

Schriften zur Medienpädagogik 58

Lasst uns spielen!

Medienpädagogik und Spielkulturen

Martin Geisler
Dirk Poerschke
Eik-Henning Tappe
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
Fax: 0521/677 29
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© **kopaed 2022**

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-668-0

**Martin Geisler/Dirk Poerschke/Eik-Henning Tappe/
Nadine Berlenbach (Hrsg.)**
Lasst uns spielen!
Medienpädagogik und Spielkulturen

Neben der traditionellen Betrachtung des (kindlichen) Spielens sowie den gesellschaftlich-kulturellen Bedeutungen von analogen Spielprozessen erfahren seit Mitte der 90er-Jahre digitale Spielformen ein zunehmendes Interesse. Wie dem Spiel allgemein, kommen auch dem digitalen Spiel Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung und der Entfaltung von Menschen zu, welche sich sinn- und genussvoll in Bildungskontexte einbringen lassen können (vgl. Ganguin 2010; Huizinga 1956; Demmler/Lutz/Ring 2014; Münch 2013; Mitgutsch 2008; Klimmt 2001).

Spiel und Spiele nehmen eine wichtige Rolle bei der Weltaneignung, dem Experimentieren, der Entfaltung und dem Erwerb von Erfahrungen ein. Aber auch kritische Aspekte, wie die der Spielsucht bzw. der Gaming Disorder und der Instrumentalisierung von Spiel, gilt es zu betrachten. Dabei erscheint eine Trennung von digitalen und analogen Spielen heute nicht mehr grundsätzlich sinnvoll. Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind beide Formen relevant und prägen die individuelle (Medien-)Sozialisation mit.

Auch in medienpädagogischen Praxisprojekten profitieren Anleitende von allen Formen des Spiels und setzen sie oft bereits ein. Theater, Musik, Tanz, Architektur, Improvisation usw. sind längst Bestandteil vieler gelungener Workshops und Projekte. Spiel- und Medienpädagogik zeigen entsprechend große Schnittmengen auf. Schönheit, Ästhetik, aber auch Bildung sind eng verbunden mit dem Spiel. Bei der Suche nach den Brücken zwischen Spiel, Kunst und Bildung fällt auf, dass es ohne die Möglichkeit des spielerischen Ausprobierens gar keine Entwicklung, Kreativität oder Gestaltung gäbe (vgl. Hüther/Quarch 2016: 12).

Spielen beginnt damit, alle vorstellbaren Möglichkeiten zur Lösung eines Problems, zur Erreichung eines Ziels oder zur Realisierung einer Absicht durchzuspielen. *Gedankenspiele* sind ein Grundsatz unseres Seins. Die Fähigkeit, flexibel und kreativ zu denken, ist eng mit dem Spiel verknüpft und lässt sich durch Spiele fördern. Spielen und Lernen sind in der menschlichen Entwicklung seit jeher eng miteinander verbunden (vgl. Eibl-Eibesfeldt 1987; Müller-Schwarze 1978; Malo/Diener/Hambach 2009). Spiel ist heute auch ein Medium, das verwendet wird, um bestimmte Ziele zu erreichen. Wenn es jedoch als frei, freiwillig, zweckbefreit und als-ob

beschrieben wird, wie deckt sich das mit dem Anspruch, Spiel zur Entwicklung von Persönlichkeit einzusetzen? Johan Huizinga beschreibt das Zusammenwirken von Spiel und Bildung als „eine sinnvolle Funktion“ (Huizinga 1956: 9). Und zwar unabhängig davon, ob wir dahinter eine pädagogische Absicht interpretieren oder nicht.

Spielen heißt beweglich sein, heißt über den rationalen Anteil, den Nutzen hinaus zu wirken. Obgleich Spiele heutzutage in vielfältiger Form zu finden sind, ist der homo ludens in gewisser Hinsicht in Bedrängnis geraten. Viele Muster unseres Denkens und Handelns werden bestimmt von dem Streben nach Effektivität, Gewinn und Nutzenmaximierung. Was das Spiel und somit die Spielenden jedoch besonders brauchen und zugleich im Spiel erschaffen, ist Freiraum und die Möglichkeiten, diesen Freiraum zu besetzen und nach eigenen Wünschen zu gestalten. Freiräume zu gestalten wird heute auch in virtuellen Welten ausgelebt.

Das Aufwachsen vollzieht sich heute in einer mediatisierten Lebenswelt. Digitale Medien sind Spiel- und Unterhaltungsmittel, Werkzeuge zur kreativen Auseinandersetzung mit Medienwelten, dienen der Informationsbeschaffung und Kommunikation, bilden Sozialräume und nehmen auch im familiären Alltag einen hohen Stellenwert ein (vgl. Tillmann/Fleischer/Hugger 2014: 31ff.). Damit geht einher, dass Medien und das Spiel prägenden Einfluss auf die Sozialisation, Biografie und Identität des Menschen haben. Wer sich heute mit Spielen beschäftigt, kommt kaum mehr daran vorbei, sich auch mit Medien zu befassen. Und wer sich heute mit Medien beschäftigt, der*die spielt oftmals. Ob im fachlichen Dialog, im inter- oder gar transdisziplinären Austausch bzw. Zusammenwirken, Spiel- und Medienpädagogik stehen sich heute nah und können aus den jeweiligen Erfahrungen wichtige Erkenntnisse ziehen sowie neue Wege beschreiten.

