POLITIK UND POPKULTUR 05.12.2016 | Benny Liebold

Erfolgreich scheitern

Warum Computerspiele wichtig für die politisch-moralische Bildung sein können.

Seit 2008 sieht der Deutsche Kulturrat Computerspiele ganz offiziell als Kulturgut an. Zu Recht, möchte man meinen. Längst werden in Spielen komplexe und schwierige Themen genauso behandelt wie in Filmen und Literatur. Was sie als kulturelles Gut auszeichnet, ist aber nicht die bloße Verdopplung bestehender Angebote – vielmehr eröffnen sie dem Spieler völlig neue Erlebensräume. Man ist nicht mehr nur ein passiver Beobachter, sondern greift aktiv in das Geschehen ein. Mitunter gehört es dann auch dazu, sich mit den Konsequenzen seiner Entscheidungen auseinanderzusetzen. Selbst wenn der erste Gedanke an Computerspiele häufig ihrem Unterhaltungspotenzial gilt, lässt sich daran erkennen, dass sie auch zur Bildung des Spielers beitragen können. So wurden in der Forschung zu Computerspielen unter dem Begriff „Stealth Learning" schleichende Lernprozesse untersucht, bei denen der Spieler ganz unabsichtlich und ganz nebenbei lernt. Dazu gehören etwa das Verstehen wirtschaftlicher Prozesse oder die Planung komplexer Prozessketten in Aufbau-Strategiespielen. Es ist also nicht verwunderlich, dass Computerspiele auch dazu dienen können, sich politisch und moralisch auszuprobieren.

Der Blick auf ein paar Beispiele ist lohnenswert: Im jüngsten Abkömmling der Spieleserie „Civilization" steuert der Spieler die Geschicke einer Nation von der Steinzeit bis in die Zukunft. Die Gestaltung des Spielverlaufs bleibt dabei völlig dem Spieler überlassen. Er kann weitgehend friedlich mit anderen Nationen koexistieren und seine Stellung durch diplomatisches Handeln festigen oder kriegerisch seinen Einfluss vergrößern – jeweils mit entsprechenden Folgen. Solche politischen Prozesse in Computerspielen sind notwendigerweise auf vergleichsweise einfache Beziehungen heruntergebrochen. Gleichzeitig konfrontieren sie den Spieler aber mit den Auswirkungen seines politischen Handelns. Genau in diesem virtuellen politischen Probehandeln und dem Umgang mit entstehenden Konsequenzen liegt das Potenzial von Computerspielen für die politische Bildung, denn politische Entscheidungsprozesse und ihre Folgen werden für den Spieler unmittelbar erfahrbar.

Die Spielmechanik wird dabei häufig so angelegt, dass sich das intuitive Verhalten des Spielers negativ auf den Spielfortschritt auswirkt.

Eine Alternative zu kommerziell erfolgreichen Titeln wie „Civilization“, in denen politische Prozesse simuliert werden, sind weniger umfangreiche Titel kleiner Entwicklerstudios, die einzelne Konsequenzen politischen Handelns herausgreifen. Sie zählen häufig zu den sogenannten „Serious Games“ – also Computerspielen, deren Zweck nicht in erster Linie in ihrem Unterhaltungspotenzial liegt. Einige dieser Titel wollen den Spieler von einem bestimmten Sachverhalt oder einer simplen Idee überzeugen. Die Spielmechanik wird dabei häufig so angelegt, dass sich das intuitive Verhalten des Spielers negativ auf den Spielfortschritt auswirkt. Das Browser-Spiel „September 12th: A Toy World“ versetzt den Spieler beispielsweise in die Position des obersten Befehlshabers der US-amerikanischen Streitkräfte – und zwar am Tag nach den Anschlägen des 11. Septembers 2001. Der Spieler sieht eine kleine nahöstliche Stadt im Comic-Stil aus der Vogelperspektive, in der reges Treiben herrscht. Darunter befinden sich einige schwer bewaffnete Personen, die sich leicht als Terroristen identifizieren lassen. Der Mauszeiger des Spielers symbolisiert ein Fadenkreuz und seine einzige Handlungsoption besteht darin, Raketen abzufeuern. Auch wenn Terroristen recht einfach getroffen werden können, ist dies immer mit negativen Konsequenzen verbunden, etwa zivilen Opfern oder zerstörten Gebäuden. Recht schnell sieht sich der Spieler so nicht nur einer zerstörten Stadt gegenüber, sondern auch einer immer größeren Zahl an Terroristen als Reaktion auf die Angriffe des Spielers. Der Spieler wird mit den gesellschaftlichen und emotionalen Folgen seiner Handlungen konfrontiert. Das Spiel führte nach seiner Veröffentlichung 2003 zu umfangreichen Internet-Debatten über seine Aussagekraft und wurde dabei oft mit dem „War on Terror“ in Verbindung gebracht.

Da der Spieler für die Anzahl korrekter

Das „Serious Game“ „Papers, please“ treibt die emotionale Auswirkung moralischer

Entscheidungen entlohnt wird und davon den Unterhalt seiner Familie finanziert, sieht er sich permanent mit moralischen Dilemmata konfrontiert.

Entscheidungen des Spielers weiter auf die Spitze: In einem dystopischen Staat dient der Spieler als Grenzbeamter und hat die Aufgabe, über die Einwanderung von Immigranten zu entscheiden. Dazu müssen kryptische Dokumente untersucht und einem immer größeren Berg an Einwanderungsbestimmungen entsprochen werden. Da der Spieler für die Anzahl korrekter Entscheidungen entlohnt wird und davon den Unterhalt seiner Familie finanziert, sieht er sich permanent mit moralischen Dilemmata konfrontiert: Soll beispielsweise eine Frau trotz eines fehlenden Dokuments ihrem Mann hinterherreisen dürfen? Oder möchte ich keine Fehler riskieren, um meine Familie weiter ernähren zu können? Die notwendigen Entscheidungen werden zunehmend brisanter durch Bestechungsversuche, Verschärfungen der Einwanderungsbestimmungen nach Terror-Anschlägen sowie das Einschalten von Widerstandsgruppen und des Geheimdienstes. Das Spiel hinterlässt einen bedrückenden Gemütszustand. Im Verlauf von knapp sechs Stunden Spielzeit kommt sich der Spieler zunehmend als Verlierer vor, da sich Moral, persönliche Existenz und Sicherheitsbewusstsein nur schwer oder gar nicht miteinander vereinbaren lassen. Insofern besitzt der Titel starke Parallelen zu „September 12th: A Toy World“ und anderen ähnlich gelagerten „Serious Games“: Das Scheitern des Spielers wird zum Wirkmechanismus.

Solche Potenziale sollten stärker genutzt werden. Gerade das Scheitern in Spielsituationen mit starker Erfolgsorientierung löst wichtige Reflexionsprozesse beim Spieler aus, die zu politischer und moralischer Bildung beitragen können. Der Spieler reflektiert seine eigenen Entscheidungen und die Rahmenbedingungen, die zu seinem Scheitern beigetragen haben, und zieht eine Schlussfolgerung mit moralischem und politischem Gehalt. Genau solche erinnerungswürdigen Erfahrungen können wir nur dann machen, wenn wir selbst Entscheidungen treffen müssen und nicht nur darüber lesen oder hören.

Der Spieler reflektiert

Ein noch vielversprechenderes Potenzial von

seine eigenen Entscheidungen und die Rahmenbedingungen, die zu seinem Scheitern beigetragen haben, und zieht eine Schlussfolgerung mit moralischem und politischem Gehalt.

„Serious Games“ entwickelt sich aber erst aus dem anschließenden Diskurs mit anderen Spielern. So könnten recht simple Computerspiele beispielsweise ergänzend zu anderen Lerninhalten in Bildungscurricula eingebunden werden, um als Diskussionsgrundlage zu dienen und den Lernenden erste, zumindest virtuelle, praktische Erfahrungen zu ermöglichen. Erste, noch vorsichtige Testläufe hierzu gibt es bereits.

Einen Wermutstropfen haben „Serious Games“ aber dennoch: Wie bei anderen Medienangeboten auch bestimmt der Autor die Botschaft. Ob sich also eine Handlung des Spielers durch die Spielmechanik positiv oder negativ auf den weiteren Verlauf auswirkt, liegt in den Händen des Entwicklers. Zudem ist ihre Reichweite gegenüber kommerziellen Titeln üblicherweise stark beschränkt. Die genannten Beispiele zeugen aber mit ihrem millionenfachen Erfolg vom Potenzial von „Serious Games“.

Bevor man nun Computerspielen für die politische und moralische Bildung möglicherweise einen Mangel an Substanz oder ein Dasein als Randphänomen bescheinigt, sollte man selbst erst einmal eine Viertelstunde lang eines der genannten Spiele auf sich wirken lassen. Der potenzielle Beitrag zur politisch-moralischen Bildung ist beachtlich und eine wertvolle Ergänzung zu bestehenden Instrumenten.



Benny Liebold
Chemnitz

Benny Liebold ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur Medienpsychologie des Instituts für Medienforschung der TU Chemnitz. Er forscht zur Wirkung von virtuellen Umgebungen wie Computerspielen und Virtual Reality auf den Nutzer.

4 LESERBRIEFE

Andrea aus Bremen schrieb am 06.12.2016

Finde ich gut. Leider ist Spieleentwicklung ein monsterteures Unterfangen. Da kann man die tollste Idee haben, kriegt sie aber im Leben nie finanziert ... insbesondere, wenn die Zielgruppe nicht der junge Mann zwischen 14 und 25 ist.

Axel schrieb am 07.12.2016

@Andrea: Ja, das ist leider so. Allerdings gibt es aus EU Förderprogrammen gerade auch für die Produktion von derartigen Spielen Unterstützung.
Ein gutes Beispiel von Serious Games ist auch das Spiel "Valiant Hearts: The Great War", welches die Schrecken des Ersten Weltkriegs thematisiert.

planpolitik GbR schrieb am 08.12.2016

Spannender Text! Wir machen auch serious games für die politische Bildung, und auch wir haben dabei erfahren, wie aufwändig das ist... Aber für die politische

Bildung sehr wichtig und vielversprechend, unsere bisherigen Erfahrungen sind jedenfalls sehr positiv. Insofern, @Axel: wir wären sehr interessiert zu erfahren, welche europäischen Fördertöpfe das sind! Verlinken darf man hier nicht, also vllt einfach unseren Namen googeln und ne Mail schreiben!

Christian schrieb am 20.12.2016

Interessant, dass das Thema jetzt wieder aufploppt.
Wir haben Mitte/Ende der 90er Jahre mit SimCity (in stadtsoziologischen Uni-Seminaren) gute Erfahrungen gemacht.
Dabei gab es immer eine Gruppe von 4-5 Studierenden, die als "Stadtrat" Entscheidungen zu treffen hatte.
Mehrere Gruppen spielten parallel unabhängig voneinander, die Ergebnisse wurden als Screenshots per OHP visualisiert und verglichen.
Ergänzt hatten wir das setting um je eine/n Beobachter/in pro Gruppe, die die Strategien, das Entscheidungsverhalten, die Argumente und den kommunikativen Prozess anhand von Leitfragen dokumentierten.
Die Studis waren angesichts der kontroversen

Diskussionen um Steuern, Umweltfragen, innere Sicherheit, Energieversorgung etc vom Ertrag sehr angetan.
