

38. Forum Kommunikationskultur – Hybride bundesweite medienpädagogische Fachtagung „Lasst uns spielen – Medienpädagogik und Spielkulturen“



Tagungsbericht

Abhängigkeit, Kommerz, komplette Zeitvergeudung. Drei Aspekte, die in der Pädagogik und im öffentlichen Diskurs um Jugendliche und digitale Games oft im Vordergrund stehen: Kultur, Bildung und ja – Hingabe – werden innerhalb pädagogischer Wirkungskreise nach wie vor wesentlich seltener mit digitalem Spielen assoziiert. Und – das sei vorweggenommen – dabei werden wertvolle Chancen verpasst. Ganz anders, wen wundert’s, sieht das in der Medienpädagogik aus, die sich immer wieder aktiv, kreativ und ganz bestimmt auch kritisch mit den Möglichkeiten, die analoges, digitales und postdigitales Spielen bietet, widmet. Und dabei die erstgenannten Aspekte – exzessives Spielen, digitalen Kapitalismus und Zeitraub – im Auge behält, indem sie Kinder, Jugendliche und auch Familien hierfür sensibilisiert und zum Selbstschutz befähigt. Medienpädagogik beleuchtet die Materie und stellt vor allem die Menschen, ihre Motive, Skills und Haltungen in den Mittelpunkt. Sie reflektiert pädagogische Chancen, erschließt, erprobt und diskutiert neue Methoden und Nutzungsformen von Spielen für Bildungskontexte. Auf dem 38. Forum Kommunikationskultur hat sich die GMK gemeinsam mit der Bundeszentrale für politische Bildung in einem groß angelegten, viertägigen hybriden Setting den Spielkulturen gewidmet. Der Bericht gibt einen Überblick über verschiedene Formate, Erkenntnisse und Diskussionen der Fachtagung. Mitschnitte und Materialien der Impulse, das Streaming der Talk-Formate und Berichte sowie Materialien aus den Workshops sind verlinkt und insgesamt zu finden unter www.gmk-net.de/veranstaltungen/forum-kommunikationskultur-2021/#materialien

Die Workshops

In den ersten zwei Tagen fächerte sich die immense Vielfalt der Bildungszusammenhänge, Explorations- und Reflexionsmöglichkeiten in **21 Online-Workshops** mit 500 Teilnahmen auf. Wie weit das pädagogische Feld und die Experimentier- und Erfahrungsräume rund um digitale oder postdigitale Spiele entwickelt sind, spiegelt sich in der Vielschichtigkeit der Themen, die in den Workshops aufgegriffen wurden, wider: Präsentiert und diskutiert wurden Nachhaltigkeit und Green Gaming, kulturelle und gesellschaftliche Repräsentationen oder auch Diversität in Games, Intermedialität von Film und Spiel oder das Einbeziehen von eSports in Bildungskontexte. Workshops widmeten sich zudem explizit dem Jugendschutz und der

Perspektive von Jugendlichen. Unter dem Titel „this is not a game“ ging es um die verschwindenden Grenzen zwischen Realität und Spiel, wie sie bereits in der in Computerspielästhetik umgesetzten Golfkriegs-Berichterstattung zu erkennen war, und aktuell einen grausamen Höhepunkt in der fälschlich als Spiel definierten menschenverachtenden Hetze rund um den Drachenlord erfuhr. Dagegen gibt es auch viele erfreuliche Beispiele im Feld des Realität und Digitalität verbindenden Spiels, wie (nicht nur) der Waldritter e.V. und die GameTransformers zeigen. Zusätzlich bieten Digital Game Based Learning, aktives Gestalten von Newsgames oder Creative Gaming einen großen Schatz an Inspiration, Methoden und Anknüpfungspunkte für aktive schulische oder außerschulische Medienarbeit. Zugleich wurden in den Workshops unterschiedliche Bildungsbereiche und pädagogische Zielgruppen adressiert: EduBreakouts, innovative Praxis und Spielkulturen in der Schule, GameZones und Spielpädagogik in Bibliotheken, spielerisch Medienpädagogik erfahren in der außerschulischen Jugendarbeit und das Potential von Gaming in der inklusiven Bildung. In den Online-Workshops kamen dabei experimentelle und ludische Elemente zum Einsatz, wurden auch Sichtweisen und Erfahrungen jugendlicher Spieler*innen einbezogen.

