

Kapitel 9 – Gamification und selbstgesteuertes Lernen: Der Einsatz mobiler Anwendungen in Bildung und lebenslangem Lernen

Zusammenfassung

Einer der Hauptaspekte der Technologielandschaft, in der wir uns befinden und in der sich die zukünftige Entwicklung der Bildungswissenschaften befindet, ist der radikale Wandel nicht nur im Text der Lehre (das "Lehrbuch", das zu einem interaktiven Text wird, von dem Videospiele derzeit die vollständigste Form sind), sondern auch im Kontext, in dem es platziert ist.

Das "Netzwerk" von Büchern, das in der Vergangenheit ein solcher Kontext war (mit Bibliotheken als Forschungsstätten und Bibliographien als Navigationswerkzeuge, mit all den kritischen und wissenschaftlichen Systemen, die miteinander verbunden sind), wird zum Netzwerk von (hyper)textuellen und interaktiven Mikrokosmen in der Cloud, einem weit verbreiteten Ort der Lagerung von Daten und Wissen. Die wichtigsten Peripheriegeräte dieser Semiosphäre sind - und werden es in Zukunft zunehmend sein - die mobilen, die durch verschiedene spezifizierte Apps einen direkten, kontinuierlichen, reaktionsschnellen und interaktiven Zugriff auf diese "Cloud" haben.

Die Hauptfigur dieses neuen Kontexts der Gamification of Knowledge besteht in seinem Bezug auf Prozesse, die mehr selbstlernend als lernend sind: Sie haben im Zentrum den/die Benutzer-SchülerIn und nicht den/die AutorIn-Lehrende/r. Darin ist das Bild grundlegend, denn der Gedanke hinter diesen Prozessen ist im Wesentlichen ein symbolischer und visueller als auch ein interaktiver Gedanke. Die so entstehende neue Dynamik birgt operative Aspekte, die viele Stärken, aber auch viele Risikofaktoren haben. Die Herausforderung besteht darin, diese Dynamik zu beherrschen, indem man ihre problematischen Aspekte kontrolliert.

Schlüsselwörter: Spieltheorie, Digitales Erbe, Bildende Kunst, Visuelles Lernen, Symbolische Sprachen

Einführung

Nach der inzwischen klassischen Definition von Deterding (2011) ist Gamification gekennzeichnet durch "die Verwendung von Elementen, Dynamik und Mechanik des Spiels in anderen Kontexten als dem Spiel". Neben der Tatsache, dass diese Methodik auf den Unterricht mit Hilfe von Computerwerkzeugen angewendet wird, ist es in erster Linie notwendig, sich auf den Charakter und die Funktion des Spiels zu konzentrieren. Die experimentelle Aktivität und Forschung in diesem Sinne der letzten Jahre hat uns konzeptionelle und methodische Werkzeuge an die Hand gegeben, die - wenn sie richtig verstanden und angewendet werden - wesentlich zur Definition eines angemessenen Bildungsansatzes für digitale Videospiele und interaktive Technologien beitragen können.

Der Begriff "Videospiele" beinhaltet jedoch zwei Ideen: natürlich das Konzept des Spiels, aber auch das Konzept des Bildes (Video). Wir müssen uns daher auf diese beiden Aspekte konzentrieren. Sicherlich auf die des "Spiels", aus dessen Analyse sich die verschiedenen Erfahrungen der Gamification ableiten lassen; aber auch auf die des "Videos", in dem Bewusstsein, dass das erstaunliche "bewegte Bild", das die Schnittstelle von Videospiele und allen aktuellen digitalen Anwendungen bildet, in seiner strukturellen und symbolischen "Anatomie" wichtige Aspekte dessen, was wir das "Weltbild" der neuen Generationen nennen können, enthält.

Wir werden daher in den Schnittstellen der Interaktion und in der dreidimensionalen grafischen Darstellung - beides typische Elemente der "reinen Sichtbarkeit" der meisten digitalen Anwendungen - jene immersive Komponente identifizieren, die sich im 3D-Perspektionsraum vieler Videospiele und Multimedia-Anwendungen am besten visuell ausdrückt.

Schlussfolgerung

Gamification stellt heute einen methodischen Ansatz dar, der sowohl die Marketingumgebungen des Unternehmens als auch die pädagogischen und humanistischen Umgebungen betrifft. In gewisser Weise kann man sagen, dass sie den anthropologischen Nenner der heutigen Gesellschaft darstellt.

Aus methodischer Sicht ist es notwendig:

- 1 - die mobile Gamification der Inhalte durch ihre Aufteilung in leicht wiederverwendbare Lernobjekte, auch nach den Grundprinzipien des E-Learning, fortzusetzen;
- 2 - möglichst "universelle" Verbindungspunkte zwischen diesen Lernobjekten zu schaffen, in dem indexierte (oder hypertextuelle) Pfade kultureller Inhalte im Zusammenhang mit den verschiedenen Bildungsprojekten geschaffen werden, die als "Landkarten" frei in alle Richtungen befahrbar sein müssen;
- 3 - laufende Überprüfungsphasen vorzusehen, die den Zugang zu den - nicht unbedingt linearen - Phasen des Lernprozesses ermöglichen, inspiriert von dem, was im "offenen" Drehbuch von Videospiele geschieht. Diese Methode ist offensichtlich nicht nur in den Schulen wirksam, sondern auch in der Dynamik des lebenslangen Lernens.

Die Herausforderung besteht darin, die philosophische Ebene des Spiels "als Symbol der Welt" (Fink, 1960) zu erhalten, ohne in die Falle des kindlichen Reduktionismus von Kultur und Gesellschaft zu geraten.