



Politik lernen mit Videospiele

Praxis-Handreichung zur

„Genius“-Spiele

**Bezirksjugendring Schwaben,
Netzwerk Politische Bildung Bayern,
Netzwerk Politische Bildung Schwaben,
GamePäd – Professional Edutainment (Hrsg.)**

Christian Boeser | Fares Kharboutli | Florian Wenzel



Politik lernen mit Videospielen

Praxis-Handreichung zur „Genius“-Spielenacht



INHALT

- I. Einführung
- II. Zum pädagogischen Ansatz: Politik lernen mit Videospielen
- III. Rückblick auf die „Genius“-Spielenacht 2011 in Augsburg
- IV. Kritische Reflexion
- V. Leitfaden zur eigenen Durchführung
- VI. Wie „Genius“ genial wird – elf abschließende Ratschläge

Hinweis:

Die Handreichung ist auch in virtueller Form verfügbar, und zwar auf www.politische-bildung-bayern.net. Dort finden sich Videos zum „Genius“-Spiel sowie zur Spielenacht 2011.

I Einführung

Wenn in der öffentlichen Diskussion von Videospiele die Rede ist, dann meist im Zusammenhang mit sog. Killerspielen. Zwar weist die wissenschaftliche Debatte über dieses Thema glücklicherweise einen deutlich sachlicheren Charakter auf, doch tut sich die politische Bildung nach wie vor schwer, Computerspiele gewinnbringend in die pädagogische Arbeit zu integrieren. Dabei bieten digitale Lernspiele wie „**Genius – Im Zentrum der Macht**“ auf diesem Gebiet große Potenziale. In einer **Spielenacht** im Oktober 2011, die vom Bezirksjugendring Schwaben, dem Netzwerk Politische Bildung Bayern, der Universität Augsburg und GamePäd – Professional Edutainment gemeinsam veranstaltet wurde, konnten Multiplikatoren der politischen Bildungsarbeit nicht nur das Spiel unter Anleitung ausprobieren, sondern sich vor allem über Möglichkeiten und Grenzen in Bezug auf dessen pädagogischen Gebrauch austauschen. Die vorliegende Handreichung stellt die daraus gewonnenen Erkenntnisse allen Interessierten zur Verfügung.

Dabei wird zunächst auf den theoretischen Stand des pädagogischen Ansatzes „Politik lernen mit Videospiele“ eingegangen (**Kapitel 2**). Wie der Titel bereits andeutet, beinhaltet dieses Kapitel zwei grundlegende Aspekte, und zwar „Politik lernen...“ (2.1) – was hier verstanden wird als „Politikkompetenz erwerben“ – und „... mit Videospiele“ (2.2) – wobei die Vor- und Nachteile kritisch reflektiert werden.

Die Spielenacht 2011 ist vor diesem Hintergrund als Beispiel für die praktische Umsetzung der Formel „Politik lernen mit Videospiele“ zu sehen. In **Kapitel 3** wird auf die Veranstaltung zurückgeblickt: Wer war dabei? Wo fand sie statt? Wie lief sie ab?

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden anschließend gebeten, die Spielenacht zu bewerten. Das daraus entstandene Meinungsbild wird in **Kapitel 4** zusammengetragen und bildet – im Zusammenwirken mit den theoretischen Überlegungen – die Basis für eine kritische Reflexion.

Daraus wiederum leitet sich ein Leitfaden zur eigenen Durchführung einer solchen Veranstaltung ab (**Kapitel 5**). **Kapitel 6** schließlich fasst die wesentlichen Ergebnisse dieser Handreichung kurz zusammen.

II Zum pädagogischen Ansatz: Politik lernen mit Videospiele

1) Der Erwerb von Politikkompetenz als Ziel politischer Bildung

Dass politische Bildung aus mehr besteht als „nur“ dem Erwerb von Wissen, dürfte zumindest in der Theorie inzwischen weithin unstrittig sein. Vielmehr geht es um die Aneignung bestimmter Kompetenzen – und zwar zunächst unabhängig davon, ob von schulischem oder außerschulischem „Politik-Lernen“ die Rede ist. Als hilfreich erweisen sich in diesem Zusammenhang aktuelle **Kompetenzmodelle**, wie sie beispielsweise bei Sander (2009) und Massing bzw. Detjen u.a. (jeweils 2012)¹ sowie bei der Gesellschaft für Politikdidaktik und politische Jugend- und Erwachsenenbildung (GPJE) zu finden sind.

Sander versteht Kompetenzen als „Dispositionen“, die „**Können und Wissen**“ miteinander „verbinden“ (Sander 2009: 57) – eine Definition, die gleichermaßen plausibel wie zielführend erscheint. Eine ähnliche Herangehensweise verfolgen Detjen, Massing, Richter und Weißeno, deren Kompetenzbegriff auf Franz Emanuel Weinert (2001) rekurriert: Demnach „geht der Kompetenzbegriff über den kognitiven Bereich hinaus und umfasst auch Handlungskompetenzen [...]“ (Massing 2012: 23).