Kurze Berichte und ggf. auch Materialien, wie Links, Padlets o.ä. finden Sie im Tagungsprogramm unter den jeweiligen Workshops.

Insgesamt zeigte sich schon in den Online-Workshops die fachliche Wucht, die sich hinter dem zunächst etwas eigenwillig daherkommenden Titel „Lasst uns spielen!“ entfaltet. Diese wurde am hybriden Tagungs-Samstag durch Impulse und Talks in der Universität Erfurt und im Stream online dann fachlich noch weiter ausgeführt und im aktiven miteinander Spielen am Sonntag gelebt.

Die Abende

Am Donnerstagabend konnten die Teilnehmer*innen die vom kooperierenden Institut Spawnpoint erstellte und phantastisch umgesetzte satirische „verrückteste Zoom-Show aller Zeiten“ online wahrnehmen oder digital auf der Plattform „Spatztopia“ des Deutschen KinderMedienFestivals die Ausstellungs- und Erlebniswelt des Wettbewerbs DIGITAL des Goldenen Spatzes kennenlernen.

Die feierliche Dieter Baacke Preisverleihung, in der alljährlich vom Bundesjugendministerium und der GMK bundesweit herausragende medienpädagogische Projekte ausgezeichnet werden, bildete am Freitag ein weiteres Highlight in der hybriden Tagungsgestaltung. Die verliehenen Preise stehen zwar nicht per se in direktem inhaltlichem Kontext mit dem Forum Kommunikationskultur, doch Spiele und spielerische Methoden finden sich häufig auch bei den Preisträger*innen. Durch die Verleihung im MDR führte mitreißend KiKa-Moderator und GMK-Mitglied Tim Gailus. Infos zum Dieter Baacke Preis: www.dieter-baacke-preis.de

Aktives Gaming

Um Ticks, Tricks und Taktiken der Spieler*innen und verschiedene Spielmöglichkeiten direkt kennenzulernen, ist immersives Eintauchen, teilnehmendes Beobachten oder analytisches Betrachten sinnvoll. Dieses war als einzigartiges, nicht weiter dokumentiertes Erlebnis für die Mitwirkenden am abschließenden Sonntag-Nachmittag möglich. In verschiedenen Erfahrungsstufen konnten Tagungsteilnehmer*innen – organisiert von der GMK-Fachgruppe Games und dem Spieleratgeber NRW – direkt mitmischen oder einfach Gamer*innen bei ihrem Agieren beobachten.

Der folgende Bericht bezieht sich auf die Impulse und Talks, die in einem hybriden Format gestreamt wurden und die sich jeweils als Videos, teils auch als Präsentationen nachvollziehen lassen.

Mehr Play weniger Game?

„Lasst uns spielen – Medienpädagogik und Spielkulturen“

Impulse, Talks und Battles

Das Forum Kommunikationskultur wird in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung realisiert, die sich seit vielen Jahren im Bereich Gaming und besonders Serious Games engagiert. **Arne Busse**, Referent in der Bundeszentrale für politische Bildung, hob in seinem Grußwort vor allem die Chancen des gemeinsamen Spielens hervor, was auch bedeutet, gemeinsam gegeneinander zu spielen. Games können dabei als Abbild von demokratischen Aushandlungsprozessen gesehen werden, als Instrumente des explorativen und performativen Agierens.

Kindern und Jugendlichen altersgerechte Teilhabe zu ermöglichen und Interaktionsrisiken zu mindern, das ist Ziel des Bundesministeriums für Familie, Senioren Frauen und Jugend, das als langjähriger Förderer die Tagung unterstützt. Die Anbieterkontrolle gelte es auszuweiten und zugleich die Befähigung zur Selbstbefähigung bei den Jugendlichen pädagogisch zu unterstützen und Familien Orientierung zu bieten, betont **Stefan Haddick**, Referatsleiter für Kinder- und Jugendmedienschutz im BMFSFJ.

