

Stellungnahme zum Thema , Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität ‘ für die Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestags am 19.5.2021

Meine Stellungnahme bezieht sich auf die im FDP-Antrag aufgeführten Punkte 4, 5, 9 sowie 11.

Der deutsche Jugendschutz und Jugendmedienschutz sind auf europäischer Ebene und auch international anerkannt und führend. Eine Zusammenführung aller entsprechenden Maßnahmen in einen rechtlichen Rahmen wäre jedoch sinnvoll. Vor allem sollte unter dem Aspekt zunehmender Kommerzialisierung von digitalen Angeboten die zunehmenden Interaktionsrisiken vor allem in digitalen Spielen in den Blick genommen werden. Dies muss mit einer Aufforderung an die Computerspielindustrie verbunden werden, sich stärker dafür zu engagieren, dass Kinder und Jugendliche nicht durch psychologische Mechanismen zu Käufen animiert werden, die sie nicht überschauen können. Jüngere Computerspieler*innen sollten in ihren selbstbestimmten Entscheidungen nicht beeinträchtigt werden.

Der Deutsche Computerspielpreis, bei dem ich in den ersten Jahren in Jurys mitwirken durfte, ist ein international angesehener Preis, der nicht nur unter pädagogisch-kulturellen Aspekten Computerspiele fördert, die in überwiegend in Deutschland entwickelt werden. Er sollte deshalb auf jeden Fall weiterhin politisch unterstützt werden, vielleicht auch stärker durch Beteiligung von Medienpädagog*innen in den Jurys. Mit seinen Kategorien ‚Bestes Familienspiel‘, ‚Bestes Serious Game‘ sowie ‚Nachwuchspreis: bester Prototyp‘ unterstützt er die Bestrebungen der Medienpädagogik, qualitativ hochwertig Spiele im pädagogischen Feld zu fördern und auch Schüler*innen zu motivieren, kreativ die Entwicklung von anregenden und unterhaltsamen, aber zugleich lernorientierten Spielen voranzutreiben. Es wäre anzuregen, im Bereich der ‚serious games‘ differenzierter nach Bildungsinstitutionen oder Altersgruppen vorzugehen. Vor allem mit der zunehmenden Verjüngung der Mediennutzung bei Kindern wäre eine Auszeichnung von auf diese Altersgruppe fokussierte Computerspiele unter pädagogischen Aspekten sehr sinnvoll. Damit würde noch stärker die Absicht unterstützt, Computerspiele als ein Kulturgut zu verstehen.

International, vor allem in Asien, hat sich der eSport in weiten Bereichen durchgesetzt. Er ist mir großen, in Stadien stattfindenden Ereignissen und hohen Preisgeldern gekennzeichnet. Auch in Deutschland hat sich eine entsprechende Szene gebildet, und prominente Sportvereine haben eSports-Abteilungen gebildet. Aus diesen Gründen ist es notwendig, auf der Ebene gesellschaftlicher Sportorganisationen eSport anzuerkennen und entsprechend auch finanziell zu fördern. Damit wäre auch eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Vereinen des e-Sports verbunden. Ebenfalls erscheint es sinnvoll, im Bereich der Bildungsinstitutionen, vor allem von Schulen, auch im Sportunterricht eSport als Teil des Curriculums aufzunehmen und in der Ausbildung für das Sport-Lehramt dafür Angebote an den lehrerbildenden Hochschulen in deren Curricula zu integrieren. Die KMK wäre eine dafür zuständige Anlaufstelle.

Serious Games, also pädagogisch intendierte Computerspiele, können nach aktuellem Forschungsstand bei didaktisch sinnvoll gestalteten Einsatz Lernende motivieren und zu einer engagierten Form der Auseinandersetzung mit dem zu vermittelten Wissensstoff anregen können (Zhonggen 2019). Die Schwerpunkte der Entwicklung liegen in den letzten Jahren vor allem im Bereich der Gesundheitserziehung sowie der innerbetrieblichen Fortbildung. Aber auch im informellen Bereich außerschulischen Lernens sind vielfältige Anwendungen vorhanden, die vor allem bei Schüler*innen sehr beliebt sind. Aus der empirischen Forschung ist ersichtlich, dass solche Spiele sehr gut förderlich sein können, wenn sie die Lernvoraussetzungen der Lernenden angemessen berücksichtigen sowie bei der Verarbeitung des gelernten Wissens Unterstützung von außen (zum Beispiel durch eine Lehrperson oder einen Tutor) bekommen. Problematisch sind Serious Games dann, wenn sie zu komplex sind und somit die kognitive Verarbeitung bei den Lernenden überfordern. Insgesamt gesehen sollten Serious Games bzw. deren Entwicklung sowie ihre Anwendung im Bildungsbereich stärker gefördert werden. Damit verbunden muss aber auch die Vermittlung von Medienkompetenz oder besser: digitaler Kompetenzen in den Blick genommen werden. Denn nur, wer mit digitalen Medien gut umgehen kann, kann auch deren Potenziale und damit auch die pädagogischen Angebote im Bereich von Computerspielen angemessen nutzen. Die bisherige politische Unterstützung in diesem Bereich bezieht sich vor allem auf die Schule (KMK 2016), sollte aber im Kontext von Ansätzen des lebenslangen Lernens auf alle Altersgruppen stärker bezogen und gefördert werden.

Literatur

KMK, Sekretariat der ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin.

Zhonggen, Yu. "A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade." *International Journal of Computer Games Technology* 2019 (2019/02/03 2019): 4797032. <https://doi.org/10.1155/2019/4797032>.