Johan Huizinga weist auf der ersten Seite seines Buches „Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ darauf hin, dass es für ihn nicht darum geht, „welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat“ (Huizinga 1956: 7). So sollten auch Spiel- und Medienpädagog*innen es als einen Teil ihrer Arbeit verstehen, die kulturelle Gesellschaft an sich mit Wesenszügen des Spiels zu bereichern. Spiel- und Medienpädagog*innen haben neben dem Fokus auf ihre Zielgruppen auch den Auftrag, eine Kultur des Spiels zu fördern.

Das 38. Forum Kommunikationskultur widmete sich dem Thema „Lasst uns spielen! Medienpädagogik und Spielkulturen“ in Online-Workshops und Online-Events sowie einem Streaming- und Präsenzprogramm in Erfurt im November 2021. Aktive Spielerfahrungen rundeten die Tagung ab. In 21

Workshops mit über 500 Teilnehmenden reflektierten Fachkräfte aus Wissenschaft und Praxis die immense Vielfalt unserer heutigen Spielkultur.¹ Die pädagogische Betrachtung des Spielens nimmt seit geraumer Zeit eine bedeutende Rolle für vielfältige Einsatzbereiche der Erziehungswissenschaft, Kulturellen Bildung, Sozial-, Medien- und natürlich Spielpädagogik ein. Die vorliegende Publikation bündelt, vertieft und erweitert die Themen und Diskussionen der Tagung.

Konzeptionelle Zugänge

Im ersten Beitrag des Sammelbandes geht **Franz Josef Röhl** darauf ein, wie Spiele unseren Lebensalltag durchdringen und welche Rolle dabei Gamification einnimmt. Er widmet sich dem Spannungsverhältnis von Selbst- und Fremdbestimmung innerhalb von spielbasierten (gamifizierten) Elementen in der Bildung, der Jugendarbeit, der Wirtschaft und dem Gesundheitswesen. Immer auf der Suche nach einer gelungenen Selbstartikulation. Wer bin ich in diesem Spiel?

Inwieweit das Spiel als Bildung zu verstehen ist oder ob sich auch Bildung als Spiel interpretieren lässt, also wie letztlich die pädagogische Bedeutung des Spiels verlaufen ist, beschreibt **Ulrich Heimlich** in seinem Aufsatz. Er unternimmt dabei eine Zeitreise in die Geschichte der Spielpädagogik. Diese Reise beginnt im antiken Griechenland und geht über eine norditalienische Renaissancestadt in den Thüringer Wald. Es wird deutlich, dass Spielpädagogik und Pädagogik insgesamt eng verbunden sind und somit Spiel und Bildung miteinander zusammenhängen. Die Zukunftsperspektive besteht in der Weiterentwicklung der gesellschaftlichen Teilhabe (Inklusion) durch das Spiel.

Martin Geisler und **Dirk Poerschke** hatten beim Forum Kommunikationskultur ihren Impuls als humorvolles, theatral-kabarettistisches Streitgespräch inszeniert. Dabei stritten sie sich konstruktiv darüber, inwieweit sich das digitale Spiel in Bildungskontexten zwischen Anarchie, Business und Bildung bewegt. In ihrem Artikel „Zwischen Anarchie, Business und Bildung“ beschreiben sie weiter, wie sich die Prinzipien des Spiels in unserem Leben und unserer Arbeit wiederfinden, welche Herausforderungen der Einsatz von digitalen Spielen in der Bildung mit sich bringt und philosophieren von einer Anleitung zur Anarchie.

Über Game Design und Nachhaltigkeit handelt der Beitrag von **Judith Ackermann, Lajana Braun** und **Rebecca Freitag**. Die Autorinnen loten die Möglichkeiten von Game Design und Spielmechanismen zur Überbrückung des Knowledge-Behavior-Gaps im Bereich der nachhaltigen Entwick-

lung aus. Dazu werden Ergebnisse aus einem Seminarprojekt vorgestellt, in welchem Studierende der FH Potsdam selbst zu Spielentwickler*innen wurden und Games zu unterschiedlichen Nachhaltigkeitsthemen gestaltet haben. Im Fokus standen dabei auch die Wechselwirkungen zwischen Game Design, Identifikation mit den Spielcharakteren, Spielmechanismen und den Lerneffekten auf das Nachhaltigkeitsdenken der Spieler*innen.

