



ullsteinbild - ecopix



Dirk Frank

Die spielende Gesellschaft – ein neues Paradigma?

Ein Mensch, der in der einen Welt lebt, in der anderen dagegen nur vegetiert: In dem Maße, wie ihn die reale Welt missachtet, demütigt, unterschätzt, flüchtet der jugendliche Ben in eine Scheinwelt, die ihm das Computerspiel „Archlord“ bietet. In der er als kühner Ritter Abenteuer erlebt und das Herz einer schönen Prinzessin erobert. Übergänge verschwimmen zunehmend, die Realität verflüssigt sich, bis schließlich beide Welten ineinander fließen. „Ben X“, ein Film des belgischen Autors Nic Balthazar, scheint die Ängste von besorgten Pädagogen,



Eltern und auch Bildungspolitikern zu bestätigen. Doch nur, wenn man über die Grundkonstellation der Geschichte nicht hinausgeht. Denn „Niets was alles wat hij zei“ („Nichts war alles, war er sagte“), auch als Roman erschienen, handelt von einem Autisten, der in eine virtuelle Welt flüchtet, die ihm mehr bietet als die reale. In der er viel lernt, auch über sich und seine Fähigkeiten und Defizite. Obwohl das Schicksal von Ben sicherlich einen pädagogischen Sonderfall darstellt, der nicht direkt auf die aktuelle Diskussion um Wohl und Weh digitaler Unterhaltungswelten übertragbar ist, so lädt der Film doch ein zu einer differenzierten Betrachtung des Phänomens Computerspiele.

Serious und unserious: Computerspiele als Teil der digitalen Kultur

Spiele, und Computerspiele im Besonderen, haben zweifellos Konjunktur; neueste Studien zeigen, dass das Alter, in dem sich Kinder für Computer- und Konsolenspiele interessieren, deutlich sinkt; auch im Vorschulalter (siehe dazu den Beitrag Troltenier in diesem THEMENDIENST) bewegen sich die Spieler bereits erstaunlich souverän durch das virtuelle Geschehen. Messen wie die Leipziger Games Convention oder die Internationalen Spieltage SPIEL erfreuen sich nicht nur steigender Besucherzahlen, sondern auch eines großen Interesses seitens der Massenmedien und der Pädagogik. Große Hoffnungen setzt man auf das kreative und auch lernförderliche Potenzial der Spiele; ein neues Genre, die Serious Games, sind entstanden. Aber ebenso wird die boomende Branche kritisch beäugt, wobei nicht immer deutlich wird, woran sich die Kritik entzündet. Grundsätzlich gilt es bei der Debatte um die digitale Spielkultur zwei Dimensionen zu unterscheiden:

Erstens: Computer- und Videospiele werden zum einen pragmatisch danach befragt, welche unterschiedlichen Spielgenres es gibt, wie viel Zeit man mit ihnen verbringen sollte, welche sich als nützlich und lernförderlich und welche sich

als fragwürdig, wenn nicht gar jugendgefährdend entpuppen. Sich mit diesen und ähnlichen Fragen zu beschäftigen, ist eine vergleichsweise unaufgeregte Angelegenheit; unabhängig davon, ob man die digitale Spielkultur mit gängigen pädagogischen Methoden je nachdem eindämmen, fördern oder einfach nur beobachten möchte: Eine Herausforderung für die (traditionelle) Wissens- und Lernkultur erblickt man darin grundsätzlich nicht.

