

So zitieren:

Thiel, Tobias: Von der Kreativität zur Beteiligung - das Computerspiel Minecraft als E-Partizipationstool, in: Jantschek, Ole; Waldmann, Klaus (Hg.) (2015): Bildungsziel: Mitmischen. Politische Jugendbildung stärkt Beteiligung. Jahrbuch der gesellschaftspolitischen Jugendbildung 2015. Berlin: Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung, S. 42-52

(Seitenzahlen hier entsprechen nicht der gedruckten Fassung)

Von der Kreativität zur Beteiligung – das Computerspiel Minecraft als E-Partizipationstool

Tobias Thiel

Im Übergang zur digitalen Gesellschaft gab es große Hoffnung darauf, Beteiligung an politischen Prozessen elektronisch bzw. online organisieren zu können. In der Praxis zeigt sich allerdings, dass sich an der sogenannten E-Partizipation bisher überwiegend diejenigen beteiligen, die sich bereits in klassischen Angeboten engagieren.¹ Um die Zielgruppen zu erweitern, genügt es deshalb nicht, Offline-Beteiligung online zu organisieren, vielmehr müssen neue Methoden gefunden werden. Wie man Minecraft für Jugendbeteiligung nutzen kann, hat die Junge Akademie der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. erprobt.

Circa zwei Drittel aller Jugendlichen spielen regelmäßig Videogames am PC oder auf dem Handy.² Einige der Spiele haben das Potenzial, Kreativität und Zusammenarbeit zu fördern sowie Lösungen zu simulieren, besonders da, wo in virtuellen Welten interagiert wird.³ Es ist daher naheliegend, Jugendliche über diese Medien für Beteiligungsprozesse zu gewinnen. Das sehr beliebte Computerspiel Minecraft – eine Art virtuelles Lego – bringt alle Voraussetzungen dafür mit. Mit den quadratischen Blöcken können Städte und Gebäude nachgebaut und auch die Infrastruktur einer Region simuliert werden. Drei Formate sollen im Folgenden vorgestellt und deren Potenziale und Grenzen gezeigt werden. Dabei wurden unterschiedliche Zugänge zu potenziellen Zielgruppen gewählt: eine Kooperation mit Sekundar- und Berufsschulen, offen ausgeschriebene Freizeiten sowie ein Online-Wettbewerb mit einer Abschlussveranstaltung.

Minecraft – grenzenlose Kreativität

Minecraft mit seiner Pixel-Grafik entspricht nicht den Sehgewohnheiten in modernen Videospiele, die realen Filmszenen inzwischen oft zum Verwechseln ähnlich sehen. Dafür ist das Spielprinzip sehr einfach und überzeugend. Gebaut wird, indem man quadratischen Blöcke aus unterschiedlichen Materialien übereinander und nebeneinander setzt. Im *Survival*-Modus muss der Spielende sich diese Materialien nach und nach – meistens durch Graben – erarbeiten und sich gegen Monster verteidigen. Im Kreativmodus, der bei den hier vorgestellten Projekten genutzt wurde, stehen alle Blockarten unbegrenzt zur Verfügung. Der Kreativität sind so keine Grenzen gesetzt. Minecraft kann auch online gespielt werden. Die Spieler/-innen interagieren in diesem Fall in einer virtuellen Welt. In Beteiligungsprozessen können sie zum Beispiel individuelle Häuser in einer gemeinsam verantworteten Stadt bauen, in der sie die Infrastruktur in Absprache mit den anderen Teilnehmenden entwickeln. Außerdem ist Minecraft so verbreitet, dass man davon ausgehen kann, dass alle Jugendlichen, die gelegentlich Videospiele spielen, damit bereits in Kontakt gekommen sind.

