

„Text-Abenteuer in der politischen Bildung“

Mit TWINE eigene Text-Abenteuer-Spiele schreiben



Zielgruppe:

Die Zielgruppe sind pädagogische Fachkräfte, Menschen, die an Erinnerungsorten arbeiten und alle, die das Thema Erinnern mit Games spannend finden.

Zielsetzung:

Der Fokus bei diesem Modelprojekt liegt auf der außerschulischen Bildungsarbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen. Inhalte Politischer Bildung wie bspw. die Dekolonialisierung, Nationalsozialismus, Industriegeschichte oder Erinnerungen an die Weimarer Republik können eingebracht und bearbeitet werden.

Die Ziele der Methode:

1. Die Teilnehmenden bauen allgemeine Wissensstrukturen zum Thema „Text-Abenteuer“ und „game based learning“ auf
2. Die Teilnehmenden setzen sich mit den Themen Authentizität und Akkuratess auseinander.
3. Die Teilnehmenden können im Sinne der aktiven Medienarbeit selber Spiele erstellen und dies auch mit ihren Zielgruppen multiplizieren.

Um diese Methode ganzheitlich durchzuführen, muss eine rudementäre digitale (Internet-) Infrastruktur vorhanden sein. So können noch medientechnische Kompetenzen am Tablet oder Computer geschult werden. Es benötigt lediglich Browser.

Rahmenbedingungen:

Die Methode kann von pädagogischen Fachkräften der inner- und außerschulischen Arbeit eingesetzt werden.

Ablaufplan

Tag 1 – Text-Abenteuer in der Politischen Bildung

Zeit	Was	Material / Vorbereiten
10.00	Begrüßungsmethode und kollaboratives Arbeiten vorstellen	z.B. Miro-Board, Beamer/Bildschirm
10.10	Plenum: Gaming – Genre und Vielfalt <ul style="list-style-type: none">- Sammeln welche Games kennen wir?, Welche Genres gibt es?- Warum sind Games für Erinnerungsarbeit geeignet? (M1)	Miro
10.40	Input: Erinnerungskultur mit Games (M2)	
11.00	Pause	
11.15	Input: Digital Game Based Learning– kurze Einführung: Was ist DGBL? Und spannende Spiele für die politische Bildung (M3)	
12.30	Mittagspause	
13.30	Plenum: Einführung TWINE über ein einfaches Beispiel-TWINE mit Blick hinter die Kulissen bei der TWINERY Grundlagen (M4)	Miro, TWINERY TWINE Beispiel (selbst erstellt)
13.50	Pause	
14.00	Einzelarbeit: Dann gemeinsamer Start. Mit Anfangsgeschichte. „Du wachst auf, alles ist Dunkel, du erinnerst“	TWINERY,
15.00	Plenum: Vorstellen der Anfangsgeschichten	USB Stick zum Sichern der HTML

M1 Input: Warum ist Spielen so gut geeignet für Bildungsarbeit?

Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation stellt eine empirisch begründete, psychologische Motivationstheorie dar, die menschliche Motivation mit der Befriedigung psychologischer Grundbedürfnisse in Verbindung bringt.

3 Grundbedürfnisse:

- Erleben von Kompetenz
- Erleben von Autonomie
- Erleben von sozialer Eingebundenheit

Deci, Edward L. & Ryan, Richard M.(1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik - In: Zeitschrift für Pädagogik 39 (1993) 2, S. 223-238.

M2 Input: Erinnerungskultur mit Games

Erste Prämisse für Storytelling: sich bewusst zu machen den Unterschied zwischen historischer Akkuratessse und historischer Authentizität