Die zweite Dimension, von der hier auch die Rede sein soll, geht aber darüber hinaus: Gefragt wird dann, ob das spielerische Tun vor dem PC oder an der Konsole nicht nur eine neue Phase der Spielkultur einläutet, sondern vielmehr ein neues Paradigma der Wissens- und Kommunikationskultur formuliert, in der die Übergänge und Unterschiede zwischen Spielen und Lernen, zwischen Arbeit und Freizeit, zunehmend verschwimmen. Nicht zuletzt die Generationsspezifität in Sachen Mediennutzung mag ein weiterer Grund dafür sein, dass die Verständigung über die Computerspiele teilweise so schwer fällt. Beispiel Egosooter: Was für den einen ein menschenverachtendes und zynisches Abschlachten darstellt, ist für den anderen lediglich ein Spiel, in dem Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Geschick über Sieg oder Niederlage entscheiden, allgemeine ethisch-moralische Fragen dagegen keine Rolle spielen. Ähnlich diametral entgegengesetzte Einschätzungen zeigen sich auch in der Debatte um virtuelle Identitäten im Netz: Die einen kritisieren die Maskerade, die einen echten Austausch zwischen Menschen verhindert, andere wiederum loben die Möglichkeiten, die in dieser Form der digitalen Selbsterkundung stecke¹.

Wie sieht der vernünftige Umgang mit Computerspielen aus? Digitale Spielkultur aus pädagogischer Sicht

Eine ‚banale‘ Frage, die wahrscheinlich nur ein Nichtspieler stellen kann, lautet: Warum erfreuen sich Computerspiele einer derart großen Beliebtheit? Forscher sprechen gerne

¹ Vgl. dazu Nicola Döring: Identität + Internet = Virtuelle Identität? www.mediaculture-online.de

vom Selbstwirksamkeitserleben: Da der Spieler nicht nur rein rezeptiv wie bei einem Spielfilm, sondern produktiv am Spielgeschehen partizipieren kann, ergibt sich ein höherer Grad der Interaktivität: Der Spieler hat die Kontrolle, die ‚Macht‘ über das Geschehen. Wer sich als *Digital Immigrant*, also als Einwanderer in der digitalen Welt, einen Überblick verschaffen möchte, auch, um sich ein eigenes Urteil über die lernförderlichen Aspekte oder mögliche Gefahren wie Spielsucht, Aggression oder Eskapismus zu bilden, sollte zuerst einmal die verschiedenen Genres² kennen.

Genres

Seit den frühen Tagen von einfach gestrickten Spielen wie „Pong“ oder „PacMan“ sind die Spiele anspruchsvoller geworden, die Landschaft hat sich ausdifferenziert: Genres sind entstanden, die im Hinblick auf die graphisch-visuelle Ausstattung, die kognitiven Anforderungen und die Aktivität und das Involviertsein des Spielers stark variieren:

Adventure-Spiele gehören zu den erzählenden Genres; über das Lösen von Rätselaufgaben, die Sammlung von Gegenständen und Informationen muss die Geschichte erschlossen werden. Sehr beliebt ist zum Beispiel die Spielversion des Buch- und Filmhits „Harry Potter“.

Simulationen wie das höchst erfolgreiche „Die Sims“ ermöglichen es dem Spieler, eine Welt nach seinen Vorstellungen modellhaft aufzubauen; Sportspiele wie „Fifa 09“ fallen auch in diese Kategorie.

In Denkspielen geht es um das Lösen von einfachen Rätselaufgaben, bekannt sind hier „Minesweeper“ oder „Tetris“.

Partyspiele werden kollektiv zuhause gespielt; so können die Gäste ihre Gesangskünste testen (z. B. im Karaoke-Spiel „Singstar“) oder ihre Künste an der Gitarre ausprobieren; hier findet sozusagen keine Vertiefung am Bildschirm, sondern eher im geselligen Miteinander statt. Über Bewegungssensoren wird das Geschehen im realen Raum vor dem Fernseher mit dem Spiel verknüpft.

Ein berühmt-berüchtigtes Genre stellen sicherlich die Shooter-Spiele dar: Hier wird die Spielfigur durch eine von Krieg und Bedrohung geprägte Landschaft oder Stadt geführt; neben den so genannten Egoshootern gibt es auch Taktik orientierte Shooter wie „Counter-Strike“; man agiert hier in Teams, so genannten „Clans“ oder „Gilden“, die teilweise eigene Websites unterhalten, und tritt gegeneinander in den „Clan-Wars“ an. Fans dieses Spiels heben hervor, dass die Spielabläufe variantenreich sind und es kaum Wiederholungen gibt.

