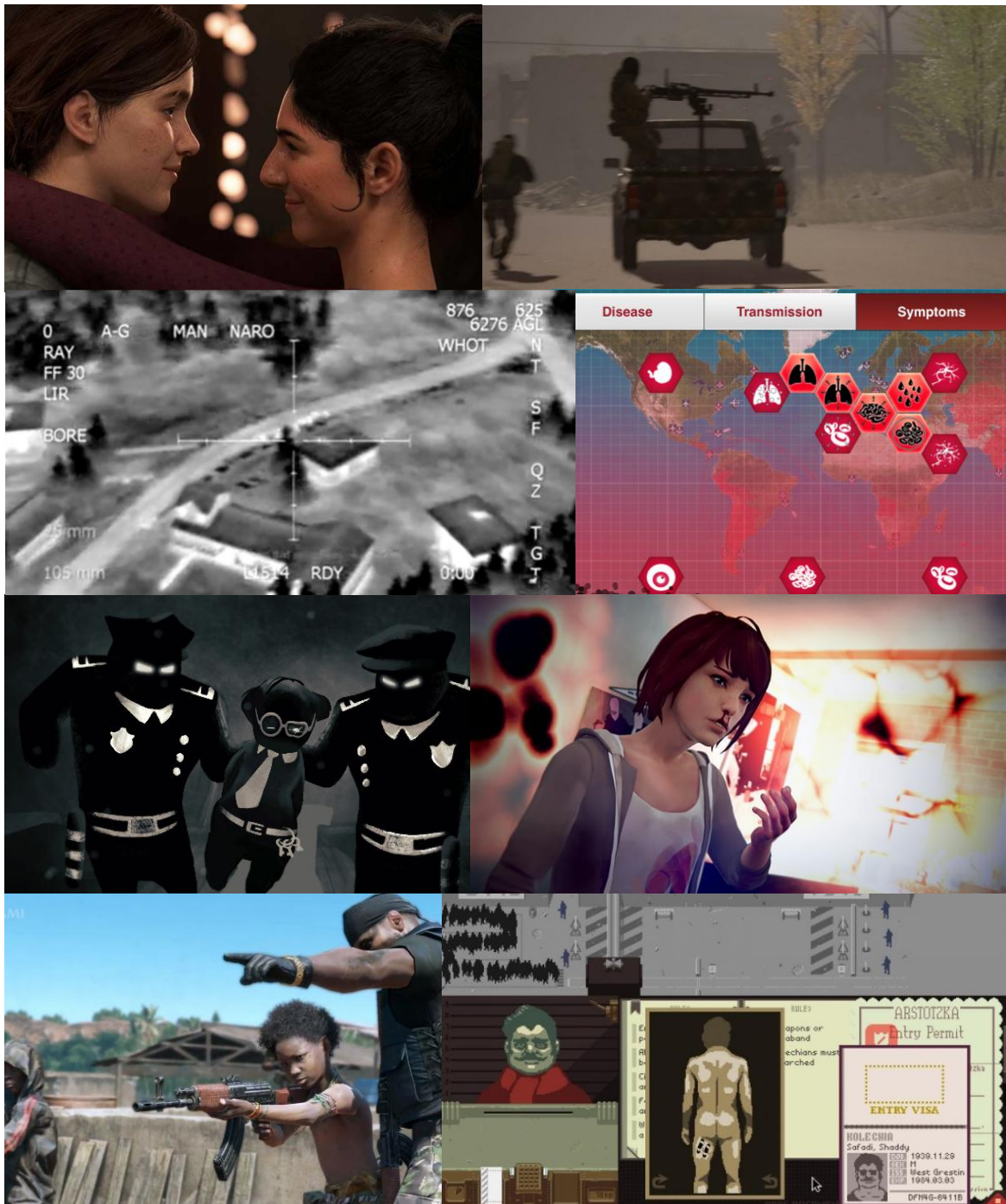


Projektkonzept

GamesMirror - Digitale Spiele als Repräsentationen von Gesellschaft(en)