Jochen Fasco, Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt und Beauftragter für Medienkompetenz der Landesmedienanstalten, stellt Games als eines der prägendsten Themen unserer Zeit heraus. Das Metaversum sei eine der spannendsten Entwicklungen der digitalen Welt. Sich kompetent und kritisch durch die Medienwelt zu bewegen sei ein demokratierelevantes Bildungsziel.

Dazu ist es wichtig, mit Kindern und Jugendlichen selbst in Aushandlungsprozesse zu kommen, auch zur Reflexion der Risiken, hebt GMK-Vorsitzende **Sabine Eder** in ihrer Begrüßung hervor. Spielen und Gaming sind als Teil unserer Kultur, unserer kulturellen Praxis aufzufassen. Und dieses betrifft längst nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erwachsene.

Prof. Dr. Ulrich Heimlich wirft in dem ersten Keynote-Vortrag des Tages einen Blick auf die historische Entwicklung des Spielens, auch als Bildungszweck, und auf die Bedeutung des Spielens für Kinder heute. Heimlich stellt dabei intrinsische Motivation, Phantasie und Selbstkontrolle als wesentliche Aspekte heraus. Auch gerade in inklusiven Kontexten bieten Spiele – analoge wie digitale – immense Möglichkeiten vielfältiger Förderung, Anregung und Bildung. In inklusiven Spielkontexten können Kinder gemeinsam voneinander lernen und Spielregeln miteinander aushandeln. In seinem Impuls weist Heimlich das Spielen als elementare Kontrasterfahrung zwischen Person und Umwelt aus, an der unter anderem sensomotorische, kognitive, soziale und biologische Faktoren beteiligt sind. Teilhabe ist dabei ein zentraler Punkt. Im Kontext des digitalen Spielens sei es wichtig hinzuschauen, was dabei selbst gestaltet werden kann, wie viel Fremdsteuerung im Spiel also der Selbstwirksamkeit entgegengestellt wird und wo ggf. eine suchtmäßige Sogwirkung eintreten kann. Junge Kinder, 0 bis 6 Jahre, sollten – so Heimlich – nicht beim digitalen Spielen allein gelassen werden.

→ [Beitrag ansehen](#) | PPT vom Vortrag als [PDF](#)

Auf eine anregende und tiefsinnige Reise in die ästhetisch gestalteten visuellen Welten und Aktionsformen von Computerspielen nimmt **Prof. Dr. Judith Ackermann** die Teilnehmenden mit. Ihr Beitrag reflektiert die vielfältigen künstlerischen und kulturellen Praktiken, die mit Games verbunden sind, und spricht sich für eine entsprechende postdigitale kulturelle Bildung aus. Ackermann fächert u.a. anthropologische, ethnologische, normative oder soziologische Kulturbegriffe auf, mit denen sich kulturelle Gaming-Aspekte betrachten lassen. Dabei geht es jeweils um die Artefakte, Praktiken und Orte kulturellen Handelns. Ackermann präsentiert Beispiele aus Kunst, Museen, Fanfiction und kreativen Bearbeitungen und Aneignungen in digitalen Spielekontexten und auf digitalen Plattformen. Memes, interaktive Gemeinschaftsproduktionen, Mobile und Urban Games sowie kreative Sound-Transformationen verdeutlichen das kreative Potenzial und das Überwinden vorgegebener Strukturen, das Aneignen von Räumen und die Verbindung von digitalen und nichtdigitalen Spielorten in der postdigitalen Kultur. So ist ausgehend von der Figur und Story rund um Sherlock Holmes eine gigantische Menge an kreativen digitalen Schöpfungen wie Memes, Fanfiction und Spielen durch Fans entstanden. Ackermann gestaltet und realisiert selbst auch gemeinsam mit einem Team in Bildungszusammenhängen, wie dem Politecnico di Milano, oder mit Studierenden der Fachhochschule Potsdam Hybrid Reality Games. Diese sind mit sozialem, psychologischem und pädagogischem Erkenntnisgewinn verbunden und können beispielsweise helfen, Vorurteile und Stereotype zu entlarven. Die postdigitale kulturelle Bildung, für die sich Ackermann einsetzt, umfasst Hybridität, Widerstandsfähigkeit und Multiperspektivität. Games und Gamedesign sieht sie dabei als elementare Werkzeuge.

