

Weiterbildung

Innovationsgeist spielend erlernen



Das Videospiel „Assassins Creed“ hilft Italienischstudenten in den USA, in die Renaissancewelt einzutauchen. Ubisoft

22.03.2019 um 18:28

von **Elisabeth Stuppnic**

Aus herkömmlichen Denkmustern ausubrechen ist das Gebot der Stunde. Das zu lehren erfordert außergewöhnliche Ansätze.

Die Zeit läuft, bald geht die Bombe hoch. Wie lautet der Code, um sie zu stoppen? Aufgeregt sitzt die Gruppe um die „tickende Bombe“. Einer spielt den Bombenentschärfer, die anderen liefern ihm Handlungsanweisungen aus einem Handbuch. Die Spieler sind keine Jugendlichen, sondern berufstätige Erwachsene. „Keep Talking and Nobody Explodes“ ist eines der Spiele, die das Games Institute in seinen Inhoustrainings anbietet. Die Kunden kommen aus dem HR-, Kommunikations- oder Marketingbereich, sie sind Trainer oder Coaches und wollen vor allem eines: kreativer werden. „Der Bombenentschärfungssimulator ist ein Spiel, das sehr stark kommunikationsorientiert ist“, erklärt Thomas Kunze. Man lernt, effektiv und unter Zeitdruck mit einer bisher unbekanntem und sprachlich schwer zu vermittelnden Situation umzugehen. Als Gründer des Games Institute Austria und des Vereins Spielermacher ist Kunze Experte auf dem Gebiet des „game

based learning“ und weiß: Alle Spiele, ob am Computer oder auf dem Brett gespielt, regen die Kreativität an. Am besten eignen sich jene, bei denen man scheitern kann. Nur so können im Job unabdingbare Fertigkeiten wie Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen geübt werden. Ein Vorteil: „Da ich spiele, ist alles nur halb so schlimm.“

Bereits im Hochschulkontext eingesetzt werden Spiele in den USA: An der Saint Louis University tauchen Italienischstudenten dank des Videospieles „Assassins Creed II“ in das Italien der Renaissance ein. Sie werden mit der notwendigen Grammatik und Vokabeln ausgerüstet, erarbeiten Arbeitsblätter und reflektieren schriftlich ihre Erlebnisse.

Rahmen, um auszuprobieren

Kunze sieht im Hochschulbereich großes Potenzial. „Auf den Unis gibt es noch immer den Fetisch des geschriebenen Wortes. Gerade bei Themen wie Stadtentwicklung oder Infrastruktur, die zu komplex sind, um sie rein via Text zu vermitteln, wird das Spiel spannend.“ Es gelte, einen spielerischen Rahmen festzulegen, in dem sich Studierende ausprobieren können, statt einem Frontalvortrag zuzuhören.

Dass Spiele eine gute Möglichkeit sind, um Originalität zu trainieren, glaubt auch Ulrich Ansorge vom Institut für Psychologische Grundlagenforschung der Uni Wien. „Es ist immer gut, die Kontexte, in denen Menschen üblicherweise agieren, zu variieren. Kreativität bedeutet schließlich, dass man Dinge anders macht, als sie normalerweise gemacht würden.“ Nachsatz: „Das Bildungssystem zielt noch immer darauf ab, eine hörige, auf stereotype ausgerichtete Arbeitnehmerschaft zu kreieren.“ Auf Ebene der Erwachsenenbildung gehe es darum, diese eingeübten Prozesse aufzubrechen, neue Perspektiven einzunehmen und aus der Komfortzone zu gehen: „Will man das Hirn zu Kreativität trainieren, muss man Regeln übertreten.“

„Angst vor Fehlern ist der Grund für fehlende Kreativität“, sagt Lukas Zenk, Assistenzprofessor für Innovation und Netzwerkrecherche an der Donau-Uni Krems. Hier experimentiert man bereits seit einigen Jahren mit einer besonderen

Kreativitätstechnik: angewandte Improvisation. Die Studierenden sind berufstätig und meist über 40. Zenk glaubt daran, dass ein produktiver Umgang mit Fehlern Kreativität fördern kann. „Improvisationstheater lehrt: Fehler sind etwas Tolles.“ Spontan kreativ zu werden, wenn etwas anders kommt als erwartet, könne man sich von Schauspielern und Musikern abschauen und im nicht künstlerischen Feld umsetzen.

Von Jazzmusikern lernen

So steht auch Improvisation oder Jazzmusik auf dem Programm: „Ein Jazzpianist entfaltet seine Kreativität innerhalb einer festen Struktur.“ Das könne auf den Organisationskontext umgelegt werden, wobei der Rhythmus das montägliche Meeting und der Quartalsabschluss sein kann. „Wenn klar ist, was die Aufgaben sind, kann man immer improvisieren. Man muss sich nur trauen, die Ressourcen zu nutzen.“ Zenk erfindet mit seinen Studierenden auch Wort-für-Wort-Geschichten - jeder sagt ein Wort, gemeinsam formt man eine Geschichte. „Hier gehe es darum, sich den Gegebenheiten anzupassen. Anders als in der Meetingkultur üblich, wo jeder auf Lücken lauert, in der er sein Statement ungeachtet des Gesprächsfortgangs platzieren kann. Zenk: „Wer aufmerksam ist, sagt nur relevante Dinge.“

("Die Presse", Print-Ausgabe, 23.03.2019)