Projektbeschreibung

Games sind, wie andere Kulturgüter, ein Spiegel der Gesellschaft in der sie entstanden sind. Spiele, die Kriegskritik üben und Unterdrückung thematisieren, ermöglichen etwa eine Perspektivübernahme für gesellschaftliche Missstände. Fiktive Szenarien, wie sie Fantasy- und Science-Fiction-Spiele bieten, lassen soziale und gesellschaftliche Interpretationen durch Vergleiche oder Parallelen mit der physischen Realität zu. Darüber hinaus lassen sich Elemente aus Spielen von Nutzer*innen be- und in anderen Kontexten (auch außerhalb des Spiels) verarbeiten, um damit bewusst Aussagen über aktuelles Geschehen zu treffen. Das Projekt betrachtet digitale Spiele als Reflektions- und Ausdrucksmedium. Dabei sind ausdrücklich nicht nur Serious Games gemeint, sondern Spiele sehr verschiedener Ausrichtung, Technologien und Genres. Das Projekt knüpft an den spielerischen Schutzraum an, in welchem sich Menschen ausprobieren dürfen und zugleich die Zusammenhänge zu gesellschaftlichen Ist-Zuständen erkennen können. Es ruft dazu auf Spiel- und Medieninhalte und die persönliche Rezeption zu hinterfragen sowie an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben. Letzteres dadurch, dass eigene Darstellungen einer Gesellschaft medial oder/und spielerisch ausgedrückt werden.

„Entwickler(innen) [müssen] darauf achten, dass die real existierenden Themen, die in den Spielen behandelt werden, mit Respekt und Einfühlungsvermögen (und keinesfalls reißerisch) umgesetzt werden.“ (Grimme Lab 2016)

Wechselwirkungsprozesse können auf sehr verschiedenen Ebenen stattfinden. Entwickler*innen greifen politische, religiöse, ökonomische, soziale und ganz persönliche Aspekte ihres Lebens auf und transportieren Botschaften mit ihrem Spielen. Sie nehmen demnach Impulse aus der Gesellschaft auf und bieten wiederum welche für die Gesellschaft an. Die Fähigkeit diese Wechselwirkungen zu erkennen und zu reflektieren ist Bestandteil der Medienkritik und Medienkunde.

„In seine Spiele fließt immer auch etwas von seiner Biografie. – Ich gehöre zu einer Gruppe von Menschen, die wegen ihrer Religion verfolgt wurde. Und daran denke ich oft. Das gebe ich auch an meine Charaktere weiter.“ (Neil Druckmann zu „The Last of Us 2“ im Interview mit ARD, „titel, thesen, temperamente“ (19.7.2020)

Spielende wiederum müssen diese Botschaften nicht zwangsläufig so entschlüsseln, wie sie von den Hersteller*innen beabsichtigt waren. Gerade Games (ähnliche wie Gemälde) werden mit ganz eigenen Assoziationen der Spieler*innen reflektiert. So lassen sich über die individuellen Lesarten von Spielen, Spielmomenten und auch der mit dem Spiel gegebenen Dynamik Einblicke in die Auffassung von Spielenden (siehe: rezeptive Spielanalyse, Kringiel 2009) erlangen und diese mit anderen Auffassungen diskutieren. Dabei gewinnen Projektteilnehmende sowohl Selbsterkenntnisse (Selbst- und Fremdwahrnehmung), ggf. eine Stärkung ihrer Sensibilität bzgl. der Aufnahme von Spielmomenten und deren Wirkpotentialen als auch eine Akzeptanz oder Toleranz die Ansichten Dritter betreffend. Geht man von der Annahme aus, dass digitale Lernpotentiale haben, so ist einer der ersten notwendigen Schritte dazu die Bereitschaft und Selbsterkenntnis Anregungen aus Spielen zuzulassen und zu reflektieren.

„Die Geschichten in Six Days in Fallujah werden durch Spiel- und Dokumentarfilmmaterial erzählt, in dem Militärangehörige und Zivilisten mit unterschiedlichen Erfahrungen und Meinungen über den Irakkrieg zu Wort kommen. [...] Die Iraker, mit denen wir für das Spiel gesprochen haben, sind liebenswürdige, herzliche Menschen, deren Leben durch zwei Jahrzehnte Krieg auf den Kopf gestellt wurden. Ich hoffe, dass die Spieler unsere Bereitschaft sehen werden, auch schwierige Themen anzusprechen und irakische Perspektiven im Spiel zu präsentieren.“ (Peter Tamte, Victura-Chef zu Six Days in Fallujah. In: Just, Ch. Six Days in Fallujah: Publisher des kontroversen Irak-Shooters rudert zurück. GameStar. 12.03.2021)