→ [Beitrag ansehen](#) | PPT vom Vortrag als [PDF](#)

Play und Game sind nicht dasselbe. In seinem Beitrag differenziert **Prof. Dr. Franz Josef Röhl** die beiden Begriffe. Play wird demnach mit freieren, experimentelleren, unregelmäßigen und spontaneren Aktivitäten assoziiert. Dem stehen beim Game strategische, einem engen Regelwerk folgende, sich stets in der Leistung potenziell steigernde, disziplinierende Handlungen und Schachzüge gegenüber. Motivation und die Möglichkeit, Entscheidungen

treffen zu können, sind wichtige Aspekte beim Spielen. Röll sieht beim Gaming (vs. Playing) auch ein Autonomieproblem, dort wo nur innerhalb eng vorgegebener Regeln und ausgewiesener Grenzen agiert werden kann und gewünschtes Verhalten statt kreativen Agierens im Vordergrund steht. Röll verweist auf positive Effekte von Neuroscience Games im medizinischen Bereich, die sich in der Verhaltenstherapie und sogar als begleitende Maßnahme in der Krebstherapie erfolgreich zeigen. Einem berufsbezogenen Einsatz von Gamification und KI-Recruiting steht Röll skeptisch gegenüber. Hierbei gehe es u.a. um normative Disziplinierung, Belohnungs- und Bestrafungssysteme durch Punktvergabe etc., die mit fragwürdigem und problematischem Social Scoring zusammenhängen können. Zur zunehmenden Komplexität der Spiele meint er: „Wir scheitern in jedem Jahr auf höherem Niveau.“ Als positive bildungsbezogene Beispiele stellt er Urban Gaming im Kontext von politischer oder historischer Bildung dagegen (als Beispiel genannt wird ein Spiel, bei dem man sich als Pilger*in auf einen historischen Pilgerpfad durch Amsterdam begibt). Grundsätzlich gehe es darum, solche Spiele zu unterstützen, die Creative Gaming und Bricolage ermöglichen, sei es durch Adaption, Variation und Veränderbarkeit der Spielregeln.

→ [Beitrag ansehen](#) | PPT vom Vortrag als [PDF](#)

Im Anschluss ist ein neues Format zu erleben, dem man Zukunft wünscht: Aus dem altehrwürdigen Disput zwischen Referent*innen wird ein Diskurs-Battle, welcher **von Prof. Dr. Martin Geisler** und **Dirk Poerschke** virtuos und anregend auf die Bühne gebracht wird. Unter dem Titel „Zwischen Anarchie, Business und Bildung“ setzen sich die beiden mitreißend mit dem Spielen in Bildungskontexten auseinander. Szenisch aufgehängt an der Überarbeitung eines zu kürzenden Beitrages für die kommende GMK-Publikation geht es dabei diskursiv ganz schön zur Sache. Poerschke setzt sich für den bildungsbezogenen pädagogischen Nutzen des Spielens ein, für Adaptionen- und Einsatzmöglichkeiten in breiten Bildungskontexten. Dem hält Geisler den anarchischen freien Geist des Spielens entgegen, für den Geisler in seiner Rolle agiert: „Versuche das Spiel zu zähmen, haben sich noch nie als erfolgreich erwiesen.“ Im Disput wird auch auf den kapitalistischen und ökonomischen Kontext des Gamings als Problematik und Hemmnis hingewiesen. Produktcharakter, Funktionalität und den ökonomischen Charakter des Spielens gilt es in der Pädagogik zu durchleuchten. Bonmots wie „Revolution ist bestimmt nicht der zweite Name der Pädagogik“ (Poerschke) und „Wir irren uns empor“ (Geisler) würzen den kunstvollen Dialog, der am besten direkt (noch einmal) im Stream angeschaut werden sollte. Die Kombination von Exploration und Emotion in der analogen, digitalen oder postdigitalen Spielpädagogik wird als Chance für Bildungsbereiche gesehen und spielerische Aktivitäten, bei denen es etwas zu entwickeln gibt, statt einfach etwas abzuspielen, in den Vordergrund gestellt. Insgesamt wird ein „ludisches Zeitalter“ heraufbeschworen. Die Ambivalenz bleibt, nicht nur angesichts immersiver Spielumgebungen in selbstfahrenden Autos. Eine Fortsetzung dieses Disputs und Formats ist ebenso notwendig wie zu erhoffen.