Online-Spiele wie „World of Warcraft“, das weltweit von über 10 Millionen Spielern gespielt wird, oder das in „Ben X“ vom Protagonisten gespielte „Archlord“ verkörpern komplette vir-

Learn2Work – eine Unternehmenssimulation

In diesem Lernspiel erfahren die Spielenden aus der „Vogelperspektive“, wie ein Unternehmen funktioniert. In der Rolle des Managers muss der Lernende das virtuelle Unternehmen auf eine erfolgreiche Bahn bringen und verhindern, dass es in die Insolvenz gerät. Learn2work ist für eine breite Zielgruppe geeignet: Von Auszubildenden über Meisterschüler bis zu betrieblichen Führungskräften. Eine ausführliche Besprechung der Simulation findet man beim Portal qualiboXX. www.qualiboxx.de/ww3ee/learn2work.php

tuellen Welten, die auch dann fortgeführt werden, wenn der einzelne Spieler das Spiel verlässt. Der Spieler baut sich ganz nach individuellen Vorstellungen einen Stellvertreter, seinen Avataren, in der virtuellen Welt zusammen; um besonderen Aufgaben gerecht zu werden, schließt man sich mit anderen Spielern zusammen. Der Spieleforscher Andreas Lange sieht darin ein Paradox: Die Onlinespielwelten können gerade durch die Einbindung des Spielers in virtuelle Gemeinschaften eine Isolation des Spielers im realen Leben erzeugen.

Edutainment-Spiele versuchen den unterhaltenden Aspekt von Spielen mit Lerneffekten zu verbinden; auch die so genannten Serious Games haben in den letzten Jahren als Genre für den Bildungssektor eine zunehmende Bedeutung erworben. Die audiovisuelle Ausstattung ist häufig eher bescheiden; dafür steht das jeweilige Thema häufig im Kontext politischer, ökonomischer und ökologischer Probleme. Der Spieler soll in der Bewältigung von strategischen Aufgaben für die humanitären Katastrophen der Welt (Beispiel: „Dafur is dying“, www.darfurisdying.com/) sensibilisiert werden.

Spiele in der pädagogischen Praxis

Aber nicht nur pädagogisch ‚aufgerüstete‘ Computerspiele können mit Gewinn in Bildungsinstitutionen zum Einsatz kommen: Unterrichtseinheiten zum Thema „Computerspiele“, Spieletester-AGs oder LAN-Partys (vgl. auch den Beitrag von Marco Fileccia in diesem THEMENDIENST) bieten die Möglichkeit, jugendliche Spielwelten (und auch dazu gehören nun mal auch actionorientierte Spiele) sinnvoll in den pädagogischen Alltag zu integrieren. Eine Möglichkeit, den Vorgang des Computerspielens zu reflektieren, ohne dabei die Ebene des Spielerischen zu verlassen, stellen beispielsweise „Machinimas“ dar: Damit werden 3D-Animationsfilme bezeichnet, die auf der Basis von Computerspielen erstellt werden können. Beim Spielen wird der Vorgang der animierten Handlung quasi ‚abgefilmt‘ und ermöglicht so die Refle-

² Vgl. das Glossar in Computer + Unterricht 72 (2009), H. 4, S. 18ff.

xion des Spiels auf einer Metaebene. Konsens herrscht in der Medienpädagogik darin, dass Pädagogen und Eltern sich nicht nur für die Spiele von Kindern und Jugendlichen interessieren sollten; vonnöten ist, um von den jugendlichen Spielern überhaupt ernst genommen zu werden, selber einmal zu daddeln. „Oder würden Sie mit einem Schüler über Literatur diskutieren wollen, der über das Studium des Klappentextes nie hinaus gekommen ist?“³, schreiben Jürgen Slegers und Tanja Witting den die Distanz zur Spielkultur währenden Erwachsenen ins Stammbuch. Veranstaltet werden von Bildungsinstitutionen mittlerweile auch Informationsabende, an denen Eltern schon mal die ‚härteren‘ Varianten der heutigen Computerspiele, also auch Egoshooterspiele, testen dürfen.