Der Einsatz von digitalen Spielen in der Aktiven Medienpädagogik erlaubt es, dass Spielende selbst Game oder Gamebestandteile (oder andere Medien) erstellen und sich dabei die Frage stellen, was sie darin einflechten möchten und welche Botschaften sie transportieren wollen. So werden sie selbst zu Entwickler*innen bzw. Kommunikator*innen. Die Auseinandersetzung mit diesen Prozessen erlaubt es das Medium als Gestaltungsmittel und Ausdrucksmittel

anzusehen, nötige Entwicklungsprozesse zu berücksichtigen, sich Gedanken über die Zielgruppen und die Ansprache an diese zu leisten und letztlich zu bedenken, wie die persönlich, wichtigen Aussagen angemessen transportiert werden könne. Hier werden insbesondere Kreativität, (Medien-)Gestaltung und Aspekte der Kulturellen Bildung gefördert. Die entstandenen Spiele können wiederum selbst Gegenstand der Analyse sein, wodurch das Projekt einen zirkulären Charakter beinhaltet.

„Ihr nehmt an einem modernen Konflikt teil. Ihr kämpft in der Rolle eines Soldaten gegen einige der bösesten Menschen der Welt. Ihr kämpft für den Frieden. Und dafür, dass die Welt ein besserer Ort wird.“ (Grant Collier, Studioleiter Infinity Ward) „Wir wollten uns keinen politischen Hintergrund aufhalsen (...). Ich habe mit den Entwicklern gesprochen. Ich habe ihnen erklärt wie Soldaten sich bewegen, wie sie miteinander reden, wie sie ihre Waffen tragen, welche Taktiken sie benutzen, was sie über den Funk hören. Würde ein Soldat heute in eines solches Szenario versetzt werden, wäre ihm das alles sehr vertraut.“ (Hank Keirse, militärischer Berater zu Call of Duty 4 Modern Warfare, 2007)

Anregungen zur Bearbeitung des Gesamtprojektes können folgende Fragen sein: Wie bilden Computer- und Videospiele Gesellschaft ab? Inwieweit tragen sie zur Meinungsbildung von Menschen bei? Welche Hintergründe haben Produzierende? Was können Games zu gesellschaftspolitischer Bildungsarbeit beitragen? Das Projekt versteht sich daher als trans- bzw. interdisziplinär unter Einflüssen der Spiel-, Sozial- und Medienpädagogik sowie der kulturellen und politischen Bildung. Es beleuchtet, wie digitale Spiele als „Spiegel der Gesellschaft“ fungieren können und geht der Frage nach, wie sich Spielende in diesem Spannungsfeld positionieren, reflektieren und ausdrücken können. Das Projekt wird von Forschung(-arbeiten) flankiert (siehe unten).

Das Projekt betrachtet digitale Spiele als Reflektions- und Ausdrucksmedium. Es thematisiert den spielerischen Schutzraum, in welchem sich Menschen ausprobieren dürfen und zugleich die Zusammenhänge zu gesellschaftlichen Ist-Zuständen. Das Projekt ruft dazu auf Spiel- und Medieninhalte und die persönliche Rezeption zu hinterfragen sowie an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben. Letzteres dadurch, dass eigene Darstellungen einer Gesellschaft medial oder/und spielerisch ausgedrückt werden.

“Doch wie vermittelt man spielerisch Wissen und Verständnis zu brisanten Themen wie Flucht und Migration, ohne moralische Grenzen zu überschreiten? Wo kippt politische Bildung in Propaganda um? Sind immersive Hilfsmittel wie Virtual Reality angemessen oder als zynisch abzulehnen?” (Bundeszentrale für politische Bildung)

Ablauf (Kurzbeschreibung)

Einen detaillierten Ablaufplan mit modularisierten Einheiten, Ziel- und Zeitangaben sowie Hinweisen für didaktischen Form und Materialien ist dem **Modulkatalog** zu entnehmen. Hier wird zunächst der grundlegende Kern des Ablaufs skizziert. Es obliegt den Anleitenden diesen auf die jeweiligen Rahmenbedingungen und Zielgruppen hin anzupassen.

- a. In einer Impulsphase zum Projekt wird mit den Teilnehmenden eine ausreichende Gruppendynamik und Vertrauensatmosphäre erzeugt. Erst eine gute Beziehungsebene zwischen den Beteiligten erlaubt in der Folge Äußerungen, die letztlich persönliche und somit ggf. intime Aspekte beinhalten können.
- b. Die Teilnehmenden werden in das Thema, die Thesen und Ziele des Projektes eingebunden. Dazu sind von Anfang an die individuellen Vorerfahrungen der Teilnehmenden zu berücksichtigen. Zudem dient diese Phase dazu, die Absichten des Projektes zu erläutern und den Blickwinkel der Teilnehmenden zu fokussieren. Hauptbestandteil des Projektes sind drei Perspektiven:

„Die Zivilisation – zerfallen durch ein Virus. – Wir haben viel geforscht, haben die spanische Grippe und andere Ausbrüche untersucht und uns angesehen, wie Gesellschaften sich manchmal wirklich helfen und manchmal völkisch und fremdenfeindlich werden. Es sind Themen, die mit der Welt korrespondieren in der wir jetzt leben.“ (Neil Druckmann zu „The Last of Us 2“ im Interview mit ARD, „titel, thesen, temperamente“ (19.7.2020)

1. Dimension der Narration (Erzähler*innen):
Analyse der Hintergründe zur Spielentwicklung, der Spielgeschichte, der Intention der Entwickler*innen und des Publishers. Politische Einbettung, finanzielle Hintergründe/ Förderstrukturen und/oder mediale Vorlagen.
- *Wer hat das Spiel warum gemacht?*

2. Dimension der Interpretation (Rezeptor*innen):
Persönliche Reflexion der Spieler*innen bzgl. der Spielinhalte, der Spieldynamik und der mit dem Spiel verbundenen Kontexte. Auseinandersetzung wie die Rezeption des Spiels erfolgte, welche Assoziationen und Transformationen das Spiel beim Spielenden hervorrief. Dabei gilt es nicht allein die Story des Spiels zu hinterfragen, sondern alle von Spiel ausgehenden Dynamiken (bzw. Monetisierungsstrategien, Clan- und Fankultur, Aspekte bzgl. Diversität (z.B.: „The Last of Us 2“) und Rassismuskorrekturen (z.B.: Entwickler von „Kingdom Come Deliverance)).
- *Was hat das Spiel mit mir gemacht?*

3. Dimension des Selbstaustauschs (Kommunikator*innen):
Gestalten eigener Medien. Anhand des Bewusstseins über die Zusammenhänge von Spiel und Gesellschaft, werden Teilnehmende aufgefordert, sich mittels kreativer Medien (einschließlich Computerspiele) selbst mitzuteilen und ihre eigenen Botschaften zu formulieren (zum Beispiel durch Expressive Games). Dabei werden auch unangeleitete Kontexte berücksichtigt (user generated content). Im Prozess der Entwicklung durchlaufen und erfahren die Teilnehmenden jene Schritte, welche auch Entwickler*innen aus vorgenannten Produktionen berücksichtigen mussten und erhalten so zusätzliche Blickwinkel auf die Zusammenhänge von Spiel und Gesellschaft. Die entstandenen Werke dienen wiederum (je nach Wunsch der Teilnehmenden) der Workshopgruppe oder der Öffentlichkeit als Analyse-, Reflexions- und Diskussionsgrundlage. Auf diese Weise kann das Projekt als sich stetig fortsetzende Kreisbewegung verstanden werden.
- *Welches Spiel würde ich machen?*

(medienpädagogische) Zielstellungen und Zielgruppen

Das Projekt zielt insgesamt auf eine Förderung einer demokratischen und sozialpolitischen Haltung ab. Es sollen die Muster und Dynamiken von Meinungsbildung und -darstellung beleuchtet und die individuelle Verantwortung im diesem Kontext anschaulich gemacht werden.

Die Bundeszentrale für politische Bildung formuliert die Möglichkeit, das Games (hier Serious Games) „neue Perspektiven eröffnen, die auch den Auftrag der politischen Bildung betreffen: Verständnis für politische Sachverhalte zu fördern, das demokratische Bewusstsein zu festigen und die Bereitschaft zur politischen Mitarbeit zu stärken.“ (Kraft 2016) Die Förderung der Kompetenzen Medienkunde, -kritik und Mediengestaltung ist ebenso Ziel wie die Ermöglichung für Spielende Lern-, Erfahrungs- und Bildungsimpulse aus Games wahr- und anzunehmen. Wesentliches Element ist dabei die Selbst- und Fremdrelexion. Projektteilnehmende hinterfragen die Perspektiven von Entwickler*innen, ihre eigene und die anderer Spielenden. Im Zentrum steht, wie in der Aktiven Medienarbeit allgemein sekundär die Frage, was Medien mit dem Menschen machen und primär was der Mensch mit den Medien macht (vgl. Demmler/Rösch 2014: 201). Entsprechend dieser Ebenen können detaillierte Zielstellungen und Fragen formuliert werden:

Einzelziele:

Dimension der Narration (Erzähler*innen):

- Analyse des Spiels bzgl. Entstehungszeitraum Entstehungsort, Genre Alterseinstufung, Kosten/Budget, Fördermittel, Auftraggeber*innen, Einnahmen u.a.
- Kenntnisse über den Entstehungsprozess des jeweiligen digitalen Spieles
- Erkennen von Zusammenhängen realer und fiktiver Szenarien ggf. Kenntnis über die tatsächlichen Hintergründe realer Aspekte
- Hinterfragen nach literarischen Vorlagen und (oder politischen Hintergründe / Intentionen
- Hinterfragen der Intention von Produzent*innen und Entwickler*innen (Motive der Produktion)
- Erkennen und Verstehen von künstlerischen Elementen (Grafik, Musik, Video, Inszenierung, Design etc.) zur Erreichung der erwünschten Ziele von Produzent*innen
- Analyse und Kenntnis über die Funktion ludischer Elemente (der Spielmechanik; Spieldynamik, Erfolgsmodelle, Belohnungssystem, Spielregeln, Connted, Immersionsgrad des Spiels / Belohnungsstruktur etc.)
- Analyse und Kenntnis über die Rolle/Wirkung eines Spiel in der Gesellschaft oder für bestimmte Zielgruppen (soziologische Analyse, moralische, politische etc. Aussagen und Verwendung des Spiels)
- Analyse auffälliger Inhalte (Gewalt, Sexualität, ...)
- Hintergründe zu bestimmten Figuren/Rollen
- Analyse von Erfolgs- und Misserfolgskfaktoren wirtschaftlicher und/oder nichtwirtschaftlicher Aspekte
- Analyse des Spiels bzgl. seiner Bedeutung in der Szenen/Communities oder/und im eSport (einschließlich Merchandise)
- Analyse des Spiels bzgl. seiner öffentlichen Wahrnehmung (Pressestimmen, Skandale und Auszeichnungen).
- Subtext und die emotionalen Strategien des Spiels
- **Befähigung zum selbstständigen, medienkritischen Denken, zur Analyse eines Spiel und der Bedeutung für einzelne Menschen, Gruppen und/oder Gesellschaften.**

Dimension der Interpretation (Rezeptor*innen):

- Erfahrung und Aussagen über die individuellen latenten Sinngehalte, die Teilnehmende auf Basis des Mediums entnommen haben,
- Reflexion über die Gestaltungsmittel auf denen die Teilnehmenden besonders empfänglich waren (Empfindungen, Erwartungen, Assoziationen)
- Erkennen der persönlichen Deutung, die auf Basis des Computerspiels und seinen Gestaltungsmitteln und Kontexten beruhen (Welche Erinnerungen hat das Spiel bzw. Spielelemente ausgelöst? Persönliche Assoziationen zu anderen Medien und Ereignisse?)
- Erkennen der Zusammenhänge zwischen persönlichen Lebensentwürfen und der Begeisterung/Ablehnung gegenüber einem bestimmten Spiel
- Sondierung und Reflexion von/über besonders nachhaltigen, beeindruckenden Sequenzen/Szenen sowie über persönliche Empfindungen von Frust und Erfolgserlebnissen (Wahrgenommene Anordnungen (Unter/Überforderung) Balance des Freiheitsraum für den Spielenden
- Reflexion über Zu- und Abneigungen zu bestimmten Spielfiguren und Hinterfragen möglicher Gründe