→ [Beitrag ansehen](#)

Im **Talk** wurden dann vielfältige Aspekte des Spielens in pädagogischen Kontexten reflektiert. So bietet das Spielen Möglichkeiten, Phantasien auszuleben, andere Identitäten anzunehmen und vor allem bietet es auch andere, über das rein Verbale hinausgehende Reflexionsmöglichkeiten, durch das spielerische Agieren und Erleben, so **Franz Josef Röhl**. Medienpädagogin und Gamedesignerin **Svenja Anhut** spricht sich für verbessertes interaktives Design aus, das in der Kommunikation direkt ausgehandelt werden kann, hierbei sind Design Thinking Prozesse eine gute kooperative Methode. **Anhut** sieht Chancen darin, sich im Spiel auch mal verlieren zu können, damit man entsprechende Erfahrungen machen kann. Ins – analoge oder digitale – Spiel eintauchen zu können, ist demnach nicht allein ein suchtgefährdendes Potenzial des Spielens, sondern seine immanente Möglichkeit. Aus dem Zuschauerraum wirft **Sabine Eder** ein, dass die algorithmusgesteuerten, ökonomisch durchwirkten Spiele bei Kindern Abhängigkeiten erzeugen können. Es gelte hierbei, die Kinder (und die Familien) als Konsument*innen zu schützen. **Martin Geisler** knüpft daran an und weist auf viele kritisch zu reflektierende Aspekte hin. Dazu gehöre neben dem Kontext des digitalen Kapitalismus auch das Thema Nachhaltigkeit. Diese Themen wird die Medienpädagogik aktiv im Auge behalten. **Prof. Dr. Jens Junge**, Direktor des Instituts für Ludologie, fasst Spiele als Methoden und Kulturtechniken mit spannenden pädagogischen Optionen auf. Er plädiert dafür, in allen Bildungsbereichen, so auch in der Lehrerbildung und medienpädagogischen Bildung, Spielkompetenzen zu vermitteln. Diese setzen sich aus vielfältigen Kompetenzen und Interessen zusammen. Mit dem Spielen lassen sich viele pädagogische Ziele und Themen verbinden. Kinder und Jugendliche (sowie Fachkräfte) sind zudem für die analytischen und strukturellen Aspekte von Spielen zu sensibilisieren. Ein Blick auf die Narrativität und Geschichten, die in Games und auch im Kontext von Brettspielen erzählt werden, ist lohnenswert. Und kreatives gemeinsames künstlerisches Gestalten.

Svenja Anhut sieht im kreativen Gestalten von Spielen ein vielseitiges Instrument, mit dem unterschiedliche Themen und Konflikte dargestellt und bearbeitet werden können.

Franz Josef Röhl spricht sich im Kontext von Fachkräfte-Bildung dafür aus, Jugendliche und ihre Spielkulturen zu beobachten, zum Beispiel auf die Gamescom zu gehen und den kulturellen Kontext der Jugendlichen mitzerleben, mit ihnen in Austausch zu treten. Spiele bieten Möglichkeiten des gemeinschaftlichen Lernens. Wichtig seien in der Bildung Design Thinking Prozesse, die auf Wechselwirkungen setzen und kooperative kollektive Arbeitsprozesse in Gang setzen. Dieses gelte für die Medienpädagogik generell, nicht allein bezogen auf Spiele. Dem pflichtet **Jens Junge** bei: „Lineares Lernen ist out!“ Er setzt sich für Gameful Thinking ein, um Jugendlichen Erfahrungsräume und den Austausch untereinander zu öffnen – dies erfordere transdisziplinäre Zusammenarbeit.