Inzwischen gibt es viele gute Beispiele, wie man Minecraft als Werkzeug für die – überwiegend schulische – Bildung einsetzen kann.⁴ Speziell für den Einsatz im Klassenzimmer wurde MinecraftEdu entwickelt, mit der sich schnell ein eigener Server einrichten und die Rechte für die Teilnehmenden einfach konfigurieren lassen. In den hier vorgestellten Projekten wurde bewusst mit dem normalen Minecraft gearbeitet. Zum einen gibt es MinecraftEdu nicht in der jeweils aktuellen Version mit den neuesten Tieren und Bausteinen. Zum anderen wurden Online-Server genutzt, die auch von außen und mit den üblichen Minecraft-Accounts zugänglich sein mussten. Außerdem haben sich Jugendliche um den Server gekümmert. Es galt das Grundprinzip, dass die Jugendlichen die Minecraft-Experten sind und die politische Bildung thematische Anregungen und Inhalte mitbringt. Die Wartung wurde damit als Aufgabe Teil des Gruppenprozesses. Die Projektleitenden und die Teilnehmenden begegneten sich dadurch auf Augenhöhe und waren für ein erfolgreiches Projekt wechselseitig aufeinander angewiesen.⁵

Projekt 1: Zukunftsperspektiven in einer ländlichen Region

Gibt es Faktoren, mit denen Jugendliche in der Region gehalten werden können? Für den Landkreis Wittenberg ist diese Frage angesichts des demographischen Wandels relevant. Jugendliche zieht es in andere Regionen. Die Geburtenrate ist deutlich niedriger als die Sterberate. Zuzüge von außen sind eher selten. Insgesamt wird die Bevölkerungszahl zwischen 2008 und 2025 noch einmal um etwa ein Viertel sinken.⁶ Es lag daher nahe, diese Frage in Projekttagen an Sekundar- und Berufsschulen mit Jugendlichen aufzugreifen und als kreative Methode das Computerspiel Minecraft zu nutzen. Als Abschluss stellten einige Jugendliche auf einem Zukunftstag Verantwortlichen aus Politik, Bildung und Wirtschaft die Ergebnisse vor.

Besonders interessant waren die Erfahrungen im Berufsvorbereitungsjahr, also mit Schüler/-innen, die gerade an ihrem Hauptschulabschluss gescheitert waren. Das Traumhaus eines jungen Mannes stand direkt am Fußballstadion. Wie er – zuerst nur im persönlichen Gespräch – erklärte, hat er extra einen großen Balkon eingebaut, der bei großen Fußballspielen als Tribüne genutzt werden kann. Er würde sich sehr freuen, wenn wichtige Stadionbesucher/-innen auch seine privaten Gäste wären. Später erzählte er, dass es für die Entwicklung der Region enorm wichtig sei, wenn auch bekannte Fußballmannschaften hier gelegentlich spielten. Und er berichtete vom Fußballplatz in seinem Dorf, der bereits seit langem sanierungsbedürftig und gesperrt sei. Nach langem Zögern präsentierte er diese Vorstellungen der Klasse und später sogar öffentlich beim Zukunftstag. Das Beispiel macht deutlich, wie über das Bauen eine Reflektion angestoßen und später eine Verbalisierung möglich wurde. Beim klassischen Brainstorming wäre der Jugendliche vermutlich einfach still geblieben.

Im Rahmen der Projekttage bauten die Jugendlichen auf einem Server auch gemeinsam eine städtische Infrastruktur. Eine Gruppe gestaltete den Zugang zur Innenstadt ausschließlich mit Treppen, so dass man auf keinen Fall mit dem Auto oder dem Fahrrad hineinfahren kann. Im Gespräch stellte sich dann heraus, dass sie zu viele Fahrzeuge in der Fußgängerzone in Wittenberg als störend empfinden. Eine andere Gruppe baute um Wittenberg eine Ringbahn mit Abzweigungen in alle Regionen des Landkreises. Diskutiert wurde, ob Haltestellen sinnvoll seien, oder es nicht lieber die Möglichkeit geben solle, an jeder beliebigen Stelle auszusteigen. Auch in diese Frage flossen die Erfahrungen der Jugendlichen ein, die oft stundenlang mit dem Schulbus unterwegs sind und dann trotzdem noch zwei Kilometer zur Haltestelle laufen müssen. Am Zukunftstag formulierten die Jugendlichen dann Forderungen und Wünsche. Einige Verantwortliche versprachen daraufhin, sich

um konkrete Fragen zu kümmern und auf einer Folgeveranstaltung sechs Monate später vorzustellen, was sie bis dahin erreichen konnten.⁷

