker mit Games**-Camps eigene Spielideen rund um Person und Werk des Schriftstellers entwickelten. Entstanden sind dabei unter anderem eine digitale Fontane-Schnitzeljagd, ein Jump 'n' Run über die Kriegsgefangenschaft des Schriftstellers sowie ein Actionspiel, in dem Balladen-Held John Maynard gegen Feuerteufel kämpft. Die Fontane-Camps haben gezeigt, wie digitale Spiele bei jungen Menschen Begeisterung für ein Thema wecken können, das ihrem Alltag in der Regel fern liegt. Mit Games als inhaltlichem Türöffner haben sich die Jugendlichen 10 Tage intensiv mit Literatur auseinandergesetzt und sich Fontane unter digitalen Vorzeichen neu erschlossen.

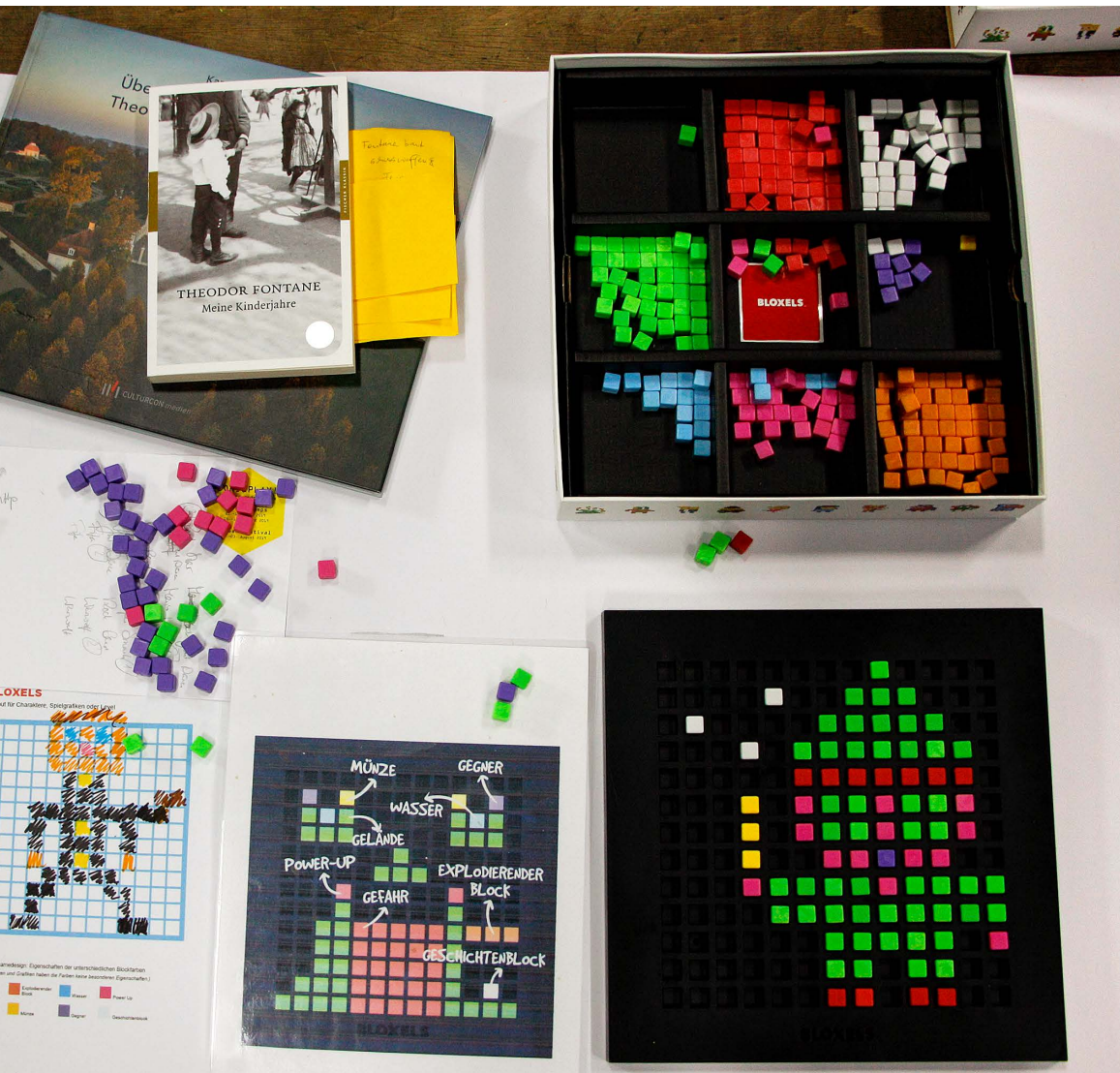
Fontane als Pixelheld: Im Rahmen von Stärker mit Games haben sich Jugendliche zwei Wochen spielerisch mit Leben und Werk des Schriftstellers befasst.



Ein weiteres Beispiel ist das Projekt Games 'n' Politics in Kassel und Espenau, das zeigt, wie politisches Interesse und die Leidenschaft für Games neue Impulse hervorbringen können. Ziel des Projekts war es, Jugendlichen zu veranschaulichen, dass Games keine reinen Konsumprodukte sein müssen, sondern politische Themen und Diskurse öffnen können. In den Jahren 2021 und 2022 trafen sich dazu 13- bis 18-Jährige regelmäßig vor Ort oder online und diskutierten in Arbeitsgruppen über die politischen Dimensionen von Spielen wie **This War of Mine** oder **Through the Darkest of Times**. Die Themen wurden unter anderem in gemeinsam erstellten Videos aufgearbeitet. So ist etwa eine Videoeinführung für den Demokratie-Simulator **Democracy 3** entstanden, die sich explizit an jüngere Jugendliche aus bildungsfernen Familien richtet.

Darüber hinaus gab es Gesprächsrunden zu Themen wie der Repräsentation von Mythologie in Games sowie offene Gesprächsangebote. In der Pandemiezeit wurden viele dieser Angebote als Online-Formate durchgeführt, um den Wünschen und Sorgen der Teilnehmenden entgegenzukommen. Das Bündnis ist ein Beispiel dafür, wie rund um das Thema Gaming ein virtuelles Jugendzentrum entstehen kann, das Kinder und Jugendliche genau dort erreicht, wo sich inzwischen ein wichtiger Teil ihres Alltags und ihrer Sozialisation abspielt: in digitalen Online- und Spielwelten.





Mehr Informationen zu
Stärker mit Games



[www.stiftung-digitale-spielkultur.de/
project/staerker-mit-games](http://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/project/staerker-mit-games)

3.

Games in der gesell- schafts- politischen Bildung



Games als Rettungsring der Historie

Dr. Martin Thiele-Schweiz

»... aber daraus kann man doch kein Spiel machen.«

Seitdem wir es uns zur Aufgabe gemacht haben, mithilfe spielerischer Formate Vermittlungsarbeit für Museen und andere Kultureinrichtungen zu leisten, hören wir diesen Satz. Auch wenn deutlich wahrnehmbar ist, dass sich etliche Institutionen über die letzten Jahre zunehmend originellen Angeboten der Bildungsarbeit gegenüber öffnen, schwingt noch immer in so mancher Kultureinrichtung die unterschwellige Skepsis mit, ob Games überhaupt ernste Themen vermitteln können. Doch liegt diese in dem grundlegenden Missverständnis begründet, dass Spiel mit Spielerei gleichgesetzt und dem Medium damit das Etikett des Unernstesten angehaftet wird.

Doch Spielen bedeutet eben nicht Spielerei, sondern die interaktive, bestenfalls immersive und von einem System geleitete Befassung mit einem Thema. Games vermögen natürlich zu unterhalten, sie vermögen jedoch auch zu beklemmen, zu gruseln, mitzureißen, zu schockieren und bei den Spieler*innen Tränen der Trauer oder Freude auszulösen. Dass ein Thema spielerisch angefasst wird, sagt erst einmal nichts darüber aus, ob es auch lehrreich oder pietätvoll besprochen wird – dies wird allein durch das Game Design und allen damit verbundenen Komponenten bestimmt. Jedoch bietet ein gut designtes Game einen niedrigschwelligen Zugang ohne komplexe Einstiegshürden.