Die **inhaltliche Dimension** des Kompetenzerwerbs bilden bei Sander sog. **Basiskonzepte**, also „Vorstellungsbereiche [...], die für das Wissen in einem Fachgebiet prägend und strukturbildend sind“ (Sander 2009: 58). Dies sind: Macht, Recht, Gemeinwohl, System, Öffentlichkeit und Knappheit (vgl. ebd.). Damit lassen sich wiederum weitere Konzepte vernetzen, z.B. das Konzept Grund- und Menschenrechte mit den Basiskonzepten Recht und Gemeinwohl (vgl. ebd.: 60). Weißeno u.a. (2010) haben hierzu ein Alternativmodell entwickelt, das aus lediglich drei Basiskonzepten besteht: Ordnung, Entscheidung und Gemeinwohl. Die jeweiligen Unterkategorien heißen bei ihnen Fachkonzepte. Im Vergleich mit Sander zeigt sich, dass dessen Basiskonzepte Macht und Öffentlichkeit unter Weißenos Basiskonzept Entscheidung fallen, Recht unter Ordnung. Gemeinwohl stellt bei beiden Ansätzen ein eigenständiges Basiskonzept dar, System und Inhalt finden sich bei Weißeno zwar nicht wörtlich, aber doch inhaltlich als Fachkonzepte wieder.

In fast identischer Autorenschaft haben Detjen u.a. (2012) ein **Kompetenzmodell** entwickelt, dessen Herzstück die Aufteilung in **vier Kategorien** ist (siehe Abb. 1): politische Urteilsfähigkeit, politische Handlungsfähigkeit, Fachwissen, politische Einstellung /

Motivation. Dieses Konzept ist in hohem Maße anschlussfähig für kompetenzorientierte Reflexionen, beispielsweise bei der Unterrichtsplanung in der Schule sowie bei der Veranstaltungsplanung in der politischen Erwachsenenbildung.



Abb.1: Politikkompetenz nach Detjen u.a. (2012)

Einen alternativen Referenzpunkt können die **Kompetenzbereiche** darstellen, die die GPJE (2004: 13) in ähnlicher Autorenschaft formuliert. Dies sind: politische Urteilsfähigkeit, politische Handlungsfähigkeit sowie methodische Fähigkeiten („sich selbständig [...] orientieren“ etc.).

Bezogen auf die Nutzbarmachung von Videospiele für die politische Bildung, lassen sich an dieser Stelle folgende Konsequenzen ableiten:

1. **Politik lernen heißt nicht nur Wissen erwerben:** Gerade für die nicht-kognitive Seite der politischen Bildung – wobei eine derart strikte Trennung ohnehin kaum sinnvoll ist – offenbaren Videospiele mitunter große Potenziale.
2. **Es gilt, Inhalte und Kompetenzen zu reflektieren:** Bei der Reflexion über Sinn und Zweck von Videospiele für die politische Bildung ist zum einen auf inhaltliche Aspekte zu achten, d.h. welche Basiskonzepte damit erfasst werden können, zum anderen – und damit eng zusammenhängend – auf kompetenzorientierte Aspekte,

¹ Massing 2012 ist die Kurzfassung von Detjen u.a. 2012.

wobei das Kompetenzmodell von Detjen u.a. leitend für die folgenden Überlegungen sein soll.

2) Nutzen und Grenzen von Videospielen für die politische Bildung

Um eines vorweg zu nehmen: Videospiele – bzw. digitale Medien im Allgemeinen – sind weder Heilsbringer noch Teufelszeug. Anders formuliert: Alle beteiligten Akteure tun gut daran, deren Potenziale nicht zu über-, aber auch nicht zu unterschätzen. Zunächst einmal sind Videospiele – präziser: **digitale Lernspiele** – ein Lehr- und Lernmedium wie jedes andere auch, also wie die Tafelanschrift, das Arbeitsblatt, die Overhead-Folie oder der Video- bzw. DVD-Film. Sie alle haben eines gemein: Erst die pädagogische und didaktische Reflexion und Nutzbarmachung entscheiden über ihre Qualität. Bereits 1997 haben Fritz und Fehr in einem gleichnamigen Aufsatz „Kriterien zur **pädagogischen Beurteilung** von Computer- und Videospielen“ formuliert (vgl. Fritz / Fehr 1997). Diese bestanden aus allgemeinen Angaben zum Spiel, den äußeren Merkmalen des Spiels, der Beurteilung der spielerischen Qualität, der Wirkungsbeurteilung, der eigentlichen pädagogischen Einschätzung und den Erfahrungen mit dem Spiel (vgl. ebd.). Wenn auch die konkrete Unterscheidung der jeweiligen Kategorien nicht immer ganz logisch erscheint und sich mitunter begrifflicher Kunstgriffe bedient, so bildet der Beitrag von Fritz / Fehr doch einen frühen (hilfreichen) Leitfaden zur Bewertung von Computerspielen aus pädagogischer Sicht.

Ein entscheidender **pädagogischer Vorteil** von Videospielen liegt bereits in ihrer Natur: Sie eignen sich „in besonderem Maße dazu, **Überlegungen und Prozesse zu simulieren** und auszuprobieren“ (Besand 2007: 544). Dies geschieht idealerweise möglichst ungezwungen und durch die **Eigenaktivität** des Spielers. Die pädagogischen Potenziale von Videospielen lassen sich nach Wechselberger (2009) in motivationale Effekte (Ästhetik, direktes Feedback, Selbstwirksamkeitserleben, kein Leistungsdruck) und didaktische Potenziale unterteilen (vgl. ebd.). Zu letzteren führt er aus: „Das Spielen ist [...] ein konstruktiver, selbstgesteuerter, emotionaler und situierter Prozess – Voraussetzungen, unter denen Lernprozesse besonders nachhaltig ablaufen“ (vgl. ebd.: 150). Gleichzeitig weist er aber auch auf die pädagogischen **Grenzen** von Videospielen hin. So leide die Motivation häufig unter „suboptimalem Gamedesign“ (vgl. ebd.: 149). Auch die Vereinbarkeit von „Lerninhalt“ und „Gameplay“ (ebd.) sei allzu oft nicht gewährleistet. Das Spiel „Genius“ nennt er jedoch ausdrücklich als positives Gegenbeispiel (vgl. ebd.). Ein allgemeines Problem – das auch vor „Genius“ nicht