- Einfluss der individuellen Biografie, Herkunft, Religion, Geschlecht etc. auf die Leseart von Spielanteilen und Austausch mit anderen Blickwinkeln
- Erkennen der persönlichen Einflussnahme auf das Spiel (Wie habe ich das Spiel gespielt? Worauf habe ich Wert gelegt? Welchen Spielstil habe ich gewählt? Welche Freiräume habe ich genutzt/nicht genutzt?)
- Auseinandersetzung von Einflüssen des Spiels bzw. Spielkontexte auf Familie, Freundeskreis, Szene und Gesellschaft. Persönliche Verknüpfungen außerhalb des eigentlichen Spiels. (Fanartikel, Freundeskreis, Clans,...)
- **Befähigung zur kritisch-reflexiven (Selbst-)analyse, zur bewussten Mediennutzung und zu Transferprozessen zwischen Medien(-Inhalten) und eigener Lebenswelt. Selbsterkenntnisse über Denk- und Handlungsstrukturen, einschließlich bestehender Assoziationen.**

Dimension des Selbstaudrucks (Kommunikator*innen):

- Aktivierung und Aufruf zur kulturellen Artikulation, Selbstaudruck mit kreativen Mitteln
- Erfahrungen über zu berücksichtigende Abläufe im Entstehungsprozess eines Mediums
- Erfahrungen die persönlichen Botschaften zielgruppengerecht zu transportieren und zu diskutieren
- Austausch über persönliche Problemfelder und ggf. Abgleich mit Perspektiven anderer
- Selbstverständnis als aktiver Teil der Gesellschaft mit Mitbestimmung und Partizipation (civic education)
- Förderung von Selbstkompetenzen, z.B. Selbststeuerungsfähigkeit, Belastbarkeit, Eigeninitiative, Entscheidungsfähigkeit und Flexibilität
- Förderung von Sozialkompetenzen, z.B. Einfühlungsvermögen, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit und Kritikfähigkeit (erweitert um kulturelle Kompetenzen)
- Förderung von Methodenkompetenzen, z.B. Lernfähigkeit, Organisationsfähigkeit, Problemlösefähigkeit, Reflexionsfähigkeit, Medienkompetenz und erweitert allgemeine künstlerische Kompetenzen (vgl. Timmerberg 2006)
- **Erstellung eines Mediums im Sinne der Aktive Medienarbeit mit dem Ziel, durch die Erstellung eigener Medienprodukte die Mediennutzenden zu Medienproduzierenden zu machen (handlungsorientierten Medienpädagogik) und Menschen zu einem selbstbestimmtes, handlungs- und gestaltungsfreien Leben zu verhelfen.**

Das Projekt ist sowohl praxis- wie wissenschaftsorientiert. Schwerpunkte können durch die Anleitung durch Auswahl von Bestandteilen des Modulkataloges fokussiert werden. Die Erforschung der Thematik ist insbesondere mit älteren Teilnehmenden, durch Institutionen und Studierenden möglich. Schwerpunkt des hier beschriebenen Projektes ist jedoch die Umsetzung mit Kindern und Jugendlichen in Praxisprojekten. Obwohl auch hier die Gestaltung/Auswahl von Elementen des Modulkataloges ein breites Altersspektrum abdecken kann, sind grundlegende Reflektionsfähigkeiten (siehe Havighurst, Erikson, Banduras, Lewins, Piagets u. a) eine wichtige Voraussetzung. Daher wird ein Mindestalter von 12 Jahren empfohlen. Zugleich sind die USK-Einstufungen der eingesetzten Spiele zu berücksichtigen. Entsprechend bietet sich eine parallele Abstufung weiterer Altersklassen (16, 18 Jahren) an.

Zielgruppe: Personen ab 12 Jahren

Dauer / Setting:

Der Modulkatalog bietet eine Umsetzung des Projektes von 90 Min. bis 30 Stunden (5 Tage á 6 Stunden) an.

Entsprechend der Teilnehmenden sind inklusive Unterstützungsmaßnahmen zu berücksichtigen (Eingabegeräte, Ausdrucksmedien.)

Theorien:

Auch in der empirischen Sozialforschung werden digitale Spiele als Repräsentationen von Gesellschaft(en) wahrgenommen und zum Untersuchungsgegenstand. Eine mögliche Sichtweise ist dabei, das Spiel als kulturelles Artefakt (Schubert, Kapitel 88. In: Baur & Blasius (Hrsg.) 2019) in den Mittelpunkt des Erkenntnisinteresses zu rücken. Da sowohl Entwickler*innen von Spielen, als auch Spieler*innen Teile von Gesellschaften sind, spiegeln sich in digitalen Spielen gesellschaftlich ausgehandelte und anerkannte (institutionalisierte) Sinnzusammenhänge, Symbole, Wertvorstellungen und dergleichen wider. In ihrem Rahmen können Grundmuster von Gesellschaften identifiziert werden, die in Form von Diskursen (Traue et al., Kapitel 38. In: Baur & Blasius (Hrsg.) 2019) oder kulturellen Bedeutungsmustern über das eigentliche Produkt hinaus verweisen. Repräsentationen von Gesellschaft(en) in digitalen Spielen sind aus dieser Perspektive gleichsam sowohl Produkte von als auch materiale Zugänge zu Gesellschaften, Diskursen oder Gruppen. So untersucht Sisler (2008) inhaltsanalytisch (Mayring/Fenzl, Kapitel 42. In: Baur & Blasius (Hrsg.) 2019) anhand von über 90 europäischen und US-amerikanischen sowie von 15 arabischen digitalen Spielen mit einem Setting im mittleren Osten, wie Moslems und Araber in Spielen dargestellt werden. Er zeigt dabei, dass dies je nach Genre stark zwischen einer überzeichnet orientalistischen Darstellung (Adventures, Rollenspiele) und einer konflikthafter Rahmung von Arabern und Moslems als Gegner (Action-Spiele, insbesondere Ego-Shooter) variiert. Anhand der im arabischen Raum entwickelten Spiele und Aussagen der Entwickler*innen identifiziert Sisler (2008) außerdem Gegenstrategien, die die vorherrschende Repräsentation in digitalen Spielen zu unterwandern versuchen. (vgl. Bottel & Kirschner. In: Baur & Blasius (Hrsg.) 2019, S. 1093ff.)

Eine weitere Sichtweise auf Games in der empirischen Sozialforschung sind die Herstellungs- und Aneignungsweisen innerhalb von Gesellschaft(en). Hier stehen die sozialen Beziehungen zwischen Angehörigen von Gruppen (etwa Spielgemeinschaften oder Spielehersteller*innen) und das Zusammenwirken von Individuen, Gruppen und Organisationen im Fokus, wobei sich grob drei Themenbereiche identifizieren lassen:

1. Digitale Spiele als Unterhaltungsform: In freizeitlichen Kontexten stellen sich etwa Fragen nach dem Zusammenwirken von Spielenden, der Entstehung und Struktur von Spielgemeinschaften und der zeitlichen und räumlichen Entgrenzung von Spielräumen im Kontext einer sich wandelnden Gesellschaft und mobiler Spielnutzung.
2. Digitale Spiele als kommerzielles Produkt: Digitale Spiele als kommerzielle Produkte zu betrachten bedeutet, sich etwa zu fragen warum und wie sich neuartige Monetarisierungsstrategien wie Free-to-Play-Spiele etablieren, bei denen das Spiel gratis ist und sich über Mikrotransaktionen finanziert, die von hübscheren Avataren bis zu handfesten Spielvorteilen reichen. Um die Bedingungen und Folgen dieses Paradigmenwechsels zu verstehen, müssen auch die Spielehersteller*innen beforscht werden. Ein weiterer marktsoziologischer Aspekt digitaler Spiele ist ihre Professionalisierung im Rahmen von eSport, Streaming und YouTube. Digitale Spiele können zudem als Treiber und Vorreiter neuer Medienplattformen in den Fokus rücken.
3. Digitale Spiele und deren Regelsysteme als Anreiz- und Motivationsstrategie in Nicht-Spiel-Kontexten (z.B. Schule, Gesundheit, Marketing, Fitness usw.) zu betrachten, rückt die Aufmerksamkeit auf Phänomene, die zwischen Spiel und Arbeit changieren. (vgl. Bottel & Kirschner. In: Baur & Blasius (Hrsg.) 2019, S. 1093ff.) So werden Serious Games und andere Formen des digital game based learning in verschiedensten Kontexten von firmeninterner Weiterbildung bis zur Schule eingesetzt. Hierzu zählt auch ihr Einsatz in medienpädagogischen Kontexten. Auch dabei fügt sich das digitale Spiel in eine Dynamik ein, welche aktuelle, gesellschaftliche Muster, Dynamiken,

Bedarfe, Missstände und Sehnsüchte offenbar werden bzw. sich ausdrücken. Insofern entspringt auch das vorliegende Projekt diesen Umständen, in der nach einer medienpädagogischen Nutzbarkeit und Verwendbarkeit von digitalen Spielen gesucht wird. Daher sollten weniger erzieherische Vorstellungen von Anleitenden, sondern vielmehr die Bedarfe und Assoziationen von Teilnehmenden berücksichtigt werden, welche jedoch ihrerseits ebenfalls von gesellschaftlichen Prozessen beeinflusst werden.

