

## Netz-Teil

Anke und Daniel Domscheit-Berg

# Spielen für die Zukunft



ILLUSTRATION: CAROLIN EITEL, AUTORENBILD: CHRISTIAN VAGT

Es gibt wohl wenige Dinge, die Menschen so grundlegend ansprechen wie Spiele. Egal wo auf der Welt, egal welcher soziale Hintergrund, an welchen Gott man glaubt oder welche Sprache man spricht, Spiele spielen eine ganz zentrale Rolle im Leben jedes Einzelnen. Gerade für Kinder und Jugendliche gilt dies ganz besonders, und bedenkt man, wie viel Lebenszeit sie alle spielerisch verbringen, beginnt man spätestens mit eigenen Kindern darüber nachzudenken, mit was sie sich da eigentlich beschäftigen, welche Spiele es gibt und wie sich diese von der eigenen Kindheit unterscheiden.

In meiner Kindheit gab es einige spielerische Meilensteine. Fischertechnik, als eine Art älterer Bruder von Lego Technik, war eine essenzielle Komponente meiner Grundschulzeit. Ich war Förderbandspezialist und überzeugt, dass meine Zukunft im Maschinenbau lag. Dann kam 1986 der Commodore C64 in mein Leben und mit ihm die Programmiersprache BASIC und 1988 mit Fischertechnik Computing die Verschmelzung von digitaler und physischer Welt. Mein Arbeitsplatz am Förderband wurde von einem Roboter übernommen, den ich gebaut und programmiert hatte. Ich bin überzeugt, dass mir nichts Besseres passieren konnte, als diesen „Job“ zu verlieren und dafür eine ganz andere Perspektive für mein Leben zu eröffnen. Das mag eine triviale Anekdote aus meiner Kindheit sein, doch sie

hatte großen Einfluss auf das, was mich heute beschäftigt. Ich habe früh genug gelernt, wie Computer funktionieren, wie sie das machen, was ich von ihnen will, wie ich Herr bin über die Maschine und nicht umgekehrt. Ich habe gelernt, methodisch zu denken, Probleme zu analysieren und Fehler zu beheben. Und vor allem waren meiner Neugier und meinen Ideen keine Grenzen gesetzt. Ich habe gespielt für meine Zukunft: ohne dass ich dies wusste und ohne dass dies mehr für mich war als reines Spiel, kindgerecht und ohne irgendeine Agenda.

Wenn ich heute mit spielenden Kindern zu tun habe, sehe ich etwas anderes.



Hier schreiben Anke und Daniel Domscheit-Berg, zwei notorische Netzaktivisten, Weltverbesserer, Start-up-Unternehmer und Gemüsebauern, jede Woche über die Welt - digital wie analog, vor allem aber über die Schnittstelle von beidem.

Handys und Computer sind überall, irgendwann in der Grundschule haben sie oft klassisches Spielzeug abgelöst, und Kinder ertrinken regelrecht in der Flut von Spielen, die zwar beschäftigt halten, aber keinerlei Mehrwert für die Zukunft bieten.

Um nicht missverstanden zu werden: Ich finde es wichtig, nicht alles, was Kinder tun, auf einen Mehrwert für ihre Zukunft zu überprüfen. Aber oft lässt sich beides verbinden, ohne dass das unbefangene Spiel verloren geht. Zum Beispiel lernen bei mir seit einiger Zeit ein paar syrische Flüchtlingskinder mit einer kindgerechten Software zu programmieren.

Ich habe ihnen Laptops eingerichtet, mit denen sie eigene kleine Spiele programmieren können, aber die Kinder spielen mit den Laptops auch vorinstallierte Spiele. So etwa Tux of Math Command, ein einfaches Spiel, bei dem ein Raumschiff Kometen abschießen muss. Um einen Kometen zu treffen, sind einfache Matheaufgaben zu lösen. Die Kinder haben an diesem Spiel genauso viel Freude wie an einem beliebigen anderen Raumschiff-schießt-irgendwas-ab-Spiel.

Als Nebeneffekt haben meine Schützlinge im Matheunterricht sehr gute Leistungen. Es gibt unzählige Spiele, mit denen Kinder spielerisch lernen können, und ich glaube es ist wichtig, sie beim Entdecken dieser Angebote zu unterstützen. Die Bandbreite ist dabei sehr groß. Man kann auf einer Metaebene lernen,

zum Beispiel mit Factorio, wo es um den Auf- und Ausbau von automatisierten Abläufen geht, zum Beispiel um Strom zu erzeugen oder Mineralien abzubauen. Factorio lässt sich auch scripten, man kann also lernen, kleine Programme zu schreiben, die Aufgaben im Spiel übernehmen.

Ähnlich, aber einen Schritt weiter, ist das trAnspportedgame, bei dem man eine künstliche Intelligenz programmiert, die Passagiere in Zügen befördert. In Shenzen I/O spielt man den Angestellten einer Elektronikfirma in China, man entwirft und programmiert elektronische Schaltungen und bekommt Kompetenzen vermittelt, die helfen Technologie zu verstehen und auch selbst reparieren zu können. Plattformen wie Codecombat vermitteln relevante Programmiersprachen wie Javascript, verpackt in Spiele, bei denen Spieler in Turnieren gegeneinander antreten können. Alle diese Spiele zielen auf Anfänger ab, und der Lernprozess ist Teil des Spiels. Spieler bekommen hochrelevante Kompetenzen vermittelt, wie das Zerlegen von Problemen in kleine Teilprobleme, das schrittweise Lösen dieser Teilprobleme. Sie lernen, langfristig und ganzheitlich zu denken, ohne dass es sich halb so hölzern spielt, wie es hier klingt. Es sind spannende Spiele, die einen konstruktiven Mehrwert haben. Ich bin überzeugt, es braucht mehr Kinder und auch Erwachsene, die solche Spiele spielen, um die Welt verstehen zu lernen, sie zu gestalten und zu reparieren.