Halt macht – liege jedoch im „**Lerntransfer** von Spielwelten auf die Realität“ (ebd.: 150). Womöglich steckt hierin sogar die entscheidende Frage in der gesamten Diskussion um Sinn und Unsinn von digitalen Lernspielen für die politische Bildung. Andererseits sollte man aber auch hier nicht den Fehler begehen, diese Problematik auf Videospiele zu begrenzen, schließlich sieht sich jedes wie auch immer geartete pädagogische Bemühen der Frage ausgesetzt, ob es einen Nachhall für die „wirkliche“ Welt generiert. Auf welche Weise im konkreten Fall des „Genius“-Projekts versucht wurde bzw. versucht werden kann, das Transferproblem in den Griff zu bekommen, soll im weiteren Verlauf der Handreichung thematisiert werden.



III Rückblick auf die „Genius“-Spielenacht 2011 in Augsburg

1) Rahmendaten

Am 21. Oktober 2011 fand die „Genius“-Spielenacht zum ersten Mal statt, und zwar in Form einer Schulung für Akteure der politischen Bildungsarbeit.

Um einen ersten Überblick über die Veranstaltung zu gewinnen, werden an dieser Stelle zunächst einige Rahmendaten aufgelistet:

<i>Die Genius-Nacht 2011 in Augsburg</i>	
Offizieller Veranstaltungstitel	Im Zentrum der Macht – eine Nacht mit dem PC-Spiel Genius
Veranstalter	Bezirksjugendring Schwaben, Netzwerk Politische Bildung Bayern, Universität Augsburg, GamePäd – Professional Edutainment
Unterstützer	Cornelsen, Netzwerk Politische Bildung Schwaben
Termin	Freitag, 21. Oktober 2011 18-23 Uhr
Ort	Universität Augsburg
Zielgruppe	Politische Bildner (v.a. Lehrerinnen und Lehrer sowie in der Jugend- und Erwachsenenbildung Tätige)

2) Das „Genius“-Spiel

Nun ist der Titel des Videospieles – „Genius“ – im Laufe dieser Handreichung bereits einige Male gefallen. Doch obgleich es zu den bekanntesten und erfolgreichsten politischen Lernspielen im deutschsprachigen Raum zählt, ist die genaue Konzeption des Spiels sicherlich nicht jedem geläufig. Deshalb lohnt sich – bevor auf die Veranstaltung selbst näher eingegangen wird – ein Blick auf Intention und Inhalte von „Genius“:

„Genius – Im Zentrum der Macht“ ist ein **Simulations- und Aufbauspiel** des Cornelsen Verlags aus dem Jahre 2007. Es versetzt die Spielerin / den Spieler zunächst in die Lage eines Bürgermeisterkandidaten eines Dorfs im Süden Deutschlands. Von diesem Punkt an baut und verwaltet man die Gemeinde nach den Wünschen und Bedürfnissen der Einwohnerschaft. Die Bau- und Verwaltungsphase wird jedoch immer wieder durch politikorientierte Fragen mit Quizcharakter ergänzt. Einige Beispiele: Nach welchen Grundsätzen finden die Wahlen in Deutschland statt? Welche Bürgerrechte gibt es? Wie hat ein Wahlbüro auszusehen? Je nachdem, wie gut die Spielerin / der Spieler in einem Level abschneidet, erhält sie / er am Ende Punkte, die die jeweilige Gesamtleistung abbilden sollen. Dies ermöglicht zum Beispiel den direkten Vergleich oder kann als Grundlage für einen Wettbewerb dienen. **Ziel von „Genius“ ist es, einen realistischen Einblick in den Politikalltag zu geben.**

Link-Tipp:

Die virtuelle Handreichung verweist auf einen Trailer zum „Genius“-Spiel.

Welche PC-Kenntnisse sind nötig?

„Genius“ ist ein Spiel, das man schnell erlernen kann, allerdings sind grundlegende PC-Kenntnisse (Vertrautheit im Umgang mit der Computer-Maus etc.) hilfreich und können den Einstiegsprozess erheblich beschleunigen. Die Steuerung von „Genius“ ist sehr simpel gehalten, erklärt sich also relativ schnell von selbst. Unabhängig von der Bedienung erfordert „Genius“ allerdings häufig die Fähigkeit, mehrere Probleme gleichzeitig in Angriff nehmen zu können, indem es die Spielerin / den Spieler vor mehrere Problemstellungen auf einmal stellt. Dies birgt bei PC-Neulingen eine gewisse Frustrationsgefahr.



3) Die Spielenacht

Zeitlicher Ablauf:

- ❖ 18.00-19.00 Uhr Begrüßung und Vortrag über PC-Spiele
- ❖ 19.00-19.30 Uhr Einführung in das PC-Spiel Genius
- ❖ 19.30-22.00 Uhr Spielphase
- ❖ 22.00-23.00 Uhr Reflexion der Spielphase

Wie das zeitliche Tableau verdeutlicht, wurde die zweieinhalbstündige Spielphase umrahmt von einer Einführungs- und einer Reflexionsphase. Dieser Aufbau spiegelt den konzeptionellen Grundgedanken der Spielenacht wider, der sich auf die Formel „**Reden – Spielen – Reden**“ bringen lässt.

Während der **Spielphase** standen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des sozialen Projekts „GamePäd – Professional Edutainment“ den „Gamern“ beratend und unterstützend zur Verfügung. Diese Hilfestellung kam v.a. Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit geringen PC-Kenntnissen zugute.

Einige Erläuterungen zur **Einführungs- und Reflexionsphase**:

- Begrüßung und kurze Einführung durch die Veranstalter
- Vortrag eines GamePäd-Mitarbeiters: Dieser informierte über unterschiedliche Genres von PC-Spielen, Suchtpotenziale und die nötige kritische Auseinandersetzung mit diesen Themen.
- Anschließend erfolgte eine Einweisung in das Spielgeschehen von „Genius“ und dessen Steuerung.
- Nach der Spielphase wurden der Nutzen des Spiels für die politische Bildung reflektiert und Schwierigkeiten im Umgang mit dem Spiel diskutiert.

Link-Tipp:

Die virtuelle Handreichung verweist auf ein Video, das auf die Spielenacht zurückblickt.

IV Kritische Reflexion

War die Genius-Spielenacht 2011 in Augsburg ein Erfolg? Ist das Spiel überhaupt pädagogisch sinnvoll? Und was kann verbessert werden? Um diese Fragen beantworten zu können, wurden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Veranstaltung gebeten, ihre Meinung kundzutun. Die folgende Tabelle dokumentiert (in gekürzter Form) das daraus entstandene Stimmungsbild:

Digitale Lernspiele, „Genius“, Spielenacht – ein Stimmungsbild der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

„Das ist ein Genre, das es bisher nicht gegeben hat, denke ich. Eine Politiksimulation habe ich noch nicht kennengelernt.“

„Ich glaube, dadurch können Jugendliche näher an die Politik rankommen, als es ihnen sonst im richtigen Leben möglich ist.“

„Ich hatte noch nie am PC gespielt, [...] aber ich kann mir schon vorstellen, wer damit aufwächst, [...] kann damit recht gut vorankommen und viele Erfahrungen sammeln [...].“

„Ich denke gar nicht, dass viel Vorbereitung nötig ist, da sich das Spiel relativ gut selbst erklärt. Nachbereitung ist allerdings nötig. [...] Man kann zum Beispiel in der Schule hinterher eine Diskussionsrunde durchführen.“

„Wir sind alle der Meinung, dass die Frustration bei dem Spiel relativ hoch ist, und wir alle die Frustrationsgrenze erreicht hatten und die Schüler diese wahrscheinlich noch viel früher erreichen.“

„Man ist mehr mit Bauen beschäftigt als mit was anderem. [...] Da muss man ein Gleichgewicht finden.“

„Was uns ein bisschen gestört hat, war, dass die Fragen nicht durchgemischt werden, sondern dass man immer mit den gleichen Fragen konfrontiert wird, auch wenn man neu anfängt.“

„Die Umsetzung gestaltet sich ziemlich schwierig, weil man so ein Spiel nicht nur in einer Nacht oder an einem Abend spielen kann in der Schule, eventuell müsste man ein richtiges Projekt daraus machen, oder eine Projektwoche.“

„[...] Man denkt immer, Politiker haben eh den leichtesten Job. Das ist aber nicht der Fall, Politiker befinden sich in einem Spannungsverhältnis zwischen Bürgerinteressen, Versprechen und Realpolitik. Das ist ganz wichtig und schafft Verständnis, dass Politiker auch mal Fehler machen.“

„Man muss gute Anreize schaffen, damit Kinder und Jugendliche dieses Spiel spielen. [...] Man könnte eine Art Projekttag in der Schule machen.“

„Eine Art Schulturnier wäre eine Idee.“

„Was wir uns gewünscht hatten, wäre eine Verknüpfung zwischen dem Wissensteil und der Spielaktivität. Wenn man den Fragenkatalog gut beantwortet, könnte man zum Beispiel im Spiel einen Geldbonus bekommen. Dadurch wäre der Anreiz größer, sich mit den Fragen besser auseinanderzusetzen.“

„Was für uns ein Problem war, ist die Beliebigkeit bestimmter Spielzüge.“

„Was man lernen kann, ist diese Dynamik und das Alltagsgeschäft der Politik, diesen Aktionismus, den wir auch hatten. Die Frage ist, wie man das ganze zum Positiven wenden kann, dass man zum Beispiel ein soziales Element schafft, zum Beispiel mehrere Spieler spielen zusammen. Oder man könnte eine reale Person aus der Politik in so ein Event [gemeint: die Spielenacht] mit einbinden, wie einen echten Bürgermeister.“

„[...] Man braucht eine relativ ausführliche Einführung in das Spiel, das geht nicht auf die Schnelle. Jugendliche sind da sicherlich schneller, aber mir fehlt auch der Belohnungsfaktor, wenn ich etwas richtig beantworte. Da sollte man mehr Anreize schaffen.“

„Das Spiel hat viele technische Unzulänglichkeiten und der politische Lerneffekt ist vielleicht auch nicht allzu groß. Aber obwohl ich kein Spieler bin, hat mich das Fieber doch etwas gepackt und ich glaube schon, dass das einen guten Einstiegspunkt für Schüler bieten kann.“

Bei der Analyse dieser Statements wird also eine gewisse **Ambivalenz** offenbar: Auf der einen Seite werden Potenziale des Spiels und einer darauf aufbauenden Veranstaltung klar artikuliert, auf der anderen Seite wird aber auch auf Schwierigkeiten und Probleme verwiesen.

Zum PC-Spiel „Genius“ lässt sich festhalten:

- **positiv:** neuartiges, reizvolles Genre; kann Jugendliche an politische Wirklichkeit heranführen; kann Empathie für Politikerarbeit schaffen; „Suchtfaktor“
- **negativ:** hohes Frustrationspotenzial; übermäßige Fokussierung auf Bautätigkeit; unzureichendes Feedback; Beliebigkeit bestimmter Spielzüge; technische Unzulänglichkeiten; schlechte Durchmischung der Fragen

Die Umsetzbarkeit einer darauf aufbauenden Spielenacht wurde wie folgt bewertet:

- **positiv:** Nähe zur Lebenswirklichkeit der Jugendlichen; guter Einstiegspunkt zum Heranführen an die politische Wirklichkeit
- **negativ:** Frustrationsgefahr; schwere Umsetzbarkeit im Rahmen einer einzigen Nacht

- **Vorschläge:** Projekttag / Projektwoche; Schulturnier; Integrieren sozialer Elemente (z.B.: mehrere spielen gemeinsam); Einladen realer Politiker (Bürgermeister etc.)

Als einer der Veranstalter blickte der **Bezirksjugendring Schwaben** ebenfalls auf die Genius-Nacht zurück und äußerte sich insgesamt zufrieden:

„Die Veranstaltung war mit insgesamt 25 Teilnehmern ausgebucht. Die Zufriedenheit mit der Veranstaltung war bei den Teilnehmern hoch, was sich zum einen in der hohen Präsenz bis zum Ende um 23 Uhr als auch in den Rückmeldungen innerhalb der Reflexion zeigte. Organisatorisch schwierig war die Spielphase, da die meisten Teilnehmer wenig oder keine PC-Spiel-Erfahrung hatten und deshalb viel Unterstützung benötigten. Diese Problematik wäre bei jüngeren Zielgruppen nicht gegeben. Insofern ist die Umsetzung an Schulen oder in Jugendeinrichtungen zu empfehlen. Einige teilnehmende Lehrer haben die Absicht geäußert, eine solche Veranstaltung an ihrer Schule durchzuführen.“



V Leitfaden zur eigenen Durchführung

Um Akteuren der politischen Bildungsarbeit die Durchführung einer solchen Spielenacht zu erleichtern, sollen die Erkenntnisse, die durch die Veranstaltung vom Oktober 2011 gewonnen wurden, an dieser Stelle noch einmal pointiert in Form eines Leitfadens aufgearbeitet werden.

Dieser besteht aus insgesamt **sechs Bausteinen**:

1. Die Vorbereitung: Ruhig und überlegt
2. Das Ziel: Erzeugen von Politikkompetenz
3. Die Zielgruppe: Jugendliche und / oder Erwachsene
4. Das Medium: „Genius – Im Zentrum der Macht“
5. Die Rahmenbedingungen: Format, Dauer, Ort, Gruppengröße
6. Die Durchführung: Pädagogische Abwägungen

1) Die Vorbereitung: Ruhig und überlegt

Wenn Sie sich dazu entschließen, eine „Genius“-Spelenacht oder eine daran angelehnte Veranstaltung durchzuführen, sollten Sie sich zunächst folgende **Fragen** stellen:

- **Was** will ich damit erreichen? (siehe Baustein 2)
- **Wen** will ich damit erreichen? (siehe Baustein 3)
- Inwieweit lässt sich das PC-Spiel „**Genius**“ überhaupt für die politische Bildung nutzbar machen? (siehe Baustein 4)
- **Wann** und **wo** soll die Veranstaltung stattfinden? **Wie lange** soll sie dauern? Wie groß darf / soll die **Gruppe** sein? Ist eine **Spelenacht** tatsächlich sinnvoll – oder erscheint ein Spieletag bzw. eine Spielewoche angebrachter? (siehe Baustein 5)
- Was ist aus pädagogischer Sicht sonst noch für die **Durchführung** zu beachten? (siehe Baustein 6)

Klären Sie **darüber hinaus** bereits am Anfang folgende Fragen:

- Welchen zeitlichen **Vorlauf** brauche ich? (Empfehlung: Um die Finanzierung zu sichern, interessante Gäste (Politiker etc.) einzuladen und die didaktische Einbindung

zu optimieren, sollten mindestens drei Monate Vorbereitungszeit eingerechnet werden.)

- Kann ich **Kooperationspartner** mit ins Boot holen? (Die Veranstalter und Unterstützer der Genius-Spielnacht 2011 sind in Kapitel 3 aufgelistet.)
- Mit welchen **Kosten** ist zu rechnen? (z.B. für Catering, Erstellen und Verschicken von Einladungen, Informationsmaterial)

Empfehlung: Falls möglich, beziehen Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Veranstaltung bereits in den Planungsprozess mit ein, insbesondere was die Klärung der Fragen nach Zeit / Dauer, Ort, Ablauf und Format (Spielenacht?) anbelangt.

2) Das Ziel: Erzeugen von Politikkompetenz

Ausgangspunkt der Handreichung war eine allgemeine Zielbeschreibung politischer Bildung, die sich auf das Credo „Erzeugen von Politikkompetenz“ bringen lässt. Daher gilt:

Die Durchführung einer „Genius“-Spielenacht kann nur dann gelingen, wenn zuvor eine dezidierte Kompetenzreflexion stattfindet.

Die Kategorien, die Detjen u.a. (2012) vorschlugen, waren politische Urteilsfähigkeit, politische Handlungsfähigkeit, Fachwissen sowie politische Einstellung / Motivation.

Auf eine „Genius“-Spielenacht bezogen, bedeutet dies:

- **politische Urteilsfähigkeit:** politische Sachverhalte beurteilen und auf dieser Basis Entscheidungen treffen, die unmittelbare Konsequenzen haben
- **politische Handlungsfähigkeit:** Erfahrungen darüber sammeln, worauf es im politischen Alltag ankommt, bspw. auf Verhandlungsgeschick und die Berücksichtigung verschiedener Interessen
- **Fachwissen:** Kennenlernen der Funktionsweise von Kommunal- und Bundespolitik (und allgemein von demokratischen Prozessen)
- **politische Einstellung / Motivation:** Entwickeln von Empathie für den Politiker-Job; Identifikation mit dem demokratischen System (Demokratiebewusstsein); Interesse

In diesem Kontext ist auch die **inhaltliche Dimension** zu reflektieren, wobei bestimmte Aspekte – die vielleicht ohnehin im Rahmen einer Unterrichtssequenz behandelt werden – in

den Vordergrund gestellt werden können, ggf. auch in Gegenüberstellung miteinander. Ein Beispiel: Das Spannungsverhältnis zwischen Macht- und Gemeinwohlorientierung kann aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet werden und als „roter Faden“ für die Spielenacht dienen. Dies ermöglicht die Reflexion evtl. vorhandener Vorurteile („Die kleben an ihren Sesseln“, „Die kümmern sich nicht um die Sorgen der Bürger“ etc.).

Ganz wichtig: Auf die Erfahrungen und Erkenntnisse, die in der Genius-Nacht gesammelt wurden (und zwar von beiden Seiten, also der Lernenden wie auch der Lehrenden), kann später (also bei weiteren Veranstaltungen oder im weiteren Verlauf des Schuljahres) immer wieder Bezug genommen werden. Die Nacht bildet gewissermaßen einen **Ankerpunkt**, dessen Strahlkraft man nicht unterschätzen, sondern vielmehr bewusst nutzen sollte.

3) Die Zielgruppe: Jugendliche und / oder Erwachsene

Die angesprochenen Vorurteile hängen nur bedingt von der jeweiligen Alterskohorte ab, wengleich Jugendliche in aller Regel eher zu „Politikverdrossenheit“² neigen. Generell ist jedoch die **Zielgruppenorientierung** ein wichtiges Reflexionskriterium bei der Vorbereitung einer solchen Veranstaltung. Dabei gilt:

Eine „Genius“-Spielenacht, die an Jugendliche gerichtet ist, kann und muss auf anderen Wissens- und Erfahrungsannahmen aufbauen, als es bei Erwachsenen der Fall ist (und umgekehrt).

Auch hier kommt eine bestimmte Art der Kompetenzorientierung ins – im doppelten Wortsinne zu verstehende – Spiel, und zwar keine genuin politikdidaktische, sondern eine **mediendidaktische**.

Für eine **jugendliche Zielgruppe** ergeben sich daraus u.a. folgende Konsequenzen:

- Ausgangspunkt aller Überlegungen: Der Computer ist fester Bestandteil der **Lebenswelt** vieler Jugendlicher.
- Zu beachten ist jedoch: Nicht jeder nutzt den Computer auf die gleiche Weise und im gleichen Umfang, z.B. wird man vermutlich auf **geschlechtsspezifische Unterschiede** stoßen.

- Möglicher Anknüpfungspunkt: einführende Thematisierung und **Diskussion des Computerkonsumverhaltens** der Jugendlichen.
- Weiterhin sinnvoll: **Diskussion über Inhalt und Qualität des Spiels**; dies führt mitunter „durch die Hintertür“ zur Reflexion politischer Fragestellungen, z.B. wenn sich Spielerinnen / Spieler darüber ärgern, dass ihre im Spiel unternommenen Maßnahmen nicht den erwarteten Anklang bei der Wählerschaft finden.

Bei einer **erwachsenen Zielgruppe** ist hingegen folgendes zu beachten:

- Hier kann die **Spannbreite** hinsichtlich der **Computerkompetenz** der einzelnen Teilnehmerinnen und Teilnehmer recht groß sein – zumeist sehr viel größer als unter Jugendlichen. Dementsprechend besteht die Gefahr, während der Veranstaltung im Übermaß mit technischen Aspekten beschäftigt sein zu müssen.
- Deshalb: **vorher klären**, wie es um die Medienkompetenz bestellt ist, und falls möglich für weitgehend homogene Gruppen sorgen.
- Allerdings: Im Falle „**Genius**“ ist die Bedienung verhältnismäßig **unkompliziert**, was etwaige Probleme reduziert (siehe nachfolgender Punkt „Das Medium“).
- Davon abgesehen, erscheint eine **Diskussion über Inhalt und Qualität** des Spiels auch bei Erwachsenen sinnvoll, wenngleich diese aufgrund des unterschiedlichen Erfahrungshintergrunds sicher entsprechend **anders** geführt werden muss als bei Jugendlichen.

4) Das Medium: „Genius – Im Zentrum der Macht“

„Genius“ ist ein digitales Lernspiel, das im Allgemeinen recht gute Kritiken erhalten hat. Es ist aber, wie die Rückmeldungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Spielenacht 2011 gezeigt haben, keineswegs frei von Mängeln und Ärgernissen. Hier gilt:

Das „perfekte“ Lernspiel gibt es nicht. Wichtig ist jedoch, dass das Spiel im Grundsatz als pädagogisch wertvoll angesehen werden kann.

² Der Begriff steht in Anführungszeichen, da er eher ein mediales Modewort als einen wissenschaftlich anschlussfähigen Terminus darstellt.

Dass dies bei „Genius“ der Fall ist, darüber herrscht weitgehend Einigkeit (verwiesen sei an dieser Stelle nochmals auf die Ausführungen von Wechselberger 2009). Um die pädagogische Eignung eines (Lern-)Spiels zu beurteilen, ist es natürlich unerlässlich, das Spiel einmal in Ruhe vorher **selbst getestet** zu haben. In diesem Kontext sollte man sich zuallererst fragen, inwieweit damit (politische) **Kompetenzen** gefördert werden können (s.o.).

Dabei sollte man sich auch stets dessen bewusst sein, dass ein solches Spiel die **politische Realität** niemals unverzerrt abbildet. Deshalb ist – im Prinzip bei jedem Spielzug – die Frage zu stellen, wie treffend hier die politische Wirklichkeit dargestellt wird. Auch darf nicht zwangsläufig von einer **politischen Neutralität** des Spiels ausgegangen werden. Denn auch digitale Lernspiele sind, überspitzt formuliert, nicht vor einer gewissen ideologischen Färbung oder der (latenten) Transportierung gewisser **Vorurteile** gefeit.

In Bezug auf „Genius“ lässt sich zwar festhalten, dass diesbezügliche Defizite eher nicht vorhanden sind. Trotzdem wurden in Kapitel 4 einige (nicht unerhebliche) **Mängel** artikuliert. Diese sind zwar ärgerlich, bergen aber auch ein gewisses **pädagogisches Potenzial**: Beispielsweise können – und sollten – sie offen diskutiert werden, was einen gewinnbringenden **Reflexionsprozess** in Gang setzen kann.

5) Der Rahmen: Spielenacht – und ihre Alternativen

Das „Genius“-Projekt muss nicht zwangsläufig als „**Spielenacht**“ konzipiert werden. Hier gilt:

Wählen Sie einen zielgruppenorientierten und motivationsfördernden Rahmen.

Möglich wären also beispielsweise auch ein **Projekttag** oder – sofern es die Rahmenbedingungen zulassen – eine gesamte **Projektwoche**.

Gleichwohl bietet eine Spielenacht zahlreiche Vorteile, v.a. in atmosphärischer Hinsicht: So fällt es meist leichter, eine ungezwungene Stimmung herzustellen. Bei Schulklassen muss jedoch beachtet werden, dass Veranstaltungen außerhalb der regulären Schulzeit häufig Gefahr laufen, auf eine geringe Publikumsmotivation zu stoßen.

Weitere Rahmenbedingungen einer solchen Veranstaltung sind u.a.:

- **Termin:** bei Schulklassen z.B. vor den Ferien oder besser inmitten des laufenden Schulbetriebs, womöglich innerhalb einer Unterrichtssequenz?
- **Zeit / Dauer:** die Genius-Spielenacht 2011 dauerte vier Stunden – dies sollte als Minstdauer angesehen werden
- **Ort:** hier bestehen zumeist wohl nur wenige Alternativen, da ein Computerraum unabdingbare Voraussetzung ist; dennoch sollte man darum bemüht sein, eine anregende Atmosphäre zu schaffen
- **Gruppengröße:** auch dieser Faktor ist natürlich abhängig von der Anzahl der verfügbaren Computer; unabhängig davon sollte die Teilnehmerzahl jedoch idealerweise die Größe einer kleinen Schulklasse (max. 20) nicht überschreiten

6) Die Durchführung: Pädagogische Abwägungen

Spätestens wenn der große Tag gekommen ist, sollte man sich noch einmal explizit vor Augen führen, was das Leitziel der Veranstaltung ist; schließlich ist Spielen kein Selbstzweck (wobei nicht negiert werden soll, dass gerade für schulische Zielgruppen ein gewisser „Tapetenwechsel“ pädagogisch sinnvoll sein kann), sondern es geht v.a. um die Vermittlung von Politikkompetenz.

Neben den im Laufe der Handreichung bereits genannten Hinweisen sollen an dieser Stelle daher noch einige pädagogische Fragen thematisiert werden, die für die Durchführung einer solchen Veranstaltung von zentraler Bedeutung sind:

- Die Frage der **Prämierung:** Wettbewerb kann motivationsfördernd sein, birgt aber auch die Gefahr, den ungezwungenen Charakter der Veranstaltung zu konterkarieren. Bei erwachsenen Zielgruppen ist eine (symbolische) Prämierung wohl unbedenklich, bei Schulklassen sollte zumindest davon abgesehen werden, Prämien in Form von Zensuren zu verteilen.
- Die **Anleitung** der Teilnehmerinnen und Teilnehmer: Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Unterstützung der Spielerinnen und Spieler in hohem Maße zielgruppenabhängig ist. In jedem Fall aber gilt: Lassen Sie die „Gamer“ auch während des Spielens nicht allein! Hier können nicht nur technische, sondern auch bereits inhaltliche Fragen besprochen werden. Falls möglich, sollten dafür nicht nur

eine, sondern mehrere Personen bereit stehen, die sich individuell um die Spielerinnen und Spieler kümmern können.

- Die **Diskussionsgestaltung**: Der kommunikative Austausch ist das zentrale Element der Veranstaltung – vor, während und nach der Spielephase. Falls es Ihnen möglich ist, können Sie auch Personen mit Fachexpertise einladen, die für die Fragen der Gruppe zur Verfügung stehen und ggf. einen einführenden Vortrag halten. Versuchen Sie, die Diskussionsformen zu variieren, um einen lebendigen Austausch herzustellen.
- Das **Transferproblem**: Für die Lösung dieses Problems existiert kein Patentrezept. Von herausragender Bedeutung ist jedoch das Aufgreifen von Inhalten, Diskussionen und Erfahrungen der Spielenacht bei späteren Gelegenheiten, z.B. im weiteren Unterrichtsbetrieb oder bei nachfolgenden politikdidaktischen Veranstaltungen. Nur so besteht die Chance, dass sich trainierte Kompetenzen auch wirklich verfestigen. Hier gilt: Politische Bildung ist in allererster Linie ein Prozess.

VI Wie „Genius“ genial wird – elf abschließende Ratschläge

1. Sehen Sie digitale Lernspiele als **Chance** für die politische Bildung – ohne deren Potenziale zu überschätzen! Setzen Sie sich entsprechend realistische Ziele!
2. Machen Sie sich (auch in Selbsterfahrung) bewusst, dass auch „Genius“ nicht das perfekte Spiel ist – und diskutieren Sie offen über die **Qualität** des Spiels!
3. Führen Sie sich vor Augen, welche **Kompetenzen** Sie mit digitalen Lernspielen wie „Genius“ fördern möchten – nicht nur Fachwissen, sondern auch politische Urteils- und Handlungsfähigkeit sowie Einstellung und Motivation!
4. Behalten Sie stets Ihre **Zielgruppe** im Blick – mit ihren spezifischen Kenntnissen, Erfahrungen und Erwartungen!
5. Überlegen Sie, welches **Veranstaltungsformat** Sie für pädagogisch sinnvoll und organisatorisch machbar halten – vom Spieletag über die Spielenacht bis hin zur Spielewoche!
6. Legen Sie dementsprechend auch eine geeignete **Dauer** der Veranstaltung fest – mit ausreichend Zeit zum Spielen und zum Diskutieren!
7. Planen Sie auch **Termin, Ort und Teilnehmerzahl** der Veranstaltung unter pädagogischen und organisatorischen Gesichtspunkten!
8. Die Veranstaltung steht und fällt mit der Qualität der **Diskussion**. Sorgen Sie deshalb für möglichst gute Kommunikationsbedingungen vor, während und nach der Veranstaltung, z.B. durch Methodenwechsel und durch das Einladen von Personen mit Fachwissen!
9. Sorgen Sie für eine motivierende und anregende **Atmosphäre**!
10. Fangen Sie frühzeitig mit der **Planung** an und versuchen Sie, **Kooperationspartner** mit ins Boot zu holen! Beziehen Sie vielleicht sogar die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst in den Planungsprozess mit ein!
11. Nutzen Sie die politikdidaktische „**Strahlkraft**“ der Genius-Nacht auch über die eigentliche Veranstaltung hinaus!

Literatur

Besand, Anja (2007): Mit digitalen Medien lernen. Lernprodukte und Lernumgebungen. In: Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Bonn, S. 537-546.

Bevc, Tobias (2009): Visuelle Kommunikation und Politik in Videospiele. Perspektiven für die politische Bildung? In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 169-190.

Detjen, Joachim u.a. (2012): Politikkompetenz – ein Modell. Wiesbaden.

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (1997): Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele. In: Dies. (Hrsg.): Handbuch Medien. Computerspiele. Bonn, S. 333-340.

GPJE (2004): Anforderungen an Nationale Bildungsstandards für den Fachunterricht in der Politischen Bildung an Schulen. Ein Entwurf. Schwalbach / Ts.

Massing, Peter (2012): Die vier Dimensionen der Politikkompetenz. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, 46-47/2012, S. 23-29.

Sander, Wolfgang (2009): Wissen. Basiskonzepte der Politischen Bildung. In: Forum Politische Bildung (Hrsg.): Politische Kultur. Mit einem Schwerpunkt zu den Europawahlen. Innsbruck / Bozen / Wien (= Informationen zur Politischen Bildung, Bd. 30), S. 57-60.

Wechselberger, Ulrich (2009): Lernspiele aus pädagogischer Sicht. In: Hofmann, Bernhard / Ulbrich, Hans-Joachim (Hrsg.): Geteilter Bildschirm – getrennte Welten? Konzepte für Pädagogik und Bildung. München, S. 145-152.

Weinert, Franz Emanuel (2001): Concept of Competence. A Conceptual Clarification. In: Rychen, Dominique S. / Salyanik, Laura H. (Hrsg.): Defining and Selecting Key Competencies. Göttingen, S. 45-65.

Weißeno, Georg u.a. (2010): Konzepte der Politik. Ein Kompetenzmodell. Bonn.

Erscheinungsort, -jahr: Augsburg, 2012

Die Autoren:

Dr. phil. Christian Boeser | christian.boeser@phil.uni-augsburg.de

Akademischer Oberrat am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Erwachsenen- und Weiterbildung (Prof. Dr. Elisabeth Meilhammer) an der Universität Augsburg; Leiter des Netzwerks Politische Bildung Bayern

Fares Kharboutli, M.A. | fares.kharboutli@unibw.de

Doktorand der Politikwissenschaft an der Universität München; freier Journalist; Mitarbeiter des Netzwerks Politische Bildung Bayern

Florian Wenzel, M.A. | florian.wenzel@sonnendorf.net

Freiberuflicher Trainer, Moderator und Prozessbegleiter; Mitarbeiter des Netzwerks Politische Bildung Bayern

Mit Unterstützung von Marvin Gottschalk

© 2012