Projekt 2: Meine Traumstadt in Minecraft

In einem anderen Projekt wurden zehn- bis 14-jährige Jungen und Mädchen in geschlechtergetrennten Seminaren eingeladen, in Minecraft ihre Traumstadt zu entwickeln und die Ergebnisse dann gemeinsam der Öffentlichkeit vorzustellen. Solche fünftägigen Ferienfreizeiten sind kein ungewöhnliches Format. Innovativ ist aber die Verknüpfung von medien- und erlebnispädagogischen Methoden mit Inhalten der politischen Bildung und der Jugendbeteiligung. Neben Zeiten am Computer gehörten zum Seminar deshalb eine Stadtrallye, die Erfassung der Bedürfnisse der Jugendlichen und ein Gespräch mit einer Stadtplanerin. Wesentliche Motivation der Jugendlichen für die Teilnahme war die Möglichkeit, gemeinsam Minecraft zu spielen. Alle waren aber informiert, dass es auch darum ging, zu einem Thema zu arbeiten bzw. zu spielen. Durch die Einladung über das Computerspiel ist es – im Gegensatz zu vielen anderen thematisch vergleichbaren Veranstaltungen – gelungen, Jugendliche unterschiedlicher Schultypen anzusprechen. Die Entscheidung für geschlechtergetrennte Gruppen fiel aufgrund der Erfahrung, dass sich für frühere Seminare mit Minecraft deutlich mehr Jungen als Mädchen angemeldet hatten und sich zudem die Mediennutzungsgewohnheiten zwischen den Geschlechtern unterscheiden. Dennoch gab es letztlich deutlich mehr Jungen als Mädchen, die sich für die Veranstaltung interessierten.

Da die Veranstaltungen jeweils in Wittenberg stattfanden, wurde die Lutherstadt als Vorlage genutzt. Die Jungen begannen sofort loszubauen. Als erstes Gebäude entstand ein Hochhaus auf der anderen – in der Realität unbebauten – Elbseite. Auf Nachfrage erklärten sie, dass es zu wenige moderne und jugendgerechte Gebäude gebe. Da die Stadt von den Touristen in der Altstadt lebe, wäre es aus ihrer Sicht ein guter Kompromiss, auf der anderen Elbseite eine moderne Stadt zu bauen. Schon nach kurzer Bauzeit waren die Jugendlichen so in der Lage eine komplexe Beschreibung ihrer Wahrnehmung der Wittenberger Realität abzugeben. Im Gegensatz zu den Jungen verständigten sich die Mädchen vor dem Bauen über grundsätzliche Fragen und die Aufteilung von Gebäuden und Infrastruktur in ihrer Stadt. Wichtig war ihnen, dass alle zentralen Einrichtungen wie ein Krankenhaus, ein Einkaufszentrum oder ein Bauernhof zur Versorgung mit frischen Lebensmitteln und mit einem Reiterhof, Schwimmbad, Kino und Kletterpark zu Fuß zu erreichen sind. Alle innerstädtischen Fußwege wurden entsprechend gut ausgeschildert und mit Blumen bepflanzt.

In der öffentlichen Abschlusspräsentation bemängelte eine anwesende Stadtplanerin, dass man mit Minecraft nicht maßstabsgerecht bauen könne. Daraufhin schauten sich einige Jugendliche mit ihr die Stadt an und erklärten ihr, dass ein Block einem Meter entspräche. Gemeinsam stellten sie dann fest, dass die Straßenbreite und auch die Gebäude im richtigen Verhältnis sind. Obwohl also mit der Blockstruktur kein exakter Maßstab beachtet werden kann, so lassen sich Proportionen durchaus korrekt darstellen.⁸

Projekt 3: Minecraft-Wettbewerb „Die faire Stadt der Zukunft“

Auch wenn Jugendliche mit der Aussicht, Minecraft zu spielen, in Seminare gelockt werden können, sind mit klassischen Präsenzveranstaltungen lange nicht alle jungen Menschen zu erreichen. Mit einem Minecraft-Wettbewerb sollte deshalb ausprobiert werden, ob es gelingen kann, die zum Spiel gehörende Netzgemeinde zu aktivieren und politische Inhalte online zu diskutieren und weiterzuentwickeln. Teams junger Menschen sollten thematische Stadtteile bauen, in denen sie

zeigen, wie ein faires Zusammenleben in wachsenden Städten bei zunehmender Knappheit fossiler Rohstoffe aussehen kann.