Medienpädagogische Praxis

Denise Gühnemann und **Nina Kiel** schreiben in ihrem Beitrag über „(Geschlechtliche) Diversität in Games – Ausprägungen und Auswirkungen auf die pädagogische Praxis“. Sie betrachten den Zusammenhang von einer historisch bedingten, auf eine eher männliche weiße Spielerschaft ausgelegten Spielgestaltung und der heute noch auszumachenden mangelnden Diversität in Games. Daran andockend werden diesbezüglich Auswirkungen auf narrativer, spielmechanischer, visueller sowie sozialer Ebene diskutiert.

Lena Becker, **Birgit Czeschka**, **Sophia Kiehlmann**, **Dominik Rinnohofer** und **Karen Schönherr** setzen sich ebenfalls mit dem wichtigen und aktuellen Thema der Nachhaltigkeit des Gamings auseinander. Sie gehen dabei nicht nur auf die Games-Industrie und die Elektronikproduktion ein, sondern werfen auch einen Blick auf medienpädagogische Projekte mit diesem Fokus.

Daniel Steinbach stellt in seinem Text „This is not a Game?“ die Spielform der Alternate Reality Games vor. In diesem Mix aus Stadrrallye, Rollenspiel und Escape Room werden Fiktion und Realität vermischt, um zum Beispiel als ein spielpädagogischer Ansatz in der politischen Jugendbildung eingesetzt zu werden.

Über „Gaming ohne Grenzen – Grundlagen für den Einsatz digitaler Spiele in der inklusiven Jugendarbeit“ schreiben **Saskia Moes** und **Karolina Albrich** von der Fachstelle für Jugendmedienkultur in Köln. Sie skizzieren darin die Motive und Chancen hinter einer inklusiven Gamespädagogik und wie sich digitale Spiele im Projekt einmal mehr als verbindendes Element der Medienpädagogik einsetzen lassen.

Tatjana Blaar, **Mirko Pohl** und **Horst Pohlmann** gehen in der Folge auf „Game Transformers“ ein und beschreiben dabei, wie digitale Spiele aus dem virtuellen Raum ins Analoge übertragen werden können. Das resultiert aus einem Werkstattkurs an der Akademie der kulturellen Bildung in Remscheid. Hier beschreiben die Autor*innen die Methoden und den Ablauf der Kurswoche und stellen weitere Beispiele für Games-Transformationen vor.

Über die Bedeutung der Spielkulturen in Bibliotheken und wie diese erlebbar gemacht werden können berichten **Lukas Opheiden, Valerie Quade** und **Annabelle Chiara Perić**. Dabei geht es nicht nur um Fragen der Zugänglichkeit, sondern auch um die Förderung eines kompetenten Umgangs mit diesen Medien. Im Text werden die Bildungsaufgabe von Bibliotheken und die Rolle von digitalen Spielen darin erläutert und verschiedene Ansätze aus Theorie und Praxis aufgezeigt. Mit dem Ludovico Graz und der Stadtbibliothek Paderborn werden zwei unterschiedliche Praxisbeispiele dargestellt.

Die Beiträge des Tagungsbandes zeigen einerseits die Vielfalt und gelungenen Ansätze, mit denen sich die Medienpädagogik dem digitalen Spiel annähert; sie zeigen aber auch notwendige Impulse zu einem reflektierten Umgang mit der spannungsgeladenen Entwicklung digitaler Spielwelten auf. Damit gibt das Buch wichtige Anstöße, die es weiterzudenken, zu entwickeln und auszubauen gilt.

Wir bedanken uns bei den Autor*innen für ihre Beiträge.

Anmerkung

- 1 Weitere Informationen zum Forum Kommunikationskultur 2021 unter www.gmk-net.de/veranstaltungen/forum-kommunikationskultur-2021/ [Stand: 05.12.2022].

Literatur

- Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.) (2014): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: kopaed.
- Eibl-Eibesfeldt, Irenäus (1987): Grundriß der vergleichenden Verhaltensforschung. München: Piper.
- Ganguin, Sonja (2010): Computerspiele und lebenslanges Lernen: Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: Springer VS.
- Hüther, Gerald/Quarch, Christoph (2016): Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist. München: Hanser.
- Huizinga, Johan (1956): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Reinbek.
- Klimmt, Christoph (2001): Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 1(13), Göttingen: Hogrefe, 22-32.
- Malo, Steffen/Diener, Holger/Hambach, Sybille (2009): Spielend lernen in Alltag und Beruf. In: Sieck, J./Herzog, M. A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games. Boizenburg: Werner Hülsbusch, 19-40.

- Mitgutsch, Konstantin (2008): Digital Play-Based Learning. A Philosophical-Pedagogical Perspective on Learning and Playing in Computer Games. HUMAN IT 9.3, 18-36. Abrufbar unter: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/3-9/km.pdf> [Stand: 03.11.2019].
- Müller-Schwarze, Dietland (1978): The Evolution of Play Behaviour. New York: Dowden, Hutchinson & Ross.
- Münch, Quirin (2013): Spieldidaktik und kognitionspsychologische Aspekte in Computerspielen: Methoden für die Erstellung von didaktisch wertvollen Computerspielen. München: AV Akademikerverlag.
- Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.) (2014): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.