



## 45. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik

### **Gaming bildet?!**

#### *Vor(ur)teile von digitalen Spielen in der Bildung*

Kurz mal die Welt retten, zum Fußballprofi werden, eine ganze Stadt aufbauen oder ein Autorennen starten: Digitale Spiele ermöglichen den Spieler:innen, in virtuelle Welten einzutauchen. Dort können sie sich vielfältig ausprobieren und mit Menschen auf der ganzen Welt kommunizieren und kooperieren. Aus dem Alltag vieler sind Games nicht mehr wegzudenken. Fast Dreiviertel aller Jugendlichen in Deutschland spielen täglich oder mehrmals in der Woche digitale Spiele. Auch unter Erwachsenen sind sie beliebt, das allgemeine Durchschnittsalter der Spieler:innen liegt bei 37,5 Jahren.

Wird längere Zeit gespielt, können sich Reaktionsfähigkeit, Koordination, strategisches Denken und das Erkennen von Zusammenhängen verbessern. Kompetenzen, die auch im Bildungsbereich eine große Rolle spielen und teilweise mühsam erlernt werden müssen, werden hier spielend angeeignet. Digitale Games bieten daher zahlreiche Möglichkeiten, Lernen zu unterstützen, abwechslungsreich zu gestalten und vor allem Jugendlichen in ihrer Lebenswelt zu begegnen.

Ziel der 45. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik ist es, Grenzen aufzubrechen, Vorurteile zu überwinden und anhand von wissenschaftlichen Hintergründen und Praxisprojekten die Bildungspotenziale digitaler Spiele aufzuzeigen. In unterschiedlichen Formaten vermitteln Referent\*innen, wie digitale Alltagsgames in der Bildungs- und Jugendarbeit dazu eingesetzt werden können, neben Action und Abenteuer beispielsweise Englischvokabeln, Geschichtswissen und Sozialverhalten zu vermitteln.

**Beiträge, die online im Livestream verfolgt werden können, sind mit \* gekennzeichnet.**

## **\*Gaming: Mehr als nur Spielerei**

Gaming ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Jede/r zweite Deutsche zockt, unabhängig von Geschlecht, Bildungsgrad oder Alter. In diesem Impulsvortrag spricht Sebastian Demuth, Innovationmanager im SWR X Lab, über Gaming-Meilensteine auf dem Weg vom nerdigen Hobby zum Massenmedium und über die Treiber, die den Erfolg von Games weiterhin befeuern.

**Sebastian Demuth | SWR X Lab**

## **\*Bildung und Computerspiele: Potenziale und Probleme**

Man kann digitale Spiele und Spielkulturen nicht mehr als ganz neue Medienphänomene bezeichnen, denn die ersten Games, die eine große Verbreitung fanden, wurden bereits in den 1970er und 1980er Jahren veröffentlicht. Aber es ist nach wie vor nicht selbstverständlich, digitale Spiele als seriöses Thema für die Wissenschaft – oder auch für die Bildungsarbeit – anzusehen und dabei nicht primär vermeintliche Gefahren wie exzessives Spielen (bis hin zur „Sucht“) oder die Förderung aggressiven Verhaltens in den Blick zu nehmen. Die These des Vortrags ist, dass das digitale Spiel, wie der Film oder der literarische Text, als kunstfähiges Medium anzusehen ist und entsprechende Reflexions- bzw. Bildungspotenziale bieten kann. In dem Zusammenhang gilt es aber zu klären, was unter Bildung verstanden werden soll und wie das Verhältnis von Bildung und Medien gedacht wird. Der Bildungsbegriff ist zwar positiv besetzt, aber die Vorstellungen darüber, was Bildung leisten soll und was sie ausmacht, gehen zum Teil weit auseinander. Bildungsprozesse werden hier als höherstufige Lernprozesse angesehen, bei denen ein Subjekt sich nicht nur neues Wissen oder Können aneignet, sondern sein Verhältnis zur Welt, zu anderen Menschen und zu sich selbst verändert, und zwar in Richtung einer Steigerung von Reflexivität, Flexibilität und Komplexität. Da unser Verhältnis zur Welt und zu anderen Menschen in umfassender Weise medial vermittelt ist, kann Bildung heute nicht mehr ohne Medien gedacht werden. Hier möchte ich zwei Perspektiven unterscheiden: Zum einen ist bedeutsam, dass Medien selbst Orientierungsfragen verhandeln und somit Anlässe und Räume für Bildungserfahrungen bereitstellen können. In diesem Sinne können Medien (wie Computerspiele) Bildungspotenziale aufweisen. Zum anderen ist bedeutsam, dass für die lebensweltliche Auseinandersetzung mit Medien Fähigkeiten und Einstellungen benötigt werden, die über die Bedienung der Medientechnologien weit hinaus gehen. Das hat bereits Dieter Baacke so gesehen und daher für Medienkompetenz als neuen – auch pädagogischen – Zielwert plädiert. Ich möchte angesichts der Art und Weise, wie der Kompetenzbegriff (etwa von der KMK) verwendet wird, lieber von Medienbildung sprechen. Im Vortrag wird es also nicht nur um die Bildungspotenziale von Computerspielen gehen, sondern auch um die Frage, wie die erforderlichen Fähigkeiten und Einstellungen für eine selbstbestimmte, kritische sowie sozial