Mit dem Wettbewerb wurden Jugendliche unterschiedlicher sozialer Herkunft erreicht, und die meisten Teilnehmenden hatten bisher nicht an Präsenzveranstaltungen der Jungen Akademie teilgenommen. Als schwieriger gestaltete sich die Werbung in der Minecraft-Community. Kein bekannter Minecraft-er ließ sich überreden, für den Wettbewerb zu werben. Und auch die Ankündigung in diversen Minecraft-Foren blieb ohne messbaren Erfolg. Am Ende wurden fast alle Teilnehmenden über Multiplikatoren/-innen der Jugendbildung erreicht.

Entstanden ist eine Stadt, die durch regenerative Energien versorgt wird und in der Autos mit Strom betankt werden. Für Familien gibt es kleine Wohneinheiten in grünen verkehrsberuhigten Zonen. Ein Wohnen im platzsparenden Hochhaus mit guter Aussicht ist aber genauso möglich. Auch das Bildungssystem wurde überarbeitet. Lehrer werden zu Lernpartnern und ältere Schüler/-innen unterrichten jüngere. Für die naturwissenschaftlichen Fächer gibt es eigene Laboratorien mit Wissenschafts- und Industrieanbindung. Kino, Theater, ein interaktives Museum und ein Spielplatz durften auch nicht fehlen. Obwohl sich die Teams nicht kannten, gab es auch im Prozess des Online-Bauens Austausch und Gespräche zwischen den Gruppen. Wie genau die Kommunikation ablief, war auch für die Projektverantwortlichen nicht immer ersichtlich. Benutzt wurde zum Teil der Chat und von den Teilnehmenden aufgestellte Schilder innerhalb des Spiels. Zum Teil wurde aber auch auf externe Kommunikationsdienste wie zum Beispiel Skype zurückgegriffen. Dass sich die Gruppen untereinander verständigt hatten, zeigte die Tatsache, dass zum Abgabetermin der Wettbewerbspräsentationen alle Gruppen die Schwebebahn als öffentliches Verkehrsmittel in ihr Stadtviertel integriert hatten. Sie kann mit ökologischem Strom betrieben werden und beansprucht kaum zusätzlichen Raum, weil sie über einer Straße, über Parks und selbst über Häuser gebaut werden kann.

In einem Abschlussworkshop kamen 25 der 52 angemeldeten Teilnehmenden zwischen neun und 19 Jahren⁹ erstmalig zusammen, präsentierten ihre Stadtteile und entschieden gemeinsam, welches Team die Aufgabe warum am besten gelöst hat. In der Entwicklung dieser Kriterien schärften sie ihre Problemlösungskompetenz erneut. Der Methode entsprechend stehen die Ergebnisse online zur Verfügung und wurden auch schon an verschiedenen Stellen vorgestellt.¹⁰

Grenzen – oder welche Begleitung brauchen solche Prozesse?