Ansprache und Zielgruppe

Games mögen inhaltlich nicht dasselbe leisten wie eine 500-Seiten-Monografie, können aber Themen-ferne, Games-affine Zielgruppen ansprechen. Der Blick auf den Jahresreport des game-Verbands zeigt, dass das Durchschnittsalter der Gamer*innen inzwischen bei knapp unter 40 Jahren liegt,¹ weshalb spielerisches Lernen in Kultureinrichtungen nicht allein an Kinder und Jugendliche adressiert werden sollte. Vielmehr ist es das Potential gut gemachter Serious Games ungeachtet der Altersgruppe, Wissen zu vermitteln, Emotionen zu evozieren und Themen zu setzen. Dies heißt selbstverständlich nicht, dass jedes Game für jede Alters- und Zielgruppe geeignet ist, jedoch können spielerische Vermittlungsangebote für alle Zielgruppen gestaltet werden.

¹ Game – Verband der deutschen Games-Branche (2021): Jahresreport 2021, Berlin.

↳ www.game.de/wp-content/uploads/2021/08/game_Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2021_Deutsch.pdf (Stand: 09.02.2022)



Abstraktion und Reduktion

Die partnerschaftliche Arbeit zwischen Game-Designer*innen und Kultureinrichtungen stellt sich in den vergangenen Jahren als zunehmend fruchtbar heraus.² Doch verlangt diese Partnerschaft hochgradige Sensibilität und Rücksichtnahme für die jeweils andere Seite. Einerseits gilt es für Game-Design-Studios zu verstehen, welche Relevanz, Pietät und Sorgfaltspflicht in der Arbeit mit historischen Inhalten geboten ist. Andererseits müssen sich Wissenschaftler*innen auf die Game-Design-Arbeit und die damit verbundenen Methoden einlassen. So bestehen beispielsweise bei der Übersetzung historischer Inhalte in Spielform die ersten Schritte darin, diese zu verstehen, auf ihre relevanten Aspekte und Mechanismen zu reduzieren und in eine fesselnde Geschichte zu wandeln. Für ein immersives Game ist es nicht möglich, alle historischen Details abzubilden, weshalb die Notwendigkeit zur Abstraktion und Reduktion manche Einrichtung zunächst abschreckt. Jedoch können viele Facetten historischer Epochen erzählt werden. Schließlich besteht das enorme Potential des Mediums darin, Systeme³ und Zusammenhänge des spielerisch bearbeiteten Ereignisses abzubilden.

Prozeduralität und Atmosphäre

Eine von Historiker*innen im Entwicklungsprozess gern gestellte Frage lautet, wo sich denn die Inhalte befänden. Diese Frage kommt aus dem geistigen Erwartungshorizont linearer Printmedien. Zwar können hier und da Wissenshäppchen als Info-Text angeboten werden, doch gehen diese an der eigentlichen Qualität des Mediums Spiel vorbei. Diese liegt darin, dass die Spieler*innen selbst in die Rolle der Handelnden schlüpfen. Spieler*innen treffen Entscheidungen, wägen ab und lösen mit ihrem Handeln eine Wirkung aus. Game-Designer*innen sprechen in diesem Zusammenhang von der Prozeduralität,⁴ dem Evident-Werden und Nachvollziehen des Systems, welches durch das Spielhandeln erfahrbar wird.



² Hier sei exemplarisch der Verweis auf das Serious Game »Spuren auf Papier« gestattet. Dieses Browsergame der Gedenkstätte Wehnen setzt sich mit den NS-Hungermorden auseinander.

³ Was genau das »System« ist, hängt ganz vom Spiel ab: Es kann das System »Heil- & Pflegeanstalt« sein, wie im Serious Game »Spuren auf Papier«, es kann sich um das System »Radikalisierung« handeln, welches im Mobilegame »Hidden Codes« besprochen wird, oder das System »friedliche Revolution«, wie es in der spielerischen Installation »Leipzig '89« dargestellt wird.

⁴ Bogost, Ian (2010): Persuasive Games. Cambridge: The MIT Press.

2 - Einweisung

Bei der Einweisung wurde Anna

Sterilisationen ordneten die
Ärztinnen bei verschiedenen
Anlässen an, die sie für "erblich"
empfanden. Sie wurden schätzungsweise
hunderttausend zwangssterilisiert, über
das gesamte Land Oldenburg.

Ärztinnen und Pflegeanstalten hatten
keine Sterilisationen, wollten sie
die Eigenschaften der Patientinnen
nicht betraf, besonders junge
Frauen, die auf den Feldern der
Arbeit mussten.



Das Onlinespiel »Spuren auf Papier« ermöglicht eine
spielerische, ortsunabhängige Annäherung an das Thema
Krankenmord während des Nationalsozialismus.

Spieler*innen sind folglich in der involvierten Rolle, historische Zusammenhänge nicht
bloß zu rezipieren, sondern – im Rahmen der entsprechenden Abstraktion – in den-
selben zu agieren und so die Regeln und Gesetze des jeweiligen Systems zu verstehen.
Zudem gelingt dies nicht bloß auf einer Ebene von Medialität, sondern in einem Zu-
sammenspiel etlicher Ebenen, die über das rationale Denken hinaus gemeinsam zum
Fühlen der Atmosphäre beitragen. Man spricht hier vom Worldbuilding des spieleri-
schen Erlebnisses. Die erlebte Geschichte, die gesehenen Bilder, die gehörten Klän-
ge, die getroffenen Entscheidungen, die erhaltenen Gratifikationen – all das trägt
zur Atmosphäre des spielerischen Erlebens bei.

Dr. Martin Thiele-Schweiz

ist Game-Designer und CEO des auf Serious Games und Gamification spezialisierten Spielestudios Playing History.

Die Macht der Game-Designer*innen

Führen wir uns also die Rolle der Game-Designer*innen vor Augen, wird ersichtlich, in welcher relevanten und sogar machtvollen Position sie sich befinden. Schließlich sind sie es, die im Rahmen ihres schöpferischen Handelns das System konstruieren, welches die Spieler*innen später betreten und erleben. Sie legen fest, welche Folge dieses oder jenes spielerische Handeln innerhalb des Game-Narrativs haben wird und welche Aktionen belohnt oder bestraft werden. Dies mag mit Blick auf fiktionale Narrative noch weitgehend harmlos anmuten. Doch wenn historische Ereignisse oder gesellschaftspolitische Zusammenhänge spielerisch abgebildet werden, wird sofort ersichtlich, dass sich das Game-Design nie von seiner politischen Verantwortung lösen kann. Game-Design ist immer politisch, behauptet es doch die Regeln, nach denen ein System funktioniert bzw. vormals funktioniert hat.

Gerade hierin liegen aussichtsreiche Möglichkeiten, denen sich engagierte Game-Design-Studios sowie innovativ geleitete Kultureinrichtungen zunehmend bewusst werden: Games vermögen es, jedes Thema zu besprechen. Sie versetzen die Spieler*innen in die Rolle mündiger Akteur*innen, deren Handeln eine Relevanz hat. Sie sind mehr als ein einseitiges Rezeptionsmedium und öffnen Türen zur Auseinandersetzung, zum Dialog und zum medienkritischen Hinterfragen.⁵ Für Kultureinrichtungen dürfen sie als Chance begriffen werden, da sie eine originelle Form der Narration bieten und mithin als Kunstform einen Beitrag dazu leisten, Geschichte lebendig und zugänglich zu halten. Oder um es mit den belletristischen Worten von Yann Martel zu sagen: »Wenn aus Geschichte keine Geschichten werden, dann ist sie tot, dann lebt sie nur noch in den Köpfen der Historiker. Kunst, das ist der Koffer, in dem die Historie transportiert wird, das Wesentliche daran. Kunst ist der Rettungsring der Historie.«⁶

⁵ Mithilfe der Begleitmaterialien, die wir zu unseren Serious Games veröffentlichen, laden wir die Spieler*innen häufig zum Diskurs ein, ob sie es als legitim oder sinnvoll erachten, gewisse Zusammenhänge in dieser spezifischen Art spielerisch abzubilden.

⁶ Martel, Yann (2013): Ein Hemd des 20. Jahrhunderts. Frankfurt am Main: Fischer, S. 19.



Praxisbeispiel: Erinnern mit Games

Außerhalb der Spielkultur werden Games vor allem mit Unterhaltung assoziiert. Ihre Potenziale als Impulsgeber und Vermittlungswerkzeug werden hingegen unterschätzt, obwohl sie eine große Rolle im Alltag einnehmen. Mit der Initiative **Erinnern mit Games** möchte die Stiftung Digitale Spielkultur aufzeigen, wie Games einen konstruktiven und sensiblen Beitrag zur Erinnerungskultur leisten können, ohne das Thema zu trivialisieren. In Form von Publikationen, Podcasts und Fachveranstaltungen schafft die Initiative Orientierung, vermittelt Diskurse und vernetzt Akteure der Erinnerungskultur und Spieleentwicklung. Sie verfolgt ihr Ziel mit einem mehrstufigen Ansatz, um zunächst Berührungspunkte bei Fachleuten unterschiedlicher Disziplinen abzubauen, diese in den Dialog zu bringen und anschließend gemeinsam neue Anwendungen für die Praxis der Erinnerungsarbeit zu entwickeln und in die breite Öffentlichkeit zu tragen.