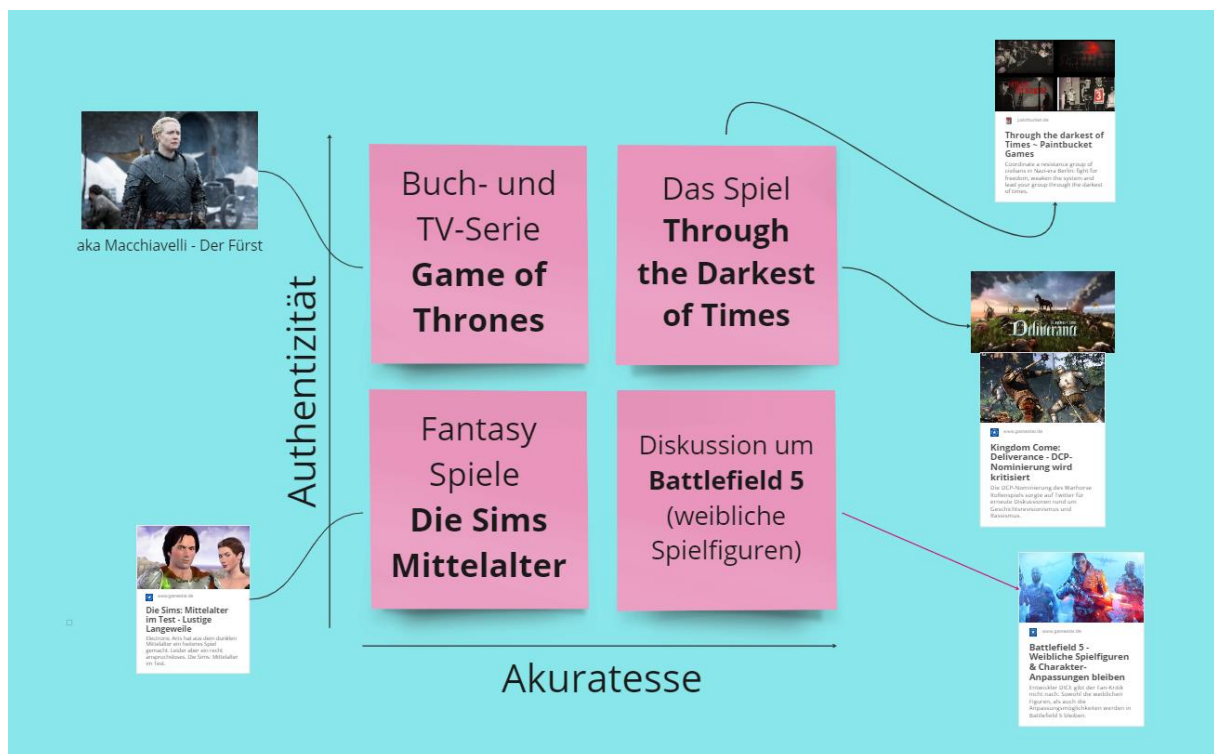


Abbildung: Eisermann, Thilo (2023)

Akuratessse: würde bedeuten sorgfältige Reproduktion (!) alles ist faktisch richtig, Zitate aus Quellen, sehr Objektive Perspektive, genaue Prozentzahlen (Gesellschaft) , echte Stadt, echte Ereignisse

- wenig Spielraum für Spielende (Grenzen der Fakten)
- nur weil wir es akkurat gestalten, heißt es nicht, dass wir die Sichtweisen der Zeitzeuginnen wiedergeben können
- Geschichtswissenschaft liebt es!
- für Themenfremde schwer zugänglich
- überraschende Erkenntnisse gehen gegen die eigene Erwartungen

Authentizität: etwas subjektives, etwas kann sich nur authentisch anfühlen, Übereinstimmung von Erwartung und Auftreten bei historischen Darstellungen, mit Vorerfahrung, eigenes Vorwissen, Medienerfahrung!!!!!!

- (die neusten historischen Erkenntnisse fühlen sich erstmal komisch)
- für Spiele wichtiger
- richten sich nach Erwartungen der Spieler*innen
- Erlebnis-Authentizität (Versprechen einer authentischen und historischen Atmosphäre)
- Stimmung der Zeit, wie wir glauben, dass sie war
- Bsp.: mächtige Kriegerin bei den Wikingern (!)
- Queere Menschen in 30er Jahre
- Auch Geschichte erzählt Geschichten (aus Fakten zusammen gestellt und im Kontext gedeutet, immer politisch konstruiert und soziokulturell gefärbt (Bild der Frau))
- Ziel wäre: Akkurat und Authentisch zu sein, so gut es geht

M3 Input: Digital Game Based Learning und spannende Spiele für die pol. Bildung

Spannende Spiele für die pol. Bildung:

Leons Identität

Leons Identität

Die 11-Jährige Leonie ist eine kleine, aber sehr mutige Heldin. Sie muss in einer dunklen, gefährlichen Umgebung überleben und dabei herausfinden, wer sie wirklich ist.

This War of Mine

THE GREAT USE OF FIRE IS NOT STRIKE IT FOR SOMETHING THAT WILL OUTLAST IT

This War of Mine - This War Of Mine provides an experience of war seen from an entirely new angle. For the very first time you do not play as an elite soldier, rather a group of civilians trying to survive in a besieged city.

In this War of Mine for the first time you do not play as an elite soldier, but a group of civilians trying to survive in a besieged city, struggling with lack of necessities and constant danger.

Papers Please

Papers, Please

The Ministry of Schooled Citizenship congratulates Anagnostis and the Ministry of Admission for the successful group of papers at Greece Border. This is a game defined by its borders, and the characters in West Europe represents an labyrinth.

Minetest

Minetest | Open source voxel game engine

Minetest is an open source voxel game engine. You can use it to create games, build a game for your thing, make your own game or play on an multiplayer server.

Spannende Themen für die pol. Bildung:

Arbeitsbedingungen in der Games-Branche

Förderpolitik & Marktbedingungen in der Games-Branche

Gaming Communities

Games als Spiegel der Gesellschaft

Datenbank: Digitale Spielwelten

Die Datenbank „Digitale Spielwelten“ stellt Informationen und Präzisionen bereit, die das Lernen und Lehren mit digitalen Spielen zur Verfügung.

M4 Input: TWINE Einführung

LOS GEHT'S MIT TWINE

TWINE kann benutzt werden:

- damit die Spielenden Entscheidungen treffen können
- ihren individuellen Weg gehen können,
- Neues Lernen,
- sich in Welten hineinversetzen,
- unzeigbare Situationen in der Fantasie zu erschaffen
- ...

TWINE

Wie anfangen????

Zettel auf Miro-Board

gleich in der TWINERY

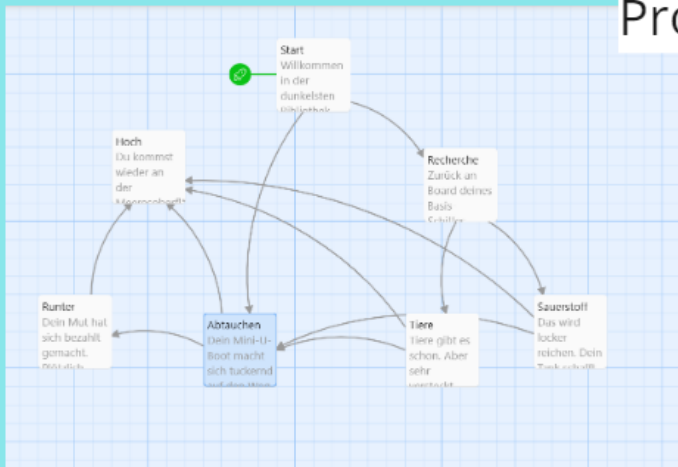
Skizze auf Papier

Twine

Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

4

Produktion



Text-Abenteuer

Dein Mini-U-Boot macht sich tuckerd auf den Weg tiefer ins Meer.
Die Geräte piepen und surren wild.
Sehen kannst du aber auch nach 30 Metern nichts.

Willst du lieber wieder auftauchen?
Oder möchtest du es noch weiter probieren?

Hoch
Runter

Ein Blick hinter die Kulissen erleichtert das Beginnen des eigenen Abenteuers mit gemeinsamen Start-Satz.

Tag 2 - Text-Abenteuer in der Politischen Bildung

Zeit	Was	Material / Vorbereiten
10 min	Begrüßung - Ankommen	
1h 20	Probespielen Abenteuer (N1)	
	Input: Game Design Grundlagen (N2):	
	Mit TWINE Text-Abenteuer-Spiele erarbeiten I – Gestaltungsmöglichkeiten und Bedingungen	
1 h	Mittagspause	
2 h	Mit TWINE Text-Abenteuer-Spiele erarbeiten II Gestaltungsmöglichkeiten und Bedingungen	

N1: Eintauchen ins Abenteuer:

[https://ifwizz.de/drachenjagd-\(2020-de\).html](https://ifwizz.de/drachenjagd-(2020-de).html) oder [https://ifwizz.de/stratos-\(2012-de\).html](https://ifwizz.de/stratos-(2012-de).html) spielen und Auswertung:

- Wie hat es sich angefühlt? Was ist gut gelungen? Was würdet ihr verbessern?

