

Schach & Shooter – individuelle Positionierung im Spannungsfeld von Spiel, Tod und Krieg (AT)

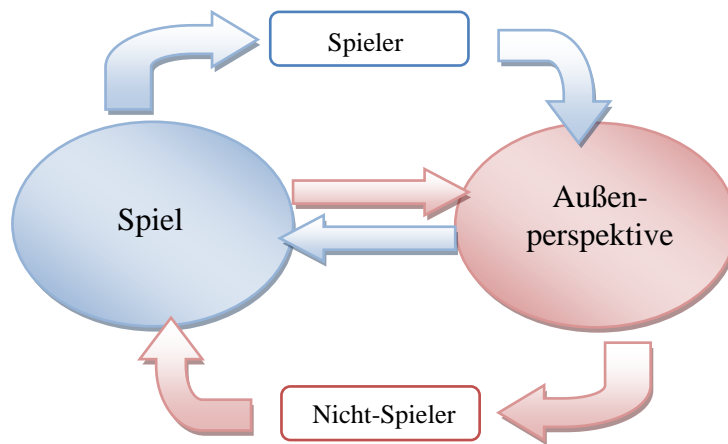
Name des Projektes: Schach & Shooter – individuelle Positionierung im Spannungsfeld von Spiel, Tod und Krieg (AT)

Themen: Reflexion spielerischen Handelns, Irritation des Spielhandelns zur Neugewinnung einer Metaperspektive auf das eigene Spielverhalten, Sensibilisierung für verschiedene Assoziationsspielräume und deren Empathiebedarfe, Erkennen der Symbolfunktionen von Gewaltdarstellungen, kommunikative Begegnung von Spielern und Nicht-Spielern, Hilfe zur friedensstiftenden Positionierung, Ablehnen von realen Kriegsgeschehen, Hilfe zur Argumentation des individuellen Standpunktes, philosophische Auseinandersetzung mit den Themen Tod und Spiel

Kurzbeschreibung des Projektes: Tod, Sterben, Leiden und Krieg tauchen als Themen in unterschiedlichsten Formen in unseren kulturellen Gütern auf. Im Projekt „Schach & Shooter“ wird diesen Aspekten über verschiedene Spielformen nachgegangen. In der daraus resultierenden Mehrdimensionalität des Spiels bedarf es einer Differenzierung der eingesetzten Instrumente: Tod als Spielregel? Tod als Inszenierung? Tod als Wettkampf? Tod als Emotionalisierung? Tod als physisches Ende? Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden offenbar, wenn diese Symbole und Inhalte über verschiedene Spiele und Spielformen hinweg erlebt und hinterfragt werden. Insbesondere der individuelle Reflexionsprozess steht dabei im Mittelpunkt. Erkenntnisse sind hierbei jedoch gleichsam individuell und subjektiv.

Die innerhalb der Workshopgruppe bestehenden, verschiedenen Sichtweisen dienen als Diskussionsgrundlage. Im wechselseitigen Diskurs soll keine einheitliche ‚Wahrheit‘ gefunden, sondern die eigene Perspektive geschult und Reflexion des spielerischen Handelns gefördert werden. Fragen die dahingehend diskutiert werden, knüpfen an wesentlichen Kritikpunkten und Wirkungsvermutungen an: Wie viel ‚Tod‘ braucht ein Spiel? Wo beginnt die Theatralisierung? Welche Rahmungskompetenzen benötigen wir als Spieler? Sind Inszenierung und Funktion voneinander trennbar? Welche Sonderformen gibt es? Ergeben sich daraus Schlussfolgerungen für die Gewaltwirkungsdiskussion?

Das Projekt steht im Zeichen einer kulturoptimistischen Auseinandersetzung mit dem Gewaltgrad in Computerspielen und setzt dabei an der Faszination gewalthaltiger Symbole im Spiel an. Philosophische, künstlerische, politische und sozialanthropologische Aspekte werden dabei berücksichtigt. Im „Selbstexperiment“ durchlaufen die Teilnehmer und Teilnehmerinnen verschiedenste Spielformen und erhalten Gelegenheit ihre Eindrücke zu reflektieren und zu diskutieren. Wesentliches Ziel ist dabei ein Brückenschlag unterschiedlicher Erlebniswelten. Spieler und Spielerinnen sollen medienkritisch Inhalte hinterfragen und Position beziehen. Im Prozess einer um Aufmerksamkeit ringenden Spielebranche werden durch begleitete und sensible Vergleiche und Grenzerfahrungen jene Aspekte verdeutlicht, die als fragwürdig, problematisch oder schwer zu übersetzen gelten müssen. Dabei findet keine Bewertung der Spieler und Spielerinnen, ihres Spielhandelns oder der Spielinhalte statt. Durch transparente Vergleiche und Fortführung kritischer Entwicklungen sollen die Teilnehmer und Teilnehmerinnen selbst ihren Standpunkt einnehmen und begründen können. In praktischen Spielphasen und theoretischen Auseinandersetzungen werden diese Prozesse forciert. Während Nicht-Spieler und Nicht-Spielerinnen dabei behutsam mit der Spieldynamik anvertraut werden, durchlaufen Spieler und Spielerinnen einen erneuten Kennlernprozess des Spiels, indem sie durch Irritationen nicht vertraute Blickwinkel einnehmen. So erlangen Nicht-Spielende Einblick in die Perspektive von Spielenden und Spielende in die der Nicht-Spielenden.