Digitale Spiele sind längst zum erinnerungskulturellen Diskursfeld geworden, nutzen diverse historische Settings und integrieren sie in ihre etablierten Regelsysteme. Die Stiftung möchte mit ihrer Initiative daher konstruktive Schlaglichter auf das Erinnern mit Games richten. Denn im Zusammenhang mit der Frage, wie wir unserer Vergangenheit erinnern wollen, lassen digitale Spiele häufig noch Leerstellen. Besonders bei Spielen, die die Zeit des Nationalsozialismus im Rahmen ihres Ablaufs thematisieren, liegt der Fokus eher auf militärischen Konflikten und reibungsloser Unterhaltung. Unabhängig davon mussten selbst herausragende Beispiele wie **Through the Darkest of Times**, ein Spiel über den zivilen Widerstand gegen das NS-Regime, und **Attentat 1942**, ein Spiel über die nationalsozialistische Besetzung der ehemaligen Tschechoslowakei, erst um Anerkennung als ernstzunehmende Kulturgegenstände kämpfen. Denn erst seit 2019 gibt es eine neue Spruchpraxis der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die im Rahmen einer Einzelfallprüfung nun auch die sogenannte Sozialadäquanz von digitalen Spielen rechtssicher feststellt und so z. B. die Darstellung verfassungsfeindlicher Symbole wie Hakenkreuze, abhängig vom jeweiligen Kontext, erlaubt.



© Paintbucket Games/HandyGames



Mehr Informationen zu
Erinnern mit Games



[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/
project/initiative-erinnern-mit-games](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games)



In »Through the Darkest of Times« (Bestes Serious Game, Deutscher Computerspielpreis 2020) leiten Spielende eine heterogene Widerstandsgruppe im Dritten Reich.



Das verdeutlicht umso mehr, dass es noch viel Vermittlungsbedarf für das erinnerungskulturelle Potential von Games gibt. Die Stiftung Digitale Spielekultur hat es sich daher als Brückenbauerin zwischen der Games-Branche und der Zivilgesellschaft zur Aufgabe gemacht, den überfälligen Dialog über die Rolle von digitalen Spielen für unsere Erinnerungskultur anzustoßen. Denn nur im gemeinsamen Gespräch können Vorurteile abgebaut und Synergien zwischen analoger Expertise und neuen digitalen Pfaden entdeckt werden.

Zu diesem Zweck wurde, finanziert durch das Förderprogramm digital//memory der Stiftung Erinnerung, Verantwortung, Zukunft (EVZ), im Juni 2020 ein sogenannter **Pitch Jam** veranstaltet. Der dreitägige Ideenwettbewerb brachte Akteur*innen der Erinnerungskultur erfolgreich mit Vertreter*innen der Spielekultur und Games-Branche in Kontakt, um neue Zugänge zum Erinnern mit Games zu schaffen.

Die Ergebnisse der interdisziplinären Teams des **Pitch Jam** – 7 Spielkonzepte, die in dem im August 2020 veröffentlichten Handbuch **Erinnern mit Games** vorgestellt werden – illustrieren deutlich das Potential digitaler Spiele für die Erinnerungskultur.

Im Juni 2021 veranstaltete die Stiftung Digitale Spielekultur außerdem eine digitale **Erinnern mit Games**-Fachkonferenz, gefördert von der Stiftung EVZ und unterstützt durch den Deutschen Kulturrat sowie den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. Im Livestream-Programm diskutierten Speaker*innen aus Erinnerungskultur und Games-Branche darüber, welchen Beitrag Games für die historisch-politische Bildung rund um erinnerungskulturelle Themen leisten können. 6 fachlich kommentierte Spielungen relevanter Games veranschaulichten dabei die Potenziale. Zum Abschluss der Fachkonferenz wurde die Online-Datenbank **Games und Erinnerungskultur** veröffentlicht, eine kuratierte Auswahl von digitalen Spielen, die sich auf unterschiedliche Weise mit der Zeit des Nationalsozialismus oder anderen wichtigen Ereignissen der europäischen Geschichte auseinandersetzen. Mit Mitteln des Beauftragten der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus wurde der Ausbau der Datenbank Ende 2021 weiter gefördert. Ebenso durch das Migration Lab Germany im Juni 2022.

4.



Games in der Talent- förderung

Games als Baustein individueller Kompetenz- und Persönlichkeitsförderung

Dr. Ulrike Leikhof

Auf den ersten Blick denkt man bei der Kombination von Games und Talent vielleicht an zockende Jugendliche, Esport oder Let's Play-Videos. Tatsächlich ist es beeindruckend, zu welchen Höchstleistungen junge Menschen fähig sind, wenn sie sich für eine Sache aus vollem Herzen begeistern können. Genau aus diesem Grund können digitale Spiele spannende Impulse für die Talentförderung geben: Formate, die sich über das reine Gaming hinaus konstruktiv mit Games beschäftigen, holen Jugendliche bei ihren Interessen ab. Sie sind sehr gut dafür geeignet, ganz unterschiedliche Kompetenzen zu stärken und die Persönlichkeitsentwicklung zu fördern. Das gilt auch für Zielgruppen, die mit klassischen Förderformaten nur schwer zu erreichen sind.

Talente und Talentförderung

Talente¹ lassen sich als das Potenzial zu individueller Leistung beschreiben.² Sie entwickeln sich jedoch nicht von allein und werden nicht zwangsläufig als Leistung oder gar Exzellenz sichtbar, sondern können nur in Interaktion mit der Umwelt und durch die richtige Förderung entfaltet werden.³ Jeder Mensch interagiert dabei auf einzigartige Weise mit seiner Umwelt, so dass die Förderung immer individuell sein und »an die Ressourcen und Potenziale einer Person«⁴ anknüpfen muss.

¹ Die Begriffe »Begabung« und »Talent« werden hier aus pragmatischen Gründen synonym verwendet.

² Bildung & Begabung gGmbH (2021): Über uns. ↘ www.bildung-und-begabung.de/ueber-bildung-und-begabung (Stand: 02.03.2022)

³ Vgl. Fischer, C. u. Schulte ter Hardt, S. (2019): Außerschulische Begabungsförderung für Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Lagen. Expertise für die Stiftung Mercator. ↘ www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3_Publikationen/2019/2019_12/Expertise_StiftungMercator_Fischer_SchulteterHardt.pdf (Stand: 14.02.2022)

⁴ Kiso, C. u. Kruse-Heine, M. (2017): Zum Zusammenhang von Persönlichkeitsentwicklung und Begabungsentfaltung. Selbstkompetenzförderung und Ressourcenorientierung im pädagogischen Alltag. In: Fischer, C.; Fischer-Ontrup, C.; Käpnick, F.; Mönks, F.-J.; Neuber, N. und Solzbacher, C. (Hrsg.): Potenzialentwicklung. Begabungsförderung, Bildung der Vielfalt. Beiträge aus der Begabungsförderung (= Begabungsförderung. Individuelle Förderung und Inklusive Bildung 4). Münster und New York: Waxmann, S. 263–272, hier S. 264.

Games – Chance für die Talentförderung

Die Beschäftigung mit Games bietet besondere Ansatzpunkte für die Talentförderung. Sie gehören zur alltäglichen Umwelt junger Menschen: »Digitale Spiele sind bei einem Großteil der Jugendlichen fester Bestandteil des Medienalltages. 68 Prozent der Jugendlichen spielen regelmäßig, nur 8 Prozent der 12- bis 19-Jährigen spielen keine digitalen Spiele«⁵. Junge Menschen treffen sich im Internet, um gemeinsam zu spielen oder sich über die neusten Gaming-Trends auszutauschen, sie vernetzen sich in Spiele-Communities – und sie lernen dabei von- und miteinander. Ihre Vorbilder und Stars entstammen zunehmend der YouTube- und Live-Streaming-Szene, die ebenfalls nicht selten über das Thema Games mit ihren Followern interagiert.

Es liegt nahe, ein so fest in der Umwelt der Jugendlichen verankertes Medium für die Talentförderung zu nutzen. Es setzt bei ihren Interessen an und bietet viele Gelegenheiten, die eigenen Potenziale einzubringen und zu entfalten.