N2 Input: Game Design Grundlagen:

- Flanagan, Mary (2021). „If You Play It, Do You Believe It? – Making Game Stories Become Real with Embedded Design“
- “Embedded Design” – Game Design mit dem Ziel „ pro-soziale, pro-mensch Spiele zu erstellen, die den Anspruch haben einen positiven Einfluss auf die Welt zu haben“
- Glaubenssätze und Vorurteile “shiften” – Also Vorurteile und „Glauben“ verändern/durchbrechen und neue Denkprozesse anstoßen

3 Aspekte dieses Designs:

Obfuscation – Spiele können schwierige Themen angehen, aber Menschen nicht sagen, wie sie zu denken und zu fühlen haben! -> das wäre absichtlich innerhalb des Spiels eine Anti-Spiel Eigenschaft

- Manche Zielgruppen „glauben“ vieles zu wissen und distanzieren sich daher von Projekten, wie politischer Bildung – wenn zu deutlich wird, was das Ziel ist!
- Reaktanz gegen das Thema abbauen/umgehen, indem Entscheidungen getroffen/verlangt werden, die nicht vorrangig als „thematisch“ wahrgenommen werden, es aber trotzdem sind

Intermixing – Relevantes mit (scheinbar) un-relevanten Inhalten mischen, um Vorurteile bezogen auf das Thema zu umgehen.

- In diesen „intermixed“ Inhalten kann aber auch der Tenor des Gesamtprojektes wiedergespiegelt werden, aber mehr auf einer Ebene von Werten und Kultur: Offenheit, Selbstbestimmung von Daten etc.
- Alter der Jugendlichen beachten – und die Jugendlichen nicht unterschätzen! -> Schauspieler*Innen einsetzen
- Vorbilder Escape Games

Activating Fantasy – Distanz durch Zeit, Raum oder Bezug aufbauen

- „Something far away engages the imagination and makes us less likely to judge“ – etwas sehr weit entferntes aktiviert die Vorstellungskraft und verhindert Vorverurteilung
- Oma/Opa nicht als “eure” Opas/Omas, sondern als neutralere Personen!
- Aber: Voll ausarbeiten! Ruhig eine Geschichte, Zeit, usw. komplett ausdenken!
- Hinweise auf „aufregende“ Vergangenheit? -> Frühzeit des Internets! Hacking?

Do’s/Don’ts:

- Themen/Botschaften in Spielen müssen nicht unbedingt themenbezogen sein, um wirksam zu sein; sei nicht zu streng mit deiner Botschaft.
- Nutze Techniken wie Verschleierung, Vermischung und psychologische Distanzierung in Kombination mit künstlerischen Methoden, wie Metaphern und Symbolen.
- Vermeide die Verantwortung zu verstehen (oder immer zu kontrollieren!), was dein Spiel bewirkt!
- Nutze Fiktion zu deinem Vorteil! Fiktion kann mächtig sein! Denke nicht, dass Spiele die „Wahrheit“ über ein soziales Thema erzählen müssen, als wären sie ein Dokumentarfilm.
- Fessele die Spielenden, bevor du schwierige Themen angeht. Verzögere die Enthüllung einer bestimmten Perspektive oder Agenda!
- Denk daran, alle Spiele haben Botschaften und tragen kulturelle Werte – ob die Designer*innen es beabsichtigt haben oder nicht.
- Denke nicht, dass Spaß und ernste Themen nicht zusammenpassen können!

Und jetzt?!

1. Was ist meine Vision?

2. Wer ist meine Zielgruppe?

Was ist meiner Zielgruppe wichtig?

Welche Welten kennen sie?


Welche Perspektiven finden Sie spannend?

Nicht jedes Spiel kommt bei jeder Person gleich gut an!

Was sind meine Story-Elemente?

Wie baue ich mein Spiel auf?

Wie viel gebe ich meiner Figur vor?



kulturmanagement.blog

Über Zielgruppe und Bedarfsgruppe

Die Zielgruppe und die Bedarfsgruppe sind wichtige Instrumente, um neue Kunden oder Besucher zu gewinnen. Nicht nur im Kulturbereich