Forschung:

Im Kontext des Projektes wurde 2022 ein Forschungsprojekt konzipiert und bei Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) durch die Verbundpartner Institut Spawnpoint und Ernst-Abbe-Hochschule Jena zur Förderung eingereicht. Autoren des Antrags sind Eric von der Beek (ehm. Müller) und Prof. Dr. Martin Geisler. Das Forschungsvorhaben, mit dem Titel „KultSpielRaum – Online-Spielwelten als Räume sozialer, kultureller und kreativer Entfaltung“ verfolgt das Ziel, kulturelle Bildungsprozesse von Jugendlichen in Online-Spielwelten zu verstehen und ihre Potenziale für die kulturelle Bildungspraxis nutzbar zu machen. Digitale Spiele werden im Projekt als Teil der Alltagskultur Jugendlicher und jugendkulturellen Ausdrucks sowie als gesellschaftliche und kulturelle Repräsentationsräume aufgefasst. Mithilfe qualitativ-rekonstruktiver Methoden der Sozialforschung wird untersucht, wie sich Jugendliche Räume in Online-Spielwelten aneignen und zu den technischen, sozialen und kulturellen Bedingungen digitaler Spiele in Beziehung setzen. Rauman eignung Jugendlicher wird dabei als eigen tätige Bewegung durch die Online-Spielwelt und als schöpferische Erweiterung und Veränderung von Räumen als Ausdruck der Spielkultur verstanden. Der Transfer zielt darauf ab, die Aneignungsmöglichkeiten Jugendlicher in Online-Spielwelten zu erweitern. Damit knüpft das Projekt am förderpolitischen Ziel an, den gesellschaftlichen Transfer durch die Digitalisierung zu adressieren und die kulturelle Bildung im Bereich digitaler Spiele weiterzuentwickeln.

In drei Projektmodulen werden die folgenden Fragen beantwortet:

- 1) Wie eignen sich Jugendliche Räume in Online-Spielwelten an und unter welchen Bedingungen verlaufen darin kulturelle Bildungsprozesse?
- 2) Wie erweitern, verknüpfen und verändern Jugendliche die Räume der Online-Spielwelten und welche Ausdrucksformen der Spielkultur entwickeln sich daraus?
- 3) Wie können die Potenziale von Online-Spielwelten für die kulturelle Bildungspraxis nutzbar gemacht und Jugendliche darin bestärkt werden, sich diese Räume aktiv und kreativ zu eigen zu machen?

Die Entscheidung zur Förderung durch das BMBF soll Ende 2022 gefällt werden.

Literatur & Links:

Baur, Nina / Blasius, Jörg (Hrsg.) (2019): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.

Bottel & Kirschner. In: Baur & Blasius (Hrsg.) 2019, S. 1093ff.

Demmler, Kathrin; Rösch, Eike (2014): Aktive Medienarbeit in einem mediatisierten Umfeld. In: Kammerl, Rudolf et al. (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur. Wiesbaden, S. 191–207.

Games & Gesellschaft (2016): Grimme Lab. <https://www.grimme-lab.de/2016/08/31/games-gesellschaft/>

Games als Spiegel der Gesellschaft: <https://www.youtube.com/watch?v=YMArz8Hg2fQ>

Kraft, Daniel (2016): bpb:game jam „Flucht und Vertreibung“.
<https://www.bpb.de/presse/231585/bpbgame-jam-flucht-und-vertreibung-> (Aufruf am 25.08.2021)

Kringiel, Danny (2009): Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2. München, Kopaed.

Timmerberg, Vera (2006): Der Kompetenznachweis Kultur. In: Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (Hrsg.): Der Kompetenznachweis Kultur. Ein Nachweis von Schlüsselkompetenzen durch kulturelle Bildung. Ergebnisse aus dem Modellprojekt „Schlüsselkompetenzen durch kulturelle Bildung“ der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (55-67). Remscheid: BKJ.