Die Beschäftigung mit Games fördert kognitive⁶ und nicht-kognitive Fähigkeiten ebenso wie Kreativität und (digitale) Schlüsselkompetenzen. Studien zeigen eine positive Auswirkung von Computerspielen auf Konzentration, Selbstkontrolle und die Gedächtnisleistung. Damit bietet das Themenfeld Games, insbesondere wenn es über das eigentliche Spielen hinausgeht, vielfältige Ansätze für die Talentförderung.

Gerade außerschulische Förderformate bieten sich als Spielwiese für die weiterführende Beschäftigung mit Games an. Sie sind als sogenannte Enrichment-Maßnahmen wichtige Katalysatoren für die Begabungsentfaltung. Durch die Entwicklung eigener Ideen und Ansätze für Games, die kritische Reflexion von Rollenbildern und die Auseinandersetzung mit anknüpfenden gesellschaftlichen Themen werden vielfältige Kompetenzen gefördert, die weit über die oben genannten und weithin bekannten hinausgehen, beispielsweise:

- Eigeninitiative sowie Selbst-, Projekt- und Gruppenmanagement
- Digitale Fertigkeiten/Future Skills (Coding, Gestaltung, Content-Management etc.)
- Soziale Fähigkeiten, Teamkompetenz
- Medienkompetenz/kritische Reflexion digitaler Medien- und Gameskultur.

⁵ Feierabend, S.; Rathgeb, T.; Kheredmand, H. und Glöckler, S. (2020): JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, S. 69.
↳ www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf (Stand: 14.02.2022)

⁶ Kühn, S.; Gleich, T.; Lorenz, R. et al. (2014): Playing Super Mario induces structural brain plasticity. Gray matter changes resulting from training with a commercial video game. In: Mol Psychiatry 19, S. 265–271. ↳ doi.org/10.1038/mp.2013.120 (Stand: 16.02.2022).

Dr. Ulrike Leikhof

ist Leiterin des Bereichs »Akademien«
bei Bildung & Begabung, dem Talent-
förderzentrum des Bundes und der
Länder.



Eine sich als individuell verstehende Talentförderung richtet das Augenmerk auf die Ressourcen, über die eine Person verfügen kann, und bietet gleichzeitig Gelegenheiten, sich weiterzuentwickeln. Zum einen nutzt die Förderung mit Games in diesem Sinne die Talente, die die Teilnehmenden mitbringen und bereits einsetzen, und bindet sie so in ihre Programme ein, dass andere Jugendliche davon profitieren und lernen können. Zum anderen bieten die Formate Raum, um die eigene Haltung im Sinne des Growth-Mindset-Ansatzes⁷ zu beeinflussen: Die Jugendlichen erfahren, dass Fähigkeiten durch Lernen und Anstrengungen beeinflusst werden können, und lernen Fehler als Lernchancen wahrzunehmen.⁸ Beides – das Einbringen der eigenen Talente und die Weiterentwicklung – sind per se individuell und tragen zur Persönlichkeitsentwicklung bei.

Games bieten dabei einen einzigartigen Zugang zu einer Zielgruppe, die von sich selbst und anderen oft nicht in Formaten der Begabungsförderung verortet wird. Damit können jene Jugendliche in die Förderung eingebunden werden, die von ihr klassisch eher nicht erreicht werden.

Fazit

Die Auseinandersetzung mit Games schafft vielfache Ansätze, Potenziale zu entfalten und Jugendliche in ihren Kompetenzen und ihrer Persönlichkeit zu fördern. Sie kann damit ein wichtiger Baustein der Talentenwicklung sein und erreicht die Zielgruppe über ein Thema, mit dem sie sich ausgiebig und motiviert in ihrem Alltag beschäftigt. Wichtig für die Förderprojekte ist es, nicht beim Spielen stehenzubleiben, sondern darüber hinaus zu gehen, kreative Prozesse anzuregen und sich kritisch mit Fragen rund um die Gamingwelt zu befassen. Dafür benötigen die Durchführenden neben pädagogischen und fachspezifischen Kompetenzen eine Haltung, die Stärken stärkt und Fehler als Lerngelegenheiten betrachtet.

⁷ Dweck, C. (2015): Carol Dweck Revisits the »Growth Mindset«. In: Education Week 35 (5).

↳ www.edweek.org/leadership/opinion-carol-dweck-revisits-the-growth-mindset/2015/09 (Stand: 16.02.2022)

⁸ Resch, C. (2021): Lern- und Leistungsmotivation. Ein Überblick. In: Labyrinth. Zeitschrift der Deutschen Gesellschaft für das hochbegabte Kind 146, S. 19–22.

Praxisbeispiel: GamesTalente

Games sind nicht nur Unterhaltungsprodukte, sondern kreative Werke, in die eine Vielzahl von Fertigkeiten einfließt. Bevor ein Spiel auf den Markt kommt, sind komplexe Software- und kreative Design-Entwicklungen notwendig. Hier kommen unterschiedliche Elemente zusammen: Wer Games entwickelt, kann zeichnen, schreiben oder musizieren, 3D-Modelle designen oder mit aktuellen Programmiersprachen umgehen. Soziale Fähigkeiten und ein gutes Miteinander sind für die Arbeit an einem Game ebenso entscheidend, denn die wenigsten Spiele werden von einer Person allein entwickelt.

Genau hier setzt das Förderprogramm **GamesTalente** des Talentförderzentrums Bildung & Begabung und der Stiftung Digitale Spielekultur an: Die Begeisterung Jugendlicher für digitale Spiele ist gewissermaßen der Motor des Projekts. Ziel ist es, Games-interessierten Jugendlichen zwischen 13 und 16 Jahren Anstoß und Unterstützung zur Kompetenz- und Persönlichkeitsentwicklung zu geben und darüber hinaus einen wichtigen Beitrag zu ihrer Berufsfeldorientierung zu leisten.

GamesTalente besteht aus 2 Teilen. Im ersten Level, dem bundesweiten Wettbewerb, sind die Jugendlichen dazu aufgefordert, sich kreativ mit den Themen Gaming, Spielkultur und Spieleentwicklung auseinanderzusetzen. Egal ob Spielidee, Figurendesign, Story-Skizze oder Cosplay-Outfit: Bei dem Beitrag, der einfach online eingereicht werden kann, sind der Fantasie fast keine Grenzen gesetzt. Über die besten Beiträge entscheidet eine Jury, die sich aus Expert*innen der Games-Branche, Medienpädagogik und Talentförderung zusammensetzt. Die Gewinner*innen qualifizieren sich für Level 2, die Akademie. Eine Woche lang arbeiten die Jugendlichen in Kleingruppen an eigenen Spieleprojekten, erlernen neue Fähigkeiten in verschiedenen Workshops, geben ihr eigenes Wissen weiter und erhalten Anregungen, digitale Spiele auch im gesellschaftlichen Kontext zu reflektieren. Begleitet werden sie dabei von einem Team aus Pädagog*innen sowie Studierenden diverser Games-Studiengänge. Der Fokus der Akademie liegt darauf, den Jugendlichen ihre eigenen Stärken anhand des Spielthemas aufzuzeigen und ihnen Impulse für ihre Entwicklung mitzugeben.

Dass das funktioniert, zeigen die Ergebnisse von inzwischen 4 Jahrgängen. Bei jeder Inkarnation sind jeweils 10 Konzepte oder Prototypen für digitale Spiele entstanden, deren Weiterentwicklung einige ehemalige Teilnehmende sogar bis heute weiterverfolgen. Die Jugendlichen konnten aber weit mehr als nur neue Kenntnisse der Spielentwicklung mitnehmen: »Mein Highlight war, dass man so viele coole und kreative Leute getroffen hat«, resümierte der 14-jährige Leonard. Denn gerade die Zusammenarbeit, die Gruppenerfahrung und das Netzwerk sind zentrale Bestandteile des Programms.



© GamesTalente/Charles Yunc

Grafikdesign ist nur eines von zahlreichen digitalen Talenten, die sich Jugendliche zum Teil in Eigenregie für das Erschaffen digitaler Spiele aneignen.



Mehr Informationen zu
Games Talente



[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/
project/gamestalente](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/gamestalente)

5.



Games in der Aus- und Weiter- bildung

Spielspaß ist der beste Lernmotivator

Prof. Mareike Ottrand

Die große Kraft von digitalen Spielen ist der immersive Sog, den sie entfalten können, um Spieler*innen in ihren Bann zu ziehen. In diesen Sog, erzeugt durch Gameplay, Story und Ästhetik, lassen sich auch Lerninhalte einspeisen. Das Potenzial, sich in diesem Zusammenhang Fähigkeiten anzueignen und zu festigen, kennt keine Grenzen.