Zielgruppe/n:

- Modul A1: Jugendliche von 14 - 17 Jahren, 1 Tag*
 - Modul A2: Jugendliche von 14 - 17 Jahren, 3 Tage*
 - Modul B1: Jugendliche von 18 - 25 Jahren, 1 Tag*
 - Modul B2: Jugendliche von 18 - 25 Jahren, 3 Tage*
 - Modul C: Multiplikatoren und Eltern, 1 Tag*
 - Modul D1: Jugendliche (14 - 25) und Eltern, 1 Tag*
 - Modul D1: Jugendliche (18 - 25) und Eltern, 3 Tage*
- * Journalisten und Akademiker über Broschüre, FAQ und als Workshop-Gäste

Methoden:

Das Projekt baut auf dem Wechsel von theoretischen Inputs, spielerischen Erfahrungen, deren Reflexion und gemeinsamer Diskussion auf. Theoretische Bestandteile sind:

- die Symbolfunktion von Tod und gewalthaltigen Darstellungen im Spiel (Spielgrundlagen)
- Theatralität digitaler Medien (Inszenierungen)
- Lust und Reiz an der Bemeisterung, an Gewaltdarstellungen, an der Selbstempörung
- Dekonstruktion einer Immersion, der Tod im Spiel
- Sensibilisierung, Spiel im Krieg und Krieg im Spiel
- Rezeptive Spielanalyse, Reflexion des eigenen Spielhandelns

Innerhalb der theoretischen Prozesse helfen Beispiele, filmische Dokumentationen, Übungen und Aufforderungen zur aktiven Teilnahme an Diskussionen für eine möglichst große Involvierung der Anwesenden. Anknüpfungen an der persönlichen Lebenswelt der Teilnehmenden sollte durch eine intensive Kennenlernphase ermöglicht werden.

Die spielerischen Erfahrungen unterliegen in ihrem Prozess einer gezielten Dynamik, die sich von der reinen und leicht zu differenzierenden Spielfunktion zu komplexen und inszenierten Spiel- & Unterhaltungssystemen vollzieht. Zu jeder Spieleinheit erhalten die Teilnehmer und Teilnehmerinnen konkrete Frage- und Aufgabenstellungen, die Ihnen bei der analytischen Reflexion des Spielprozesses helfen soll. In den sanft ansteigenden Spielkomplexen werden grundlegende Gemeinsamkeiten aber auch Unterschiede offenbar. Durch begleitete Grenzüberschreitungen können in der Rückbesinnung individuelle Positionen eingenommen werden, Spielpräferenzen und -animositäten differenziert erkannt werden. Theoretische Impulse wie die der Spielprinzipien werden praktisch erlebt und in Bezug zu anderen Perspektiven gesetzt. So kann beispielsweise, ohne das Spielhandeln in Frage zu stellen, Irritation durch die Aufgabe erfolgen, Biografien zu ausgeschalteten Spielfiguren zu entwerfen. Neben derartigen Übungen sind weitere praktische Spieleinheiten:

- Brettspieleinheit: Schach und Mensch-Ärgere-dich-nicht (+ Reflexion, Diskussion)

- Computerspiel 1:
 - Battle vs. Chess (+ Reflexion, Diskussion)
 - RTS, Strategiespiel (+ Reflexion, Diskussion)
- Sport: Zweifelderball (+ Reflexion, Diskussion)
- Computerspiel 2: FPS, Shooter (+ Reflexion, Diskussion)
- Live Action: (+ Reflexion, Diskussion)
 - Nerf Blast
 - Softair
 - Paintball

Alle Inhalte werden auf die jeweilige Zielgruppe und ihren Altersvorgaben angepasst und ausgewählt. Zur Hilfe der Reflexion wird u.a. die Methode des Briefes an sich selbst genutzt. Darin werden Erwartungen wie Ergebnisse notiert und verbleiben im Nachgang bei den Teilnehmenden.

Ergebnisse: Die individuellen Prozesse und deren nachhaltige Auswirkungen auf die persönliche Einstellung zu den Themen Tod und Krieg im Spiel lassen sich nur schwer in einer korrekten Ergebniserwartung formulieren. Ziel ist jedoch, dass die Teilnehmer und Teilnehmerinnen ggf. ihre persönliche Positionierung nach entsprechendem Prozess variieren oder/und argumentativ begründen können. In spielerischen Methoden und Diskussionen werden die Teilnehmenden aufgerufen, diese Positionierung zu verdeutlichen und mitzuteilen. Im Diskurs sollte der eigene Standpunkt hinterfragt, begründet und verteidigt werden können. Um angestoßene Prozesse über das Projekt hinaus zu forcieren, erhalten die Teilnehmenden ihre Aufzeichnungen sowie Fotos- und Videomaterial. Zudem wird in einem Online-Forum Raum geschaffen sich über Erlebtes nachhaltig auszutauschen und für offengebliebene Fragen Antworten zu erhalten.

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts? Als bedeutungsvoll kommt dem Projekt „Schach & Shooter“ seine gleichsam kulturpolitische wie reflexiv kritische Herangehensweise zu Gute. Die Methode über verschiedene Spielformen hinweg den Blickwinkel auf Aspekte von Tod und Krieg im Spiel zu intensivieren, ist bislang in dieser Form einzigartig und stellt eine Pionierleistung dar.

Im Spannungsfeld einer zielgerichteten Medienpädagogik, welche in diesem Fall eine friedensstiftende Grundeinstellung forciert und das Individuum zu einem gesellschaftlich zuträglichen Umgang mit seinen Fähigkeiten verhelfen möchte und einer an den Interessen, Neigungen und Wünschen der Person aufgreifenden individuellen Förderung und Begleitung, die jedoch ergebnisoffen und ohne vorgefertigtes Curