

Wolfgang Bergmann
Diplom Erziehungswissenschaftler
Pädagogischer Psychologe

Institut für Kinderpsychologie und Integrative Lerntherapie (im Bundesfachverband FIL)

Lernpsychologische Stellungnahme zur Konzeption der Lernsoftware „AJABU“

Auf den ersten Blick einleuchtend erscheint im Konzeptentwurf die Idee, die kindlichen „Helden“ in New York zu beheimaten. Kinder aus einer fernen Großstadt – ob sie New York oder Shanghai heißt – sind ermutigende Vorgaben für die kindliche Phantasie. Mit kleinen Helden, die in fernen Ländern, am Mississippi oder im „wilden Kurdistan“ ihre Abenteuer erleben, haben sich Kinder schon immer mehr fasziniert als mit Fritz und Gerda aus der Nachbarschaft. Ein Blick in die großen identitätsstiftenden Bücher früherer Kindheiten von Robinson Crusoe bis Huckleberry Finn zeigt das.

Insofern ist es eine schöne Idee, die abenteuerliche Erkundung des fremden Erdteils „Afrika“ in einer Umgebung zu beginnen, die für unsere spielenden Kinder einen verheißungsvollen, viel versprechenden Klang hat. Das weckt ihre Neugier und mehr: ihre Identifikationsbereitschaft.

Kindliches Lernen verläuft über Identifikation und Neugier, gestützt von der ursprünglichen Lust aller Kinder auf Abenteuer. Dies scheint in dem Ausgangsszenarium gut gelöst.

Zum Charakter des Spiels und Computerspiele allgemein

Computerspiele haben eine Eigenart, die das Spielen und Lernen im Computer grundsätzlich vom Lernen im Buch unterscheidet. Jedes Lesen ist an die alphabetische Reihe und die syntaktische Ordnung, an die hierarchische Gliederung eines Textes und die immanente Bedeutungsstruktur des Textes gebunden. Dies erzeugt ein spannungsreiches Verhältnis zwischen den inneren Bildern des Lesers und der – an eine große Erzählkultur gebundene – Lesegeschichte.

Computerspiele funktionieren anders. Sie bieten unmittelbare Identifikation mit der handelnden Figur. Dabei rücken andere Wahrnehmungsweisen in den Vordergrund. Ich nenne eine zentrale: Als „Handelnder“ im informationellen Feld muss ich für jeden meiner Schritte Verantwortung übernehmen – wogegen ein Buch mich an die Hand nimmt und unaufhaltsam in den Ablauf einer Geschichte hineinlenkt. Das digitale Spiel eröffnet Optionen, diesen Weg oder jenen kann ich einschlagen, diese oder jene Entscheidung führt zu unterschiedlichen Konsequenzen. Diese Anlage folgt dem in hohem Maße individualisierten Charakter moderner Kinder. Zugleich wird ihnen deutlich gemacht, dass sie für ihre jeweilige Entscheidung die Verantwortung übernehmen müssen. Habe ich den richtigen Weg gewählt? Bin ich in einer Sackgasse gelandet? Gibt es anderswo mehr und Aufregenderes zu sehen und zu erleben.

Die „informationshandelnden“ Kinder haben die Entscheidung selber herbeigeführt und haben insofern eine höhere Bereitschaft, sich mit „ihrer“ Version der Geschichte, ihrem Spiel mit Möglichkeiten, die die Software birgt, auch zu identifizieren, sich weitertreiben zu lassen, voller Spannung darauf, was sich entlang ihrer eigenen Vorgehensweise noch an Szenarien, Landschaften, Erkundungen und Wissen vor ihnen eröffnen wird.

Auf diese Weise werden die erwartungsfrohe kindliche Phantasietätigkeit und die Übernahme von Verantwortung für das eigene Handeln und seine Resultat ineinander verwoben.

Das Spiel übt darin ein, zu seiner jeweiligen Entscheidung zu „stehen“. Ich kann sie korrigieren, zurücknehmen. Ich kann einen als fehlerhaft erwiesenen Weg auf wieder umkehren. ***Aber jede solcher Überlegungen und Entscheidungen hat mit Reflexion und Selbstüberprüfung eines Kindes zu tun. Das Reflektieren der eigenen Tätigkeiten geht hier also Hand in Hand mit dem Wissenserwerb.*** Es gibt wohl keinen Zweifel daran, dass auf diese Weise die in der Geschichte angelegten Wissens Elemente auf eine „ich-haftere“, selbstbezüglichere Art wahrgenommen, überprüft und in einem permanenten Reflexionsprozess eingebunden werden.

Zwei wichtige Punkte haben wir herausgearbeitet:

- Phantasietätigkeit und Lernen werden verknüpft, das ist schon einmal ein enormer Vorsprung gegenüber rein informativer Wissensvermittlung. Hier wird zusätzlich beides mit Selbstverantwortung durchsetzt – das Konzept zeigt eine ganze Reihe solcher möglichen Entscheidungssituationen auf, die jeweils neuartige Erkundungswege eröffnen -, die die Kinder, vom Spiel fasziniert, bereitwillig übernehmen.
- Wissenserwerb geht einher mit der Reflexion eigenen Handelns. Die Lernpsychologie weiß seit mehr als 30 Jahren, dass vom passiv Gelernten knappe 10 Prozent, vom aktiv handelnd Erworbenen 80 Prozent an Information und – komplexer – an Wissen gespeichert werden. Eben dafür eröffnet ein Computerspiel ganz eigene Möglichkeiten.

Gleichwohl ist der konzeptuelle Spielverlauf so angelegt, dass die Kinder – zugleich! – auch an die Hand genommen und geführt werden. Sie werden in eine komplexe Erlebniswelt eingeführt, in der sie bestimmte Informationen benötigen, um ihr Abenteuer zu bestehen. Es braucht keine pädagogisch-didaktischen Fachkenntnisse, um zu begreifen, dass solche mit der Intensität von Abenteuer und abgewehrten Gefahren usw. wahrgenommenen Informationen einen nachhaltigeren Klang, eine intensiveres Erinnern, eine nachhaltigere „Verinnerlichung“ von Wissen auch emotionaler Art erzeugt, als es ein sachlich gehaltenes Buch jemals erzeugen könnte. Auch diese – ästhetisch nicht ganz einfach zu lösende – Balance zwischen der „erzählten“ Geschichte, dem freien Informationshandeln der Kinder, wie oben skizziert, und der in beides eingewobenen Informationen sind konzeptionell

vorzüglich gelöst.

Zugleich ist es so, dass durch den immer komplexer werdenden Verlauf des Abenteuers die Informationen auch immer komplexer, immer mehr in Struktur und Zusammenhänge eingefügt vermittelt werden. Nicht nur die Form, sondern auch der Inhalt der Wissensvermittlung erreicht auf diese Weise in dem vorgelegten Konzept eine hohe, aber für Kinder nachvollziehbare komplexe Vollständigkeit.

Insgesamt scheint das vorgelegte Spielkonzept einen aufklärerischen und ethischen Anspruch in identitätsstiftender Weise, bei hoher Erzeugung von motivierter Aufmerksamkeit, hervorrufen zu können. Die Chancen, die die ästhetische Vielfalt der digitalen Spiele ermöglicht, werden entlang den inhaltliche Intentionen – und nicht in technischer Selbstverliebtheit – genutzt, und die Gesamtheit der Eindrücke und Kenntnisse wird in die Selbsttätigkeit und Selbstverantwortung eines spielendhandelnden Kindes verlagert. Ethik ist immer auch Handeln, auch dieser Aspekt wird hier in besonderer Weise deutlich.

Wolfgang Bergmann.

Diplom- Erziehungswissenschaftler

Hannover, den