Ob individuell, kooperativ, kognitiv, taktisch oder strategisch – gespielt wird in einem geschützten Raum, fehlerfreundlich und motivierend. Am Tablet oder in VR, pandemiebedingt im Home-Office oder als Teamevent im E-Planspiel: You name it. Digitale Spiele bieten eine hohe Bandbreite, Effektivität und Flexibilität in der beruflichen Aus- und Weiterbildung sowie im schulischen und universitären Umfeld.

»I would rather hire a high-level World of Warcraft player than an MBA from Harvard«, sagte einmal John Seely Brown, Gründer des Institute for Research on Learning in Kalifornien.

In der Berufswahl können digitale Spiele einen ersten Überblick geben. Berufe können angespielt und Berufsalltag spürbar gemacht werden. Die Bundesagentur für Arbeit wirbt beispielsweise mit einem Game, in dem man eine*n Berufsvermittler*in spielt, um neues Personal. In der Ausbildung wird den digitalen Spielen und der



Integration multimedialer Inhalte aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung von Arbeitsabläufen und Prozessen eine immer größer werdende Relevanz zugesprochen. Außerdem trifft man die Auszubildenden meist da, wo sie sowieso schon sind: beim Spielen. Durch digitale Spiele können im Ausbildungsverlauf komplexe Lernstoffe und zugehörige Arbeitsfelder kurzweilig vermittelt werden. Wissen und Fähigkeiten können trainiert, Situationen simuliert und Handlungsmuster verinnerlicht werden. Das Lernen aus Fehlern und das Erlangen von Routine wird ebenfalls gefördert. Denn wo konkrete unternehmens- oder berufsspezifische Inhalte spielerisch erlebbar sind, bleiben sie deutlich leichter haften als klassisch vermittelte Informationen. Learning by doing, immersiv und interaktiv.

Mareike Ottrand

ist Professorin für Interaktive Illustration und Games sowie Studienfachberatung Illustration an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg. Sie ist Mitgründerin des in Ludwigsburg und Berlin ansässigen Studio Fizbin.



Nicht nur Pilot*innen, Chirurg*innen und Architekt*innen üben sich spielerisch im digitalen Raum. Vom Verkaufsgespräch bis hin zum Rettungseinsatztraining, von der Planung eines Streckennetzes bis hin zur Schulung zum Thema Cybersicherheit, von der spielerischen Vorstellung des Gesundheitsfachberufs bis hin zur Ressourcenmanagement-Simulation: Die Einsatzmöglichkeiten sind so unterschiedlich wie zahlreich.

Digitale Spiele bleiben während des gesamten Berufswegs ein treuer Begleiter für Lernwillige. Denn mit der zunehmenden Komplexität der Arbeitswelt steigt der Bedarf nach beruflicher Fort- und Weiterbildung. Serious Games, Game-Based-Learning und Gamification nehmen dabei eine immer wichtigere Rolle ein. Neue Methoden des Lernens können Mitarbeiter*innen motivieren, neue Themenfelder zu erproben und über den Tellerrand zu schauen. Ein Multiplayer-Serious Game kann Teamstrukturen verbessern und die Konflikt- und Kommunikationsfähigkeit der Teilnehmer*innen optimieren. Das dynamische Lernen, Spielen und Gewinnen hat das Potenzial zu einem Motivationsschub, welcher identitätsstiftend auf das Team und das Unternehmen wirkt.

Viele Personalverantwortliche wenden sich an Spieleentwickler*innen, um individuelle Lösungen für ihre Unternehmen zu finden. Einige Studios und Entwickler*innen haben sich auf genau dieses Feld spezialisiert: Games zum Zweck der Aus- und Weiterbildung, allgemein berufsübergreifend oder individuell maßgeschneidert. Entscheidend für den Erfolg des jeweiligen Serious Games ist dabei insbesondere die Wahl des richtigen Spielgenres, der Spielmechanik und der Plattform. Zeitgemäßes Game-Design, eine moderne Ästhetik und eine zielgruppengerechte Ansprache sind in der Entwicklung maßgeblich. Um den Lerneffekt möglichst groß zu halten, ist ein besonderes Augenmerk auf das User-Feedback zu legen: Wo Fehler gemacht werden, sollten sich die Konsequenzen deutlich herauskristallisieren. Wo Spieler*innen erfolgreich sind, müssen Fortschritte erzielt werden. So oder so sollte das Spielen immer belohnt werden – nicht zwangsweise mit Punkten und Highscores, sondern am besten mit Spaß.

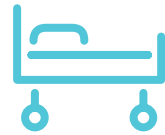


© Mareike Ottrand

Mareike Ottrand hat unter anderem die Charaktere für den DCP-Preisträger »The Inner World« entworfen und auch diese Zeichnung stammt aus ihrer Feder.



Im Gesundheits- und Pflegebereich wird vermehrt das Potenzial von Games-basierten Anwendungen erforscht und erprobt.



Mehr Informationen zum
Healthcare Game Jam



[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/
project/healthcare-game-jam](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/healthcare-game-jam)

Praxisbeispiel: Healthcare Game Jam

Arbeitnehmer*innen aus dem Bereich der Gesundheitsfachberufe sind das Rückgrat unseres Gesundheitswesens. Besonders der Pflegesektor steht vor der Herausforderung ausreichend Nachwuchs zu rekrutieren und die Corona-Pandemie hat den Fachkräftemangel noch deutlicher vor Augen geführt. Da immer weniger junge Menschen einer Tätigkeit in diesem Bereich nachgehen wollen, sucht der Gesundheitsbereich nach neuen Wegen der breiten Öffentlichkeit die Attraktivität und gesellschaftliche Bedeutung der Gesundheitsfachberufe zu vermitteln.

Im Jahr 2021 hat die Stiftung Digitale Spielekultur in Partnerschaft mit der Charité – Universitätsmedizin Berlin den **Healthcare Game Jam** veranstaltet, ein interdisziplinäres Spieleentwicklungsformat, in dessen Rahmen Spielideen zum Aufzeigen von Berufschancen im Gesundheitsfachbereich entstanden sind.

Um Fachwissen aus beiden Bereichen in den Game Jam einfließen zu lassen, luden die Projektpartner sowohl Beschäftigte aus den Gesundheitsfachberufen als auch Games-Entwickler*innen zu dem Online-Format ein. Die dreitägige Veranstaltung umfasste ein Bar Camp, bei dem die Teilnehmenden in den Dialog traten, sowie den eigentlichen Game Jam, bei dem innerhalb von 48 Stunden konkrete Ideen entwickelt wurden. Die Zusammenarbeit erfolgte pandemiebedingt online via Videoschalt in gemischten Gruppen, die je eine eigene Idee entwickelten. Am Ende des Game Jams standen 7 Spielkonzepte und -prototypen, die von einer hochkarätigen Jury aus Games-Branche und Gesundheitswesen bewertet wurden.

Der Preis der Jury ging an das 7-köpfige Team hinter dem Projekt **Alienated**. Das Spiel versetzt Spieler*innen in die Rolle eines Menschen, der durch einen Schlaganfall plötzlich aus dem Leben gerissen wird und für den das Aufwachen im Krankenhaus quasi zur Ankunft auf einem fremden Planeten wird. Der Umgang mit externen und internen Aliens symbolisiert dabei sowohl das Krankheitserleben als auch den Umgang mit Gesundheitsfachkräften. Das Spiel möchte auf diese Weise bei (angehenden) Fachkräften Empathie und Verständnis für Patient*innen und deren Angehörige wecken, für die der Mikrokosmos Krankenhaus zu Beginn einer Behandlung oft wie eine fremde Welt wirkt.

Der Healthcare Game Jam ist ein Beispiel dafür, wie das Potenzial von Games in der Aus- und Weiterbildung von Fachkräften angewandt werden kann. In diesem Fall drehte sich das Vorhaben um die Ansprache potenzieller Bewerber*innen und die Sensibilisierung für Besonderheiten und Herausforderungen des Berufs. Natürlich eignen sich Games und Gamification für eine Vielzahl an weiteren Einsatzmöglichkeiten in den unterschiedlichsten Branchen wie z. B. zum Training bestimmter Arbeitsabläufe oder dem Erlernen von Sicherheitsbestimmungen. Wichtig für den Einsatz sind eine bereits vorhandene digitale Infrastruktur, klar definierte Einsatzziele, ein konkreter Mehrwert für die Mitarbeitenden und die möglichst frühe Einbindung entsprechender Games-Spezialist*innen bei der Konzeption.

6.