Die genannten Beispiele zeigen sehr schön, welche Potenziale die Nutzung von „Minecraft“ in Partizipationsprozessen bietet. Allerdings haben sich in den Projekten auch Probleme gezeigt. So verstehen politisch Verantwortliche – aber auch viele Jugendmitarbeiter/-innen – die Ästhetik der Computerspiele oft nicht, können sich nicht vorstellen, dass man sie produktiv nutzt und stehen den Präsentationen erstmal skeptisch gegenüber. Während Videospiele für Jugendliche ein selbstverständliches Kulturgut sind, wird diese Freizeitbeschäftigung mit zunehmendem Alter weniger genutzt und gerade in Deutschland sehr kritisch diskutiert.¹¹ Obwohl die Präsentationen live – oder als von den Jugendlichen kommentierter Film – erfolgten, scheinen die Ergebnisse eine weitere Übersetzung in politische Prozesse zu brauchen. Es war auch in den Treffen nicht einfach, eine gemeinsame Sprache für die Jugendlichen und die verantwortlichen Erwachsenen zu finden. Noch schwieriger war es, die Ergebnisse in standardisierte Online-Beteiligungsprozesse einzubinden. So fand im gleichen Zeitraum die Entwicklung einer eigenständigen Jugendpolitik in Sachsen-Anhalt statt. Der Kinder- und Jugendring (KJR) wartete mit einem Online-Formular auf genau solche Ideen,

wie sie in den Minecraft-Projekten entstanden sind. Allerdings waren die Teilnehmenden nicht bereit, ihre Inhalte in Formulare zu übertragen und der KJR sah sich nicht in der Lage, in den Filmen Themen zu identifizieren und diese für seinen landesweiten Prozess aufzunehmen. Auch im Landkreis Wittenberg führten die Vorschläge der Jugendlichen innerhalb des Projektzeitraums zu keinen nennenswerten Veränderungen, obwohl der Landkreis direkt eingebunden war.

Grundsätzlich hinterfragen diese Erfahrungen die Rolle der politischen Jugendbildung. Neben den Bildungsprozessen muss Zeit für die Übersetzung der Vorstellung Jugendlicher in politische Prozesse und das kontinuierliche Nachfragen bei politisch Verantwortlichen eingeplant werden, damit Jugendbeteiligung keine Farce bleibt, sondern reale Mitbestimmung erlebt werden kann. Oder kann es dafür Partizipationsbegleiter bei den Kommunen geben?

Fazit – Was kann Minecraft leisten?

Mit spielerischer E-Partizipation, wie sie hier exemplarisch beschrieben wurde, können auch Zielgruppen jenseits partizipationsbereiter Jugendlicher mit ihrem oft hohen Bildungsniveau erreicht werden. Über das Computerspiel kann Beteiligung emotionaler und jugendgemäßer gestaltet werden. Die Teilhabe hängt dann nicht mehr wie bei der Nutzung ausgeklügelter Online-Formulare von der Sprachkompetenz ab. Das gemeinsame Bauen in Minecraft ermöglicht kreative Lösungsideen und dient gleichzeitig der Reflexion und Absprache im Team. Maßstabsgerechte Planungen sind zwar möglich, Minecraft ist aber eher ein Tool zur Entwicklung von Kreativität und Zusammenarbeit, mit dem prototypische, erste Entwürfe entstehen können. Gelingt der Schritt der Übernahme der „Minecraft“-Welten, in politische Entscheidungsgremien und Partizipationsverfahren, können Jugendliche positive Beteiligungserfahrungen sammeln und – insbesondere ihren Nahraum – aktiv mitgestalten. Politisch Verantwortliche erhalten im Gegenzug einen vergleichsweise konkreten Entwurf, der als Vorplanung in Stadt- und Regionalentwicklungsverfahren einfließen kann.

¹ Vgl. E-Partizipation – Elektronische Beteiligung von Bevölkerung und Wirtschaft am E-Government. Studie im Auftrag des Bundesministerium des Inneren, Ref. IT 1, Bremen 2008, S. 33:

<http://www.ifib.de/publikationsdateien/ifib-zebralog-e-partizipation-lang.pdf>, Zugriff: 16.09.15.

² Vgl. JIM-Studie 2014.

³ Zur Bedeutung und zu Analyseebenen virtueller Welten für Bildung und Medienpädagogik vgl. Jörissen, Benjamin (2010): Strukturelle Ethnografie Virtueller Welten. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schellhowe, Heidi (Hrsg.): Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. Wiesbaden, S. 119-143, hier S. 210.

⁴ Es gibt keine allumfassende Übersicht über Minecraft in der Bildung, aber viele Foren, in denen Praxisbeispiele vorgestellt und gesammelt werden. Dazu gehört zum Beispiel die Google-Gruppe „Minecraft in Education“. In der Google-Gruppe „Minecraft Teacher“ werden täglich mehrere neue Beiträge gepostet: <https://groups.google.com/forum/#!categories/minecraft-teachers>, Zugriff: 16.09.15. Eine gut strukturierte Übersicht bietet dieses Pad: <https://medienpad.de/p/minecraft>, Zugriff: 16.09.15. Ausgewählte Beispiele aus Deutschland wurden auf diese Pinterest-Seite gesammelt: <https://www.pinterest.com/mitminecraft/pins/>, Zugriff: 16.09.15. Auch Microsoft – seit 2014 Besitzer des Minecraft-Herstellers Mojang – setzt auf Minecraft als Tool für die schulische Bildung: <http://www.theguardian.com/technology/2015/jul/02/microsoft-teachers-minecraft-classroom-education>, Zugriff: 16.09.15.

⁵ Einen sehr guten Vergleich unterschiedlicher Minecraft-Versionen und von kostenlosen Alternativen hat Ulrich Tausend zusammengestellt: <http://tausend-medien.de/2014/unterschiede-der-minecraft-versionen/>, Zugriff: 16.09.15.

⁶ Vgl. Statistisches Landesamt Sachsen-Anhalt: <https://www.statistik.sachsen-anhalt.de/bevoelkerung/prognose/erg/p5.15091.erg.html>, Zugriff: 16.09.15.

⁷ Die Wünsche der Jugendlichen und die Verabredungen mit den Verantwortlichen sowie Videos und Fotos mit den Vorstellungen der Jugendlichen aus dem Projekt können online verfügbar: <http://junge-akademie-wittenberg.de/zukunftstag>, Zugriff: 13.09.15.

⁸ Zu den Präsentationen der Jugendlichen und Fotos aus dem Prozess von „Meine Traumstadt in Minecraft“: <http://junge-akademie-wittenberg.de/minecraft-traum-stadt>, Zugriff: 13.09.15.

⁹ Zum Wettbewerb angemeldet haben sich neun Gruppen mit insgesamt 52 Teilnehmenden. Aktiv gebaut und einen Wettbewerbsbeitrag eingereicht haben sechs Gruppen mit 38 Jugendlichen.

¹⁰ Ergebnisse und Prozesse des Minecraft-Wettbewerbs „Die faire Stadt der Zukunft“ wurden auf www.die-faire-stadt.de, Zugriff: 13.09.15, dokumentiert. Das Wissenschaftsjahr „Zukunftsstadt“ des BMBF veröffentlichte einen Artikel zum Wettbewerb. Online verfügbar: www.wissenschaftsjahr-zukunftsstadt.de/neues-aus-der-wissenschaft/das-sagen-die-experten/die-faire-stadt-der-zukunft-visionen-jugendlicher-im-spiel-minecraft.html, Zugriff: 13.09.15. Der Wettbewerb wurde auch auf der re:publica vorgestellt. Vgl. dazu www.tausend-medien.de/minecraftpublica, Zugriff: 13.09.15. Inzwischen startete das Wissenschaftsjahr, u.a. begleitet vom Autor, einen eigenen Minecraft-Wettbewerb: www.wissenschaftsjahr-zukunftsstadt.de/minecraft, Zugriff: 13.09.15.

¹¹ Mit zunehmender Alterskohorte nimmt die Computerspielerfahrung ab. 2011 spielten zwei Drittel der 11- bis 17-jährigen regelmäßig Videospiele, aber weniger als 10% der über 64-jährigen. Quandt et al. sprechen sogar von einem „Digital Games Gap“. Sie weisen darauf hin, dass die Debatte um Videospiele in Deutschland im Gegensatz zu anderen Ländern besonders kritisch geführt werde und vor allem negative Folgen vermutet werden. Vgl. Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream. GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computer- und Konsolenspielen in Deutschland, in: Media Perspektiven 9/11, S. 414-422. Online verfügbar: http://www.ard-werbung.de/download.php?file=fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2011/09-11_Quandt_Festl_Scharkow.pdf, Zugriff: 16.09.15.