und ethisch verantwortliche Auseinandersetzung mit digitalen Medien einschließlich der Teilhabe an den neuen Medienkulturen erworben werden können. Oder anders: Wie kann Medienbildung in Hinblick auf digitale Spiele und Spielkulturen erworben und pädagogisch gefördert werden? Dabei gilt es freilich auch, eine kognitive Engführung der Auseinandersetzung mit Medien wie auch eine kognitive Verengung des Bildungsbegriffs zu vermeiden.

*Prof. em. Dr. Johannes Fromme*

## **\*Ausschnitte**

### **Spiele in der informellen Bildung**

Wer an Bildung im Kontext digitaler Spiele denkt, hat wahrscheinlich zuerst sogenannte „Serious Games“ oder andere Lernspiele vor Augen. Bei der Beschäftigung mit digitalen Spielen finden jedoch viele Lern- und Bildungsprozesse ungeplant und beiläufig statt. Digitale Spielwelten bieten die Möglichkeit, neue Perspektiven einzunehmen, die eigenen Wert- und Moralvorstellungen zu hinterfragen, sich mit Fremdsprachen auseinanderzusetzen oder das komplexe System der Gaming- und Esportbranche kennenzulernen. Neben wissenschaftlichen Aspekten greift der Input auch Anekdoten und eigene Erfahrungen auf.

*Milena Imgart, Yannik Steinhart | HS Esslingen*

### **Spiele in der non-formalen Bildung**

Der Impuls von Sebastian Ring, Leiter des Instituts für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

München, beleuchtet, wie digitale Spiele beispielsweise in der Jugendarbeit eingesetzt werden können.

*Sebastian Ring, M.A. | JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis*

### **Spiele in der formalen Bildung**

Computerspiele eignen sich als interaktive Handlungsmedien hervorragend, um Lernprozesse anzustoßen. Insbesondere für schulische Lernprozesse bieten sie zahlreiche Potenziale, da Probleme und Situationen nicht nur schriftbasiert durchdacht, sondern praktisch erlebt und ausprobiert werden können: Seien es Brückenbausimulatoren im Physikunterricht, Adventuregames als interaktive Geschichten für den Literaturunterricht oder interaktive Gespräche mit Muttersprachler:innen im Englischunterricht – der Vortrag liefert einen Einblick in die Einsatzmöglichkeiten und die dahinter liegenden didaktischen Prinzipien von Games im Unterricht.

*Prof. Dr. Jan Michael Boelmann | PH Freiburg*

## Let's play and connect

### **Spiele testen mit der ComputerSpielSchule Stuttgart und Expert:innengespräche**

Der interaktive Programmpunkt bietet den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, mit den Referent:innen sowie untereinander ins Gespräch zu kommen, offene Fragen zu klären und zu diskutieren. Außerdem laden wir Sie ein, mit der ComputerSpielSchule Stuttgart selbst aktiv zu werden! Die ComputerSpielSchule ist ein medienpädagogisches Angebot des Stadtmedienzentrums Stuttgart rund um das Thema „Digitale Spiele“. Die Expert:innen stellen nicht nur das Games im Unterricht Toolkit vor, mit dem Schüler:innen praktisch, projektbezogen und spielerisch informatische Grundlagen wie Codierung, Algorithmen und Programmierung vermittelt werden können, sondern lassen Sie auch Spiele an der Switch und mit der VR-Brille ausprobieren.