Die in Präsenz und online Teilnehmenden bringen verschiedene Fragen in die Diskussion ein. So fragt **Eik-Henning Tappe**, inwiefern Spiele Eskapismus fördern und Kindern und Jugendlichen Grenzen gesetzt werden müssen. „Eskapismus ist Thrill“, entgegnet **Röhl** und weist auf positive Effekte des Ab- und Eintauchens hin, dem stimmt auch **Svenja Anhut** zu: Intensivphasen und das tiefe Interesse für neue Spiele sind wünschenswert. Zugleich gehöre zum Spielen immer die (Selbst-)Erfahrung der Entwicklung von Selbstkontrolle. Diese

Medienkompetenz, die letztlich einen (vorwiegend, je nach Alter, selbst-) kontrollierten Umgang mit Spielen zum Ziel hat, gilt es zu fördern.

Lasst uns also endlich – und zwar so kreativ und kritisch wie möglich – spielen!

→ [Beitrag ansehen](#)

Einige Essenzen und Empfehlungen:

- Spielkulturen und kulturelle Praxen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen als pädagogischen Fundus wahrnehmen, in allen Bildungsbereichen aufgreifen, reflektieren und kreativ nutzen.
- Kritikfähigkeit steigern: Spielinhalte und Strukturen, ökonomische Kontexte der Spiele, Abhängigkeits- und Eskapismus-Potenzial, ökologische Aspekte in den Blick nehmen, mit attraktiven Methoden und Angeboten Kinder, Jugendliche und Familien hierfür sensibilisieren.
- Tiefergehende Analyse und Forschung: Kontexte, Inhalte, Ästhetiken, Narrativität, soziale Interaktion und ludisches Handeln, Aneignung und Creative Gaming, Grenzen zwischen Realität und Spiel, KI, Intermedialität – sind nur einige der vielfältigen Aspekte, die es in Forschung und Bildung weitergehend zu bearbeiten lohnt.
- Spiel kreativ: Kreative Möglichkeiten in den Spielkulturen und Spielangeboten sind im pädagogischen Kontext wertvoller als Spiele, die sehr enge Vorgaben, ggf. hohe Kosten und wenig Gestaltungs- oder eigenständige Entwicklungsmöglichkeiten zulassen. Creative Gaming, Making und vielfältige kreative Praxen in und um Games bieten dazu Methoden.
- Spiel für vielfältige Bildungskontexte auch inklusiv erschließen: Alle Möglichkeiten digitaler wie analoger spielerischer Tools, Settings und Angebote pädagogisch reflektieren. Mehr Experimentier- und Erfahrungsräume schaffen. Erfahrungs- und Experimentierfelder auch vor dem Hintergrund von Entwicklungsaufgaben in die Pädagogik einbeziehen.
- Mit Spaß und Ernst: Politische Bildung, soziale Themen und Empowerment, auch im Kontext der demokratischen Bildung, mit ludischen Ansätzen verbinden.
- Mehr „Play“ ermöglichen, Bildungs- und Freizeitorte bespielen, Raum spielend erobern: Spiel in der Bildung braucht Räume und pädagogische Settings für offenes kreatives Gestalten, Ausprobieren, Weiterdenken, Experimentieren, auch um sich und andere spielend und kreativ zu erfahren. Schulen und außerschulische Bildungsbereiche wie Jugend- und Familienzentren wie auch Bibliotheken sind Orte an denen medienpädagogisch begleitet und inspiriert digitale, analoge und postdigitale Spielmöglichkeiten implementiert, weiterentwickelt und reflektiert werden sollen.
- Spiel über den festen Ort hinaus ermöglichen und öffentliche Räume bespielen, z.B. mit Urban Gaming oder Hybrid Reality Games.

- Begeisterung, Bildung und Förderung als Basis: Zur Umsetzung ist interdisziplinäres und über viele Bildungsbereiche und medienpädagogische Wirkungskreise umfassendes Engagement erforderlich.

Es gilt weiter Menschen in vielfältigen Institutionen für ludische Ansätze und Spielkulturen zu begeistern, Fachkräfte zu bilden, Fördertöpfe zu erobern. Ein lohnenswertes Bestreben, dem die Medienpädagogik weiter folgen wird, wengleich kein Kinderspiel.