Medienwirkungsforschung

Ansätze für eine pädagogische Einbindung von Computer- und Konsolenspielen gibt es zuhauf, was aber die Kritiker der Computerspielkultur kaum beruhigen dürfte. Sie verweisen zum einen auf die Zuwächse bei der Nutzungsfrequenz von Computern (laut JIM-Studie zählten 84 % der Jugendlichen zu den regelmäßigen Nutzern, 2008 waren es schon 89 %), zum anderen auf den großen Anteil von männlichen Nutzern, die bei Offline-Tätigkeiten Computerspiele am häufigsten nennen. Im Fokus der Kritik steht vor allem der Zusammenhang von Computerkonsum und sozial auffälligem Verhalten; gewalthaltige Spiele erzeugten aggressives Verhalten, übermäßiger Konsum führe zur Spielsucht und beeinträchtige die Schulleistungen. Befragt man jedoch neuere Studien zur Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen, ergibt sich ein weitaus differenzierteres Bild: Zwar kann nicht bestritten werden, dass ein beträchtlicher Teil von aktuellen Computerspielen gewalttätige Inhalte aufweist. Bisherige Untersuchungen deuten allerdings nur auf moderate Effekte hin, die gewalthaltige Bildschirmspiele bei jugendlichen Spielern ausgelöst haben. Langzeitstudien liegen bislang kaum vor; grundsätzlich gilt zu bedenken, dass der Befund, ein Jugendlicher neige nach einem Shooter-Spiel zu aggressivem Verhalten, auch auf ein umgekehrtes kausales Verhältnis hindeuten könnte; so geht man bei der „Selektionshypothese“ davon aus, dass Jugendliche, die ohnehin schon zu aggressivem Verhalten neigen, sich eben von bestimmten Spielen mit Gewaltpotenzial angezogen fühlen: „Möglich ist auch, dass beide Wirkrichtungen bestätigt werden, also eine Wechselwirkung vorliegt“⁴, mutmaßen zwei Medienwissenschaftlerinnen.

Bezeichnend ist jedenfalls, dass seriöse empirische Untersuchungen sehr differenziert die Wirkungen von Computerspielen beschreiben und sich mit medienpädagogischen Warnungen oder Verboten eher zurückhalten, was andererseits manche Kriminologen, Psychologen und Hirnforscher nicht davon abhält, medienwirksam auf einen direkten Zusammenhang von Gewaltspielen und gewalttätigem Verhalten zu

Jungen lieben Action-, Mädchen Strategie-Spiele

In der JIM-(Jugend, Information, Multi-Media-)Studie wird auch das Computerspielverhalten abgefragt. JIM 2008 belegt: 46 % der Jungen nannten Shooter/Action als liebstes Spiel, 42 % der Mädchen Strategiespiele. 48 % der Jungen spielen täglich/mehrmals pro Woche, bei den Mädchen nur 13 %.

Download unter: www.mpfs.de/

pochen. Auch das Thema „Computerspielsucht“ eignet sich nicht, wenn man sich den heutigen Forschungsstand anschaut, für medienpädagogische Schnellschüsse. Die Gefährdung, die vor allem von Online-Spielen wie „World of Warcraft“ ausgehen kann, lässt sich nicht allein quantitativ, also von der Zeit, die vor dem Bildschirm verbracht wird, erschließen; entscheidend ist vielmehr, welche Funktion das Spiel für den Spieler hat, ob er die virtuelle Spielwelt mit den Anforderungen der realen Welt und seinen sozialen Beziehungen in Einklang bringen kann.

Jugendmedienschutz

In Deutschland hat der Gesetzgeber geregelt, dass Spiele nur dann an Kinder und Jugendliche verkauft und weitergegeben werden dürfen, wenn sie für ihre jeweilige Altersgruppe freigegeben werden. Bevor ein Produkt auf den Markt kommt, muss es der Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle (USK) vorgelegt werden. Titel ohne USK-Kennzeichnung dürfen zwar (an Erwachsene!) verkauft, aber nicht beworben werden. Spiele, die keine Jugendfreigabe erhalten, üben natürlich einen hohen Reiz auf die Jüngeren aus, die alle Anstrengungen unternehmen werden, in den Besitz der indizierten Spiele zu gelangen; daher können die Altersbeschränkungen nur *ein* Instrument des Jugendmedienschutzes sein. Laut JIM-Studie 2008 haben 64 % aller Jugendlichen schon Spiele genutzt, für die man gemäß Altersbegrenzung zu jung war; dies belegt, dass informelle Kanäle (Freunde, Internet etc.) eine große Rolle bei der Beschaffung von Spielen spielen. Ein weiteres Argument dafür, dass Eltern und Pädagogen wissen müssen, was junge Leute gerne spielen. Allerdings gaben in einer Umfrage 73 % der Pädagogen an, keinerlei Erfahrung im Umgang mit Computer- und Videospiele zu haben.⁵

Was bedeuten Computerspiele für die Wissens- und Lernkultur aus medienwissenschaftlicher Sicht?

Sicherlich kann man nur einen kleinen Teil der heutigen Jugendlichen als *Digital Natives* bezeichnen. Computerspieler,

3 Jürgen Slegers/Tanja Witting: Wissenswertes für Erwachsene über die virtuellen Spielwelten Heranwachsender, in: Computer + Unterricht 72 (2008), H. 4, S. 9.

4 Anne Quarg/Maria von Salisch: Abwärts in der Spirale?, S. 27

5 Harald Hesse/Andrea Hesse: Computer- und Videospiele, S. 160.



In der Kita „Kiefernzwerg“ im brandenburgischen Beeskow lernen Kinder spielerisch den Umgang mit Computer und Internet. Foto: Klaus-Dieter Klingberg/Schulen ans Netz e. V.

die sich beispielsweise daran machen, ein Spiel kreativ zu verändern und aus dem Original ein neues, gar spannenderes Spiel zu programmieren, bilden so etwas wie eine digitale Avantgarde. So ist das beliebte „Counterstrike“ von Freizeitprogrammierern aus dem ursprünglichen „Half-Life“ entwickelt worden. Gleichwohl verkörpert dieses Herumbasteln einen grundsätzlich anderen Ansatz, mit Informations- und Kommunikationstechnologie umzugehen.

Was aber wird überhaupt gelernt in Computerspielen?

Nun, zuerst einmal sind es manuelle und instrumentelle Fähigkeiten; der Spieler muss die Koordination von Auge und Hand erlernen, mit Maustastatur und Joystick das Spielgeschehen steuern und seine Reaktionsgeschwindigkeit erhöhen. Aber fördert ein Computerspiel auch kognitive Fähigkeiten? Ein Computerspiel ist zuerst einmal, unabhängig davon, ob es sich um ein Strategie- oder Egoshooterspiel handelt, ein Spiel, in dem es darum geht, eine bestimmte Aufgabe oder Problemstellung zielgerichtet zu lösen. Dies ist ebenfalls konstitutiv für jeden Lernprozess: „Wenn für alles Lernen Probierverhalten, Experimentieren, selbstständiges Einlassen auf Lerngegenstände und Risikobereitschaft konstitutiv sind, dann ist Spiel ein wesentlicher Bestandteil des Lernens und nicht seine ‚Gegenwelt‘.“⁶ Lernen und Spielen sind also per se keine Gegensätze, wohl aber kann eine bestimmte Form von Mediennutzung mangels anregender Impulse frei von Lerneffekten sein. So sieht der Spieleforscher Andreas Lange, Leiter des Computerspiele-Museums in Berlin, gerade das ‚alte‘ Medium Fernsehen sehr kritisch, weil es den kindlichen Spieltrieb nicht fördert: „Kinder können alle super fernsehen, aber was bringt das?“⁷ „Systematisches Computerwissen kann mit ‚nur Rumdaddeln‘ nicht erworben werden“⁸, sagt eine Medienwissenschaftlerin, und hat dabei