Jugend- schutz und rechtlicher Rahmen

Digitale Spiele: Schutz und Orientierung durch Alterskennzeichen

Elisabeth Secker

Damit Kinder und Jugendliche an digitalen Spielen bedenkenlos teilhaben können, muss möglichen Risiken und Gefahren wirkungsvoll begegnet werden. Dazu gehören neben dem Schutz vor bestimmten Inhalten auch die Förderung von Medienkompetenz und das Schaffen von Orientierung in der digitalen Welt. Jugendschutz ist als gesamtgesellschaftliche Aufgabe eine gemeinsame Verantwortung von Eltern, Staat und Unternehmen. Die USK-Alterskennzeichen 0, 6, 12, 16 und 18 leisten seit fast 30 Jahren einen wesentlichen Beitrag dazu.

Rechtliche Grundlagen für die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen

In Deutschland gibt es im weltweiten Vergleich besonders verbindliche Regeln für den Jugendschutz bei digitalen Spielen, die Kindern und Jugendlichen angeboten werden. Welche Regeln gelten, hängt davon ab, auf welchem Weg diese Spiele zu den Nutzer*innen gelangen. Die gesetzlichen Vorschriften dazu finden sich insbesondere im Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes und im Jugendmedien-schutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder.

Wenn digitale Spiele auf Trägermedien für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit (z. B. im Handel) zugänglich sein sollen, müssen sie bereits seit 2003 gemäß § 12 Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes für die entsprechende Altersstufe freigegeben sein. Das heißt, sie dürfen ihnen ohne Altersfreigabe vor Veröffentlichung nicht verkauft, übergeben oder auf Bildschirmen gezeigt werden. Online-Spieleplattformen sind seit Mai 2021 gemäß § 14 a JuSchG gesetzlich dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen. Um dieser Pflicht zu entsprechen, kann z. B. ein anerkanntes automatisiertes Bewertungssystem genutzt werden.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche. Sie ist zuständig für die Prüfung zur Alterseinstufung von digitalen Spielen in Deutschland.

Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz des Bundes als auch unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder als zuständige Selbstkontrolle anerkannt. Im klassischen USK-Prüfverfahren nach dem Jugendschutzgesetz erteilen staatliche Vertreter*innen auf Empfehlung von unabhängigen Jugendschutzsachverständigen die Alterskennzeichen. Darüber hinaus vergibt die USK ihre Alterskennzeichen auch innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps. Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren. Die USK engagiert sich zudem über verschiedene Initiativen wie z. B. dem Elternratgeber im Bereich der Medienbildung. Die USK wird von einem Beirat beraten, der u. a. die USK-Grundsätze und die Leitkriterien für die Prüfungen festlegt.

Prüfverfahren der USK

Die zur USK-Prüfung beantragten Spiele werden durch dafür geschulte Spielesichter*innen zunächst durchgespielt und danach einem unabhängigen Prüfungsgremium präsentiert. Das Prüfungsgremium besteht aus 4 Jugendschutzsachverständigen aus Wissenschaft, Medienpädagogik, kirchlichen Einrichtungen und Jugendeinrichtungen sowie einem/r Ständigen Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Die von einem Prüfungsgremium empfohlene Alterseinstufung wird von dem/der Ständigen Vertreter*in der OLJB als eigene Entscheidung zur Altersfreigabe übernommen, sofern nicht der Anbieter oder die Ständige Vertreter*in innerhalb der gesetzten Frist Berufung einlegt. Kommt es zu einer Altersfreigabe durch die OLJB, ist das Ergebnis der Prüfung als Alterskennzeichen auf den Verpackungen und Datenträgern von digitalen Spielen zu finden.

Neben dem Kennzeichnungsverfahren nach dem Jugendschutzgesetz vergibt die USK Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps. Dies geschieht innerhalb des internationalen IARC-Systems (International Age Rating Coalition). In allen an dieses System angeschlossenen Vertriebsplattformen (z. B. Google Playstore, Nintendo eShop, Xbox Store, Sony Playstation Store) sind damit Alterskennzeichen der USK verfügbar.







Kriterien zur Alterskennzeichnung

Für die Alterseinstufung von Computerspielen gibt es festgelegte Kriterien. Diese Leitkriterien werden durch den Beirat der USK, der sich plural aus verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen zusammensetzt, beschlossen und angepasst. Die Leitkriterien dienen als Grundlage für die Gremien der Jugendschutzsachverständigen bei der Einschätzung der Risiken einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen beim Spielen nicht altersgemäßer Computerspiele. Sie unterstützen bei der Entscheidungsfindung. Im Fokus steht die Wirkungsvermutung, also ob Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigt oder sogar gefährdet sein könnten. Aspekte, die eine Wirkungsmacht entfalten können, sind beispielsweise die Atmosphäre des Spiels, Inhalte wie Gewalt, Sexualität, Drogen, aber auch Handlungsdruck, der vom Spiel ausgeht. Die Leitkriterien sind auf der USK-Homepage unter www.usk.de/die-usk/grundlagen veröffentlicht.

Um neue Entwicklungen in die Jugendschutz-Richtlinien einzubeziehen, überprüft die USK alle 2 Jahre ihre Leitkriterien. Durch das neue Jugendschutzgesetz, das im Mai 2021 in Kraft getreten ist, können künftig auch sogenannte potenzielle Nutzungsrisiken wie z. B. Kauf- und Kommunikationsmöglichkeiten bei einer jugendschutzrechtlichen Bewertung berücksichtigt werden. Dies geschieht im Regelfall durch einen entsprechenden Zusatzhinweis, kann in Einzelfällen jedoch auch in einer höheren Alterseinstufung münden.

Auswahl geeigneter Spiele

Nach Artikel 6 des Grundgesetzes haben Eltern das Privileg, ihrem Kind auch mediale Inhalte zugänglich zu machen, die nicht für seine Altersfreistufe freigegeben sind. Eltern sollten bei der Auswahl von Spielen jedoch unbedingt auf die Alterskennzeichen der USK achten. Die farbigen USK-Alterskennzeichen geben Hinweise darauf, ob ein Spiel für Kinder und Jugendliche ab einem entsprechenden Alter aus Sicht des gesetzlichen Jugendschutzes unbedenklich ist, und dienen vor allem dazu, dass Erziehungsberechtigte ungeeignete Apps und Spiele mit beeinträchtigenden Inhalten direkt erkennen. Die Kennzeichen geben jedoch keine Auskunft über den Schwierigkeitsgrad eines Spiels oder die jeweilige pädagogische Eignung. Eine pädagogische Beurteilung zu digitalen Spielen bietet u. a. der vom Land Nordrhein-Westfalen geförderte www.spieleratgeber-nrw.de. Als Ergänzung zu den USK-Kennzeichen finden Eltern dort eine pädagogische Alterseinschätzung, Informationen zu Inhalten, Kosten, Anforderungen, Umfang und Wirkung von Spielen. Weitere Informationen bieten außerdem die Plattformen www.spielbar.de und www.klicksafe.de sowie die Online-Datenbank **Digitale Spiele mit pädagogischem Potential** unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele.



Elisabeth Secker

ist Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und Mitglied im Beirat der Stiftung Digitale Spielekultur.

Technische Tools zu elterlicher Kontrolle bei digitalen Spielen



Damit eine altersgerechte Begleitung von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit Spielen gelingt, kann die Nutzung von technischen Einstellungsmöglichkeiten auf den jeweiligen Geräten, Konsolen oder Plattformen eine sinnvolle Ergänzung sein. Tools zur elterlichen Kontrolle helfen Spieler*innen, Eltern und Erziehungsberechtigten die Spieldauer zu begrenzen, die passende Alterseinstufung der USK festzulegen und zu entscheiden, ob ihr Kind mit anderen Spielern kommunizieren darf oder nicht. Darüber hinaus lassen sich so auch Käufe deaktivieren oder Ausgabenlimits festlegen. Die USK informiert unter www.usk.de/fuer-familien/ratgeber/technische-massnahmen, welche Einstellungen bei welchem Angebot genutzt werden können.

Blick in die Zukunft: Zusatzhinweise

Für eine noch bessere Orientierung bei der Auswahl digitaler Spiele werden auf Grundlage des novellierten Jugendschutzes vom Mai 2021 künftig Zusatzhinweise zu den wesentlichen Gründen für die Altersfreigabe und potenzielle Risiken durch Nutzungsfunktionalitäten eines Spiels eingeführt. Die Hinweise werden auf der Spielverpackung und der USK-Webseite für Spieler*innen ersichtlich sein und helfen, Risiken besser einschätzen zu können. Die Gesetzesnovelle knüpft damit an bestehende Systeme im Bereich der Online-Spieleplattformen an, bei denen bereits mit Zusatzhinweisen gearbeitet wird.

Rechtliche Aspekte: Einsatz von Games in der Lehre

Kai Bodensiek

Die Nutzung von Computerspielen in der Lehre ist die logische Konsequenz aus der kulturellen Entwicklung der vergangenen Jahre. Im Folgenden werden die wichtigsten rechtlichen Eckpunkte rund um den Einsatz von Games in der Lehre kurz erläutert.

1. Computerspiele und Urheberrecht

Computerspiele sind, so hat es der Europäische Gerichtshof (EUGH) in der Nintendo-Entscheidung festgestellt, eine hybride Werkform und sind als Computerprogramm (im Hinblick auf den Quellcode der Software) und als Filmwerk (im Hinblick auf den am Bildschirm wahrnehmbaren Teil) geschützt. Entsprechend sind die jeweiligen Regelungen im Urheberrecht zu beachten. Sowohl der Quellcode der Spiele-Software als auch Aufnahmen des Bildschirmgeschehens dürfen nicht ohne Weiteres kopiert und verbreitet werden.

2. Gemeinfreiheit/Freeware

Zwar nicht gemeinfrei im rechtlichen Sinne, aber häufig praktisch genauso in der Wirkung, sind die vielen heute bekannten Lizenzen, die eine freie Nutzung ermöglichen sollen. Dazu gehören Lizenzen wie einige Formen der General Public License, Creative Commons, Public Domain, Freeware oder andere Bezeichnungen. Diese Lizenzen sollen grundsätzlich eine kostenlose und freie Nutzung ermöglichen, im Detail gibt es jedoch teilweise erhebliche Unterschiede, wie die Werke, die diesen Lizenzen unterliegen, einzusetzen und zu nutzen sind. Da die Werke eben nicht gemeinfrei sind, sondern nur einer freizügigen Lizenz untergeordnet sind, sollte im Einzelfall geprüft werden, was konkret erlaubt ist. Gerade solche Lizenzen, die eigentlich nicht für Computerspiele entworfen wurden, wie Creative Commons, lassen dann häufig viele Fragen offen. Um hier auf Nummer sicher zu gehen, sollte Kontakt zum Urheber aufgenommen werden.



3. Wissenschaftsschranken

Gerade erst in einer jüngeren Reform des Urheberrechts sind die sogenannten Wissenschaftsschranken im Urhebergesetz reformiert worden. Über die Qualität der Reform lässt sich streiten. Gemäß § 60 a UrhG dürfen im Rahmen des Unterrichts bis zu 15 Prozent eines veröffentlichten Werkes verbreitet, vervielfältigt, öffentlich zugänglich gemacht (Angebot zum Download bzw. zur Wahrnehmung über das Internet) oder sonst öffentlich wiedergegeben werden. Soweit dies mit einer Kürzung des Werkes verbunden ist, ist auch die damit verbundene Bearbeitung erlaubt. 15 Prozent eines Werkes ist bei Texten oder Musikstücken ggfs. noch recht einfach zu berechnen, da man hier auf einen Anteil der Gesamtspielzeit des Musikstücks oder der Zeichen des Buches oder Textes (wobei schon fraglich ist, ob Verlagsangaben dabei mitzuzählen wären) zurückgreifen kann. Bei Werken der bildenden Kunst, Lichtbildwerken oder aber auch bei einem Computerspiel bleibt erst einmal offen, was konkret 15 Prozent sein sollen und inwiefern diese Regelung dann noch sinnvoll ist.

Einzelne Screenshots werden bei einem Computerspiel wohl sicherlich unter die 15-Prozent-Grenze fallen. Auch sollten bei vielen Spielen Spielvideos, die eine Schulstunde nicht überschreiten, wohl noch im Rahmen der Begrenzung sein, es dürfte jedoch im Einzelfall auch vom konkreten Spiel abhängen. Die Spielung eines vollständigen Spiels oder eines Großteils eines Spiels bleibt jedoch auch weiterhin trotz Wissenschaftsschranken nicht ohne weiteres möglich, sofern nicht vorher eine entsprechende Erlaubnis vom Rechteinhaber eingeholt wurde.

Ausnahmsweise dürfen nach § 60 a Absatz 2 UrhG aber auch vollständige »Abbildungen, einzelne Beiträge aus derselben Fachzeitschrift oder wissenschaftlichen Zeitschrift, sonstige Werke geringen Umfangs und vergriffene Werke« im Unterricht verwendet werden. Abbildungen bezieht sich hier auf Screenshots, Fotos, Zeichnungen, aber auch Grafiken oder Graphen. Auch erlaubt ist die Darbietung von Werken geringen Umfangs. Wann ein Computerspiel von einem geringen Umfang ist, ist jedoch weder entschieden noch leicht zu beurteilen. Bei Filmen oder Musikstücken geht man allgemein von einer Länge von 5 Minuten aus, bei Texten von 25 Seiten. Gerichtliche Entscheidungen für Computerspiele fehlen bisher.

Schließlich ist auch dann eine vollständige Nutzung erlaubt, wenn es sich um ein vergriffenes Werk handelt, also ein Werk, das im regulären, nicht-antiquarischen Handel bzw. beim Verlag nicht mehr erworben werden kann. Das ist gerade bei älteren Spielen durchaus denkbar. Hier sollte man aber die entsprechenden Nachforschungen im Vorfeld sorgfältig dokumentieren. Einen Gesamtvertrag, wie z. B. für die Verwendung von Zeitungsartikeln (Gesamtvertrag Vervielfältigung), der konkrete Vervielfältigungen pauschal erlauben würde, existiert für Computerspiele nicht.



Anzumerken ist allerdings, dass eine solche Verwendung, auch wenn sie sich im Rahmen der Wissenschaftsschranken hält, dann nicht erlaubt ist, wenn es sich bei dem Werk um ein Werk oder eine Version handelt, die konkret für den Unterrichtsgebrauch erstellt wurde. Andernfalls wäre es Schulbuchverlagen, aber auch den Entwicklern von Spielen für den schulischen Einsatz kaum möglich, ihre Produkte zu refinanzieren. In diesen Fällen muss dann das entsprechende Werk bzw. die Schulversion erworben werden, damit die Nutzung im Unterricht zulässig ist.

Grundsätzlich sind die Nutzungen im Unterricht im Rahmen der Schranken durch Abgaben an Verwertungsgesellschaften zu vergüten. Da es eine solche Verwertungsgesellschaft im Bereich der Computerspiele bisher nicht gibt, dürfte dieser Anspruch allerdings derzeit nicht relevant sein.

Ebenfalls nicht von den Schranken des § 60 a UrhG umfasst ist das Bearbeitungsrecht, also z. B. die Herstellung eines Filmes unter Nutzung eines Computerspiels oder die Unterlegung von Spielszenen mit einer fremden Musik. Hierfür muss das Bearbeitungsrecht nach § 23 UrhG gesondert eingeholt werden, soweit die Bearbeitung nach § 23 UrhG nicht erlaubt ist. Erlaubt ist nach § 23 Absatz 1 UrhG die Bearbeitung z. B. von Screenshots eines Spiels, soweit diese nicht veröffentlicht werden. Ob die Präsentation im Klassenverband schon eine solche Veröffentlichung darstellt, ist umstritten, die Abgabe als Teil einer Hausarbeit beim Lehrpersonal dürfte aber noch keine Veröffentlichung darstellen.

In Ausnahmen kommt es aber gar nicht auf die Veröffentlichung an, nämlich z. B. sofern eine Verfilmung bzw. Umgestaltung eines bestehenden Filmwerkes erfolgt. Hier ist schon die Herstellung der Bearbeitung verboten. Dies basiert auf der inzwischen veralteten Annahme, dass eine Verfilmung oder Bearbeitung eines Films nur mit erheblichem Kapitalaufwand und auch nur in der Öffentlichkeit oder zumindest mit öffentlichem Aufsehen möglich wäre. Ob diese Regelung die nächste anstehende Überarbeitung des § 23 UrhG übersteht, ist daher fraglich, aber zumindest ist sie derzeit noch gültig. Eine solche Verfilmung stellt u. a. jede Herstellung eines Let's-Play-Videos oder sonstiger Videos dar, die zumindest teilweise das Spielgeschehen eines Computerspiels zeigen. Diese dürfen ohne Erlaubnis des Rechteinhabers nicht einmal im privaten Bereich hergestellt werden.

Kai Bodensiek

ist Partner am Berliner Standort von Brehm & v. Moers.
Er berät nationale wie auch internationale Unternehmen
in allen Fragen des IT-, Internet- und Medienrechts.
Ein wesentlicher Schwerpunkt seiner Tätigkeit liegt in der
Beratung von Unternehmen in der Games-Industrie
sowie der Mobile-Content-Industrie.



4. Konkrete Erlaubnis/Duldung

Damit sieht es so aus, als müsste man für viele Nutzungen zunächst den Rechteinhaber der jeweiligen Spiele kontaktieren. Dies ist gerade bei ausländischen Großunternehmen häufig ein hoffnungsloses Unterfangen, soweit diese nicht an Pilotprojekten zur Nutzung von Computerspielen in Schulen in einem Bundesland mitwirken. Hierzu sollte die jeweilige Bildungsverwaltung Informationen vorhalten, soweit es ein solches Projekt gibt. Zumindest für die Frage der Herstellung von Video- und Fan-Inhalten gibt es jedoch inzwischen von fast jedem Computerspiele-Verlag eine eigene Regelung. Diese Regeln finden sich üblicherweise auf den Webseiten der jeweiligen Verlage und beschreiben zumeist die grundsätzlich erlaubten Handlungen. Da die Suche nach diesen Regeln durchaus nicht einfach ist, hat der game – Verband der deutschen Games-Branche eine Liste von solchen Regeln veröffentlicht und diese verlinkt (www.game.de/themen/lizenzverzeichnis-fuer-lets-plays). Hier sollte man also schnell fündig werden, wenn sich die Frage stellt, ob man im Unterricht Videos mit Computerspielen erstellen darf oder nicht. Sollten danach allerdings noch Punkte offenbleiben, bleibt nur die Kontaktaufnahme mit dem jeweiligen Verlag zur Rechtfertigung. Aber auch hier ist der game-Verband meist ein hilfreicher Vermittler.

Die wichtigsten Punkte auf einen Blick

- Der sicherste Weg für einen Einsatz in der Schule ist ein Kontakt zum Publisher/Verlag des Spiels.
- Ohne Erlaubnis ist eine vollständige Spielung im Unterricht nicht zulässig.
- Eigene Videokreationen mit Games-Content können durch die allgemeinen Community-Regeln der Publisher erlaubt sein.

Glossar

Im Folgenden werden einige Begriffe erläutert, die immer wieder im Rahmen der Bildungsarbeit mit Games anzutreffen sind, aber je nach Ansprechpartner*in oder Institution zum Teil leicht unterschiedlich verwendet werden. Die folgenden Definitionen entsprechen der Auslegung der Stiftung Digitale Spielekultur in Bezug auf ihre Formate und Projektinhalte.



Gamification/Gamifizierung

Gamification bezeichnet den Einsatz spieltypischer Elemente in spiel-fremden Kontexten. Dabei kann es sich z. B. um Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen handeln, die eingesetzt werden, um einen Prozess motivierender oder angenehmer für die Ausführenden zu gestalten. Gamification kann in der Bildung Anwendung finden, aber auch in vielen anderen Bereichen, z. B. am Arbeitsplatz, in der Fitness oder im Rahmen von Therapien.

Game Jam/Pitch Jam

Ein Game Jam ist ein Zusammentreffen von Spieleentwickler*innen, um gemeinsam innerhalb einer kurzen Zeitspanne (z. B. über ein Wochenende) Spieleprototypen zu entwickeln. Dabei arbeiten Personen mit verschiedenen Kenntnissen zusammen. Beim Pitch Jam handelt es sich um ein abgewandeltes Format der Stiftung Digitale Spielekultur, bei dem ein Konzept oder Prototyp am Ende vor einer Jury zur potenziellen Weiterentwicklung präsentiert wird. Die Game Jams und Pitch Jams der Stiftung verfolgen außerdem in der Regel einen interdisziplinären Ansatz, indem sie Spieleentwickler*innen mit Fachleuten aus bestimmten Themenfeldern oder Anwendungsbereichen zusammenbringen.

Game-Based-Learning

Game-Based-Learning bezeichnet die Verschmelzung von Wissensvermittlung mit dem Spielen von Games. Der Ansatz verfolgt das Ziel, dass Lern- und Motivationspotential von digitalen Spielen zum Erlernen von Wissen zu verwenden, welches auch über das Spiel hinaus genutzt werden kann (z. B. Schulwissen). Serious Games basieren auf dieser Grundidee der spielerischen Wissensvermittlung. Aber auch analoge Konzepte (z. B. Brett- oder Kartenspiele), die fachspezifisches Wissen vermitteln wollen, fallen unter diesen Ansatz.



© Rodnae Productions/Pexels





Serious Games

Serious Games sind digitale Spiele, die nicht ausschließlich Unterhaltungszwecken dienen, sondern das Anliegen verfolgen, Informationen, Wissen oder Kompetenzen zu vermitteln. Im besten Fall greifen Spielen und Lernen so ineinander, dass der Erkenntnisgewinn ganz nebenbei geschieht. Serious Games versuchen die Lücke zwischen der Vermittlung und der Anwendung von Wissen zu schließen. Hierbei bauen sie auf die Erkenntnis auf, dass Menschen leichter und nachhaltiger durch die Anwendung von Wissen lernen. Da Serious Games bereits mit der Intention zum Lernen zu dienen produziert werden, zielen sie darauf, auch ohne didaktische Einbindung einen Lerneffekt zu entfalten.

Serious Gaming (alt. Gaming for Impact)

Serious Gaming beschreibt die didaktische Einbindung jeglicher Art digitaler Spiele zu Bildungszwecken. Hierzu können explizit auch Spiele verwendet werden, die in erster Linie zu Unterhaltungszwecken hergestellt wurden und kein bestimmtes Lernziel verfolgen. Diese können zur Visualisierung schwer vorstellbarer Zusammenhänge dienen oder einen emotionalen Zugang zu einem möglicherweise sensiblen Thema ermöglichen. Voraussetzung ist die didaktisch-methodische Einbettung in die jeweiligen Lernpläne oder -programme.

Spielung

In Analogie zur weithin bekannten Lesung werden bei einer Spielung von einer Runde aus Gaming-Expert*innen, Entwickler*innen und/oder Kulturinteressierten aktuelle Spiele vor Publikum vorgestellt und diskutiert. Ausschnittsweise werden Passagen live vorgespielt, um dabei über kulturelle bzw. intermediale oder auch politische Aspekte zu diskutieren. Das Publikum kann in die Diskussion einbezogen werden. Bei der Spielung handelt es sich letztendlich um eine Live-und-vor-Ort-Variante der bei Gamer*innen beliebten Let's Play-Videos für ein bestimmtes Fachpublikum.

Bisher erschienen:



Elternratgeber Computerspiele

Der Elternratgeber der Stiftung Digitale Spielekultur und Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beantwortet wichtige Fragen rund um Games und Erziehung.



www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/02/Elternratgeber-Computerspiele-A2019-web-1.pdf



Bildung neu gestalten mit Games

Die Abschlussveröffentlichung der Plattform Digitale Spielewelten stellt Methoden zum Einsatz von Games im Schulunterricht vor.



www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/01/Bildung_neu_gestalten_mit_Games-web-einzeln-27.06.19.pdf



Erinnern mit Games (Handbuch)

Expert*innen aus verschiedenen Fachbereichen geben Orientierung zur respektvollen, fundierten und involvierenden Vermittlung von Erinnerungskultur mit digitalen Spielen.

↓

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/08/SDK_Erinnern-mit-Games_bfrei.pdf



Erinnern mit Games – Zehn Leitfragen zur digitalen Erinnerungskultur (Booklet)

Die Leitfragen bieten eine Orientierung bei der Ideenentwicklung von spielerischen Formaten in der Erinnerungskultur und lassen gleichzeitig genug Offenheit für kreative Experimente und erinnerungskulturelle Innovationen.

↓

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/10/SDK_Erinnern-mit-Games_Mini-deutsch.pdf



Image-Broschüre der Stiftung Digitale Spielekultur

Die Image-Broschüre bietet eine Übersicht unserer Ziele, Arbeit und der Themenschwerpunkte Kultur, Bildung und Forschung.

↓

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/12/Stiftung-Digitale-Spielekultur-Image-Broschuere.pdf



Impressum

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Straße 2, 10789 Berlin
Telefon 030.29 04 92 90
kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Konzeption & Redaktion

Benjamin Hillmann
Çiğdem Uzunoğlu

Design

4S Design, Berlin

Druck

Offizin Scheufele, Stuttgart



www.stiftung-digitale-spielekultur.de



Das Handbuch »Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung« veranschaulicht, wie sich digitale Spiele in verschiedenen Bereichen der Bildung einsetzen lassen – zum Beispiel im Schulunterricht, in der Sozialen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen oder in der Aus- und Weiterbildung. Das Handbuch richtet sich als Nachschlagewerk, Ratgeber und Inspirationsquelle insbesondere an Vertreter*innen von Bildungsorganisationen und bildungspolitisch verantwortlichen Stellen.