## Workshops

### **Das wird man ja noch sagen dürfen... oder nicht?! Gender- und Sexualitätsdarstellungen in aktuellen Games**

Nicht erst seit dem jüngsten Release von „Hogwarts Legacy“ ist die Umsetzung von Gender- und Sexualität in Games eines der am meisten diskutierten Themen des Game-Designs. Doch wie kann Vielfalt von Geschlechtlichkeit und Gender überhaupt in Spielen dargestellt werden? Im Rahmen des Workshops wird ein Überblick über unterschiedliche Darstellungsformen von Sex und Gender gegeben und gemeinsam in einer didaktischen Spielung diskutiert, wie populärkulturelle und aktuelle Beispiele der Gamesbranche unser Bild von (sozialem) Geschlecht prägen.

*Dr. Lisa König | PH Freiburg, Adrian Zipfel | LFK*

### **Fair, gut und gerecht? Ethik und digitale Spiele**

Viele digitale Spiele geben Anstöße, sich mit existentiellen Fragen auseinanderzusetzen und fordern von den Spieler:innen, moralische Entscheidungen zu treffen. Im Workshop von Sebastian Ring wird über den Zusammenhang zwischen ethischen Fragestellungen und digitalen Spielen diskutiert.

*Sebastian Ring, M.A. | JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis*

### **Klima-Spiel: Interaktive Reise zu den Forschungsstationen mit Planet Schule**

Die polaren Eiskappen schmelzen, der Meeresspiegel steigt, Wetterextreme werden häufiger – der Klimawandel wirkt sich auf vielen Ebenen aus. Um erlebbar zu machen, wie Klima-Daten gesammelt und ausgewertet werden, reisen Spieler:innen zu verschiedenen Forschungsstationen der Welt. Sie erwerben sich die Lizenz zum Mitreden und lernen die wesentlichen Methoden und Zusammenhänge der Klimaforschung kennen. In dem Workshop

stellt Planet Schule das interaktive Spiel vor und macht APPetit auf den Einsatz von interaktiven Medien.

**Peter Bernstein, Ursula Zeilinger | SWR**

### **Minecraft und Minetest in Unterricht und Jugendarbeit**

Thomas Ebinger ist Gemeindepfarrer in Kemnat und beschäftigt sich gerne mit dem thematischen Einsatz digitaler Methoden. So gehört auch der Einsatz von Minetest im Konfi- und Religionsunterricht zu seinem Alltag. In Minetest bewegt man sich in einer virtuellen Welt aus 3D-Blöcken und kann sich die Umgebung mit eigenen Bauwerken gestalten. Dazu werden entsprechende Rohstoffe und Werkzeuge benötigt. In der entstandenen Welt können mit Figuren Handlungen vollzogen und Geschichten erzählt werden. Minetest ist kostenfrei und Open Source und kann über eigene Server betrieben werden, weshalb es sich ideal für den Einsatz in Schule und Jugendarbeit eignet. Thomas Ebinger zeigt im Workshop anhand von Beispielen, wie er mit Jugendlichen in Minetest arbeitet – Was sind die Themen? Wo liegen Lernpotenziale? Wie funktioniert Zusammenarbeit? Wie kreativ kann das alles aussehen?

Der Ebiblog bietet einige Artikel zum Thema Minetest wie z.B.: <https://thomas-ebinger.de/2019/11/mit-minetest-den-advent-erleben/>

Handreichung des LMZ: "Minetest – Game-based Learning im virtuellen Interaktions- und Lernraum. Umsetzungsbeispiele" (07/2022): <https://blogs.rpi-virtuell.de/minetest/2022/08/01/neue-paedagogische-handreichung-zu-minetest-mit-umsetzungsbeispielen/>

**Thomas Ebinger | Kemnat**

### **Von Hogwarts nach Wakanda: „Was Fortnite kann“**

Mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch kommen, über ihre Spieleerfahrungen reden und das frei von Vorurteilen. Positive und negative Aspekte des Spiels „Fortnite“ kommen zur Sprache und Teilnehmende reflektieren die eigenen Erfahrungen. Ergebnisse des Workshops werden auf Alltagssituationen übertragen.

**Dominik Rehermann | LpB**

**Die Stuttgarter Tage der Medienpädagogik sind ein Angebot von:**