vor allem Vorschul- und Grundschulkindern im Blick. Unbestritten müssen junge Computer- und Internetnutzer erst einmal bestimmte Kompetenzen erwerben, um sich z. B. in der hypertextuellen Struktur eines Spiels oder einer Website zurechtzufinden. Zugleich muss aber auch gefragt werden, ob nicht ab einer gewissen Kompetenzstufe die Selbstlernerfekte signifikant größer sind als bei anderen Medien. „Everything bad is good for you“ hat der amerikanische Journalist Steven Johnson sein viel diskutiertes Buch im Original betitelt. Bisweilen provokant, aber auch augenzwinkernd stellt er das Verhältnis von Gutenberg-Galaxis und Turing-Galaxis, von Buchkultur und digitaler Kultur, nahezu auf den Kopf. Bei ihm sind es beispielsweise Fernsehserien wie „Die Sopranos“, Kinofilme wie „Der Herr der Ringe“, aber vor allem Computerspiele, die als hypertextuelle, nicht-lineare Erzählgenres das Gehirn trainieren und damit nachhaltig die Intelligenz steigern sollen.

Johnson erklärt die Buchkultur nicht für überflüssig, sieht sie sogar bei der Vermittlung komplexer Inhalte im Vorteil. Vom Untergang der Lesekultur zu sprechen wäre wohl auch angesichts der Tatsache, dass die Nutzung neuer Medien ohne ausreichende Lese- und Schreibkompetenzen nicht denkbar ist, wohl nicht sinnvoll. Wie Johnson aber einräumt, ist der von Kulturpessimisten beklagte Rückgang hinsichtlich der

Eine (fiktive) Kritik an der Buchkultur

Das Lesen von Büchern unterfordert auf Dauer alle Sinne. Die lange Tradition des Computerspielens bindet das Kind in eine lebendige, dreidimensionale Welt ein, die mit bewegten Bildern und musikalischen Klanglandschaften gefüllt ist; eine Welt, die unter Einsatz komplexer Muskelbewegungen erkundet und kontrolliert wird. Im Gegensatz dazu bestehen Bücher nur aus simplen Aneinanderreihungen von Wörtern auf Papierblättern. Beim Lesen wird also ausschließlich der kleine Teil des Gehirns aktiviert, der geschriebene Sprache verarbeitet, während Videogames das Zusammenspiel aller motorischen und sensorischen Kortizes fördern. [...] Lesen ist kein aktiver Prozess, der Anteilnahme fördert, sondern erzieht nur zu Unterwürfigkeit und Gehorsam. Die Bücherleser der jüngeren Generation lernen, „der Handlung zu folgen“. Ihr Geschick selbst in die Hand zu nehmen, lernen sie nicht mehr.

(Aus: Steven Johnson, Neue Intelligenz, S. 33ff.)

6 Wolfgang Menzel: Spiel ist das Vergnügen, sich selbst auszuloten. Vom Spielen und Lernen, zit. n. Wolfgang Weng, S. 160.

7 Interview mit Andreas Lange, S. 30.

8 Christine Feil: Beim Daddeln lernen, S.65.

Lektüre von Büchern durchaus denkbar, was für ihn aber eine logische Konsequenz aus der heutigen Medienvielfalt darstellt: „Das liegt daran, dass wir inzwischen weniger Zeit auf alle älteren Medienformen verwenden.“⁹ Johnson betont, dass der Inhalt eines Spiels, beispielsweise die Geschichte in einem Adventure-Game, die Kritiker oftmals als trivial oder reaktionär bewerten, nicht entscheidend ist. Nach Johnson sollte die Frage lauten: *Wie* denkt der Spieler? und nicht: *woran* denkt er?, während er daddelt. Computerspieler erwerben nach Johnson nicht nur motorische Fertigkeiten und erweitern ihren Wissenshorizont, sondern trainieren vor allem ihre Fähigkeit, kognitiv Entscheidungen zu treffen. In anspruchsvollen Spielen müssen laufend Regeln entschlüsselt und dann auch angewendet werden. Man könnte diese Fähigkeit auch als Problemlösungskompetenz bezeichnen. Johnsons inspirierende Argumentation weist natürlich einige Leerstellen auf; denn auch andere Medien, nicht zuletzt die von Johnson nur unzureichend beschriebene Welt der (modernen) Literatur, kann gerade über Viel- oder Mehrdeutigkeit die Bewältigung von Komplexität fördern. Ob die Inhalte in Computerspielen, also auch die vermittelten Weltbilder und moralisch-ethischen Werte, grundsätzlich keine Bedeutung für den Rezipienten haben, muss ebenfalls bezweifelt werden. Fest steht sicherlich: Ein erfahrener Computerspieler wird sich schneller in neue Spiele (und auch in andere Computeranwendungen) einfinden als Unerfahrene, wer Computerspiele spielt, lernt also das Spiel damit. Ob sich das Erlernete aber auch in der „realen“ Welt direkt anwenden lässt, ist weitaus ungewisser. In „Ben X“ versucht der Held, ein höchst erfolgreicher Kämpfer in der digitalen Welt des Online-Spiels „Archlord“, konkrete Alltagssituationen mithilfe angelernter Verhaltensmuster aus der Spielpraxis zu bewältigen. Das gelingt ihm aber nicht komplett, denn die reale Wirklichkeit erweist sich (vorläufig) als widerständiger.

Ausblick: Vom *Consumer* zum *Prosumer*?

Die Lerneffekte von Computerspielen mögen von der Medienwissenschaft noch genauer zu erforschen sein, eine neue Disziplin, die Game Studies, ist erst in den letzten Jahren entstanden. Doch klar dürfte sein: Wer sich souverän und selbstständig die Potenziale digitaler Medien erschließen kann, sowohl für spielerische als auch für kommunikative und inhaltliche Zwecke, der praktiziert damit bereits ein informelles Lernen, wie es in der modernen Gesellschaft zunehmend wichtiger wird. Der *Konsument*, der nur passiv-rezeptiv mit Konsumgütern umgeht, wird zunehmend zum *Proumenten*, der eine große Selbstständigkeit bei der Auswahl und dem Gebrauch gerade neuer Produkte an den Tag legt, weil er ständig damit und darüber lernt. „Die Computer- und Internet-Kids spielen, lernen und arbeiten mit der gleichen Hard- und Software wie die Erwachsenen (in der Erwerbswelt).“¹⁰ Die heranwachsende Generation könnte also demnach zum Motor des medialen Wandels avancieren. Sie bewegt sich

Wie lernen Digital Natives?

- Information = Sammeln, Vertiefen und Feedback
 - Pluralität an Medien, kein Leitmedium (z. B. Zeitung)
 - Recherche = Google-Suche
 - Glaube an die Allmächtigkeit des Internets
 - Spielerisches Erlernen neuer Programme und Software: „Learning by doing“
 - Multitasking – Kultur der „Informationsfetzen“
 - Soziale Unverbindlichkeit – „schwache“, aber flexible Beziehungen im Netz
 - Konstruktion der sozialen Identität im Netz
 - Nachlässigkeit in Sachen Datenschutz/Urheberrecht/Plagiat
- (Aus: John Palfrey/Urs Gasser, Generation Internet)

sicherer und selbstverständlicher in den Sinnwelten des Internets als die buch- (oder fernseh-) sozialisierten Generationen. Neuprägungen wie „Generation Flatrate“, „Generation Internet“, „Generation Web 2.0“ oder „Digital Natives“ deuten an, dass es nicht mehr historische Ereignisse („1968“, „1989“) sind, die Altersgruppen zusammenschweißen, sondern neue Informations- und Kommunikationstechnologien. Die einen sind eben *Natives* und mit der Geographie ihrer Heimat vertraut, die anderen dagegen nur *Immigrants*, die das Land erst noch kennen lernen müssen und sich vielleicht niemals richtig heimisch fühlen werden. Diese Gegenüberstellung ist sicherlich etwas einfach gestrickt und unterschlägt natürlich, dass auch heutige Jugendliche nicht im gleichen Maße die Technologien nutzen, was auf einer bewussten Entscheidung beruhen, aber auch auf mangelnde Kompetenzen und Erfahrungen hinweisen kann. Große Fragezeichen tun sich bei der „Generation Internet“ (s. Kasten) auf, wenn es um Aspekte wie Datenschutz oder Urheberrecht geht, aber auch darum, die Herkunft und Relevanz einer digital generierten Information einschätzen zu können. John Palfrey und Urs Gasser formulieren daher folgendes (medien)pädagogisches Credo: „Unsere Kinder finden und verarbeiten Informationen in digitalem Format auf eine Art und Weise, die sich frühere Generationen kaum vorstellen konnten. Diese Informationen sind zwar oft weniger kontextgebunden als früher, manchmal aber auch weit mehr. Wir stehen vor der Aufgabe, ihnen dabei zu helfen, diese neuen Kontexte und Bedeutungen zu verstehen, synthetisch und kritisch zu denken und sich nicht im Datendickicht zu verlieren.“¹¹

9 Steven Johnson: Neue Intelligenz, S. 188.

10 Heinz Hengst: Lernfeld Konsumwelt, S. 36.

11 John Palfrey/Urs Gasser: Generation Internet, S. 306/307.

Literatur und Links zum Thema „Computerspiele“ und „Digitale Kultur“



- Barsch, Achim: Schutz der Jugend vor Gefährdung durch Medien? In: Der Deutschunterricht 60 (2008), H. 6, S. 78-82.
- Bevc, Tobias/Zapf, Holger: Computerspiele und die Bürger von morgen. Wie wir spielen, was wir werden. Unterkomplexes Politikverständnis für eine undemokratische Gesellschaft? In: UVK: Druckreif 1/2009, S. 10ff.
- Computer + Unterricht 72 (2008), H. 4: Computerspiele. Hrsg. v. Jürgen Fritz, Winfried Kaminski u. Tanja Witting.
- Feil, Christine: Beim Daddeln lernen? Der heimliche Lehrplan von Computerspielen. In: Schüler 2006: Lernen. Seelze 2006, S. 62-65.
- Hengst, Heinz: Lernfeld Konsumwelt. In: Schüler 2008: Geld – Aufwachsen in der Konsumgesellschaft. Seelze 2008, S. 36-38.
- Hesse, Harald/Hesse, Andrea M.: Computer- und Videospiele. Alles, was Eltern wissen sollten. München 2007.
- Johnson, Steven: Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln 2005.
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen(LfM): Computerspiele. Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. www.lfm-nrw.de/downloads/computerspiele.pdf
- Mascher, Kirsten: Machinima – Computerspiele als digitale Sandkästen. In: Jürgen Ertelt/Franz Josef Röhl (Hrsg.): Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur. München 2008.
- mekonet Handreichung: Computer- und Onlinespiele auf einen Blick. www.mekonet.de/doku/mnkompakt/mn_kompakt_computer-online-spiele.pdf
- Oborski, Matthias: Ernsthaft spielen. Die Probleme der Welt erobern den Computer und lehren Lösungen, während sie unterhalten. hermes.zeit.de/pdf/archiv/online/2007/12/serious-games.pdf
- Palfrey, John/Gasser, Urs: Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben, was sie denken, wie sie arbeiten. München 2008.
- Quarg, Anne/Salisch, Maria von: Abwärts in der Spirale? Wirkung von gewalttätigen Bildschirmspielen und ihre Nutzung durch Kinder und Jugendliche. In: Computer + Unterricht 72 (2008), H. 4, S. 26-29.
- Rohlf, Carsten: Generation Flatrate. In: Schüler 2008: Geld - Aufwachsen in der Konsumgesellschaft. Seelze 2008, S. 54-55.
- Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien. Reinbek 2008.
- Weng, Wolfgang: Spielend lernen - lernend spielen. In: PÄD-Forum: unterrichten, erziehen, 36 (2008) 3, S. 160-163.
- „Wir haben es mit einer neuen Form von Realität zu tun.“ Interview mit dem Spieleforscher Andreas Lange. In: epd Film 5 (2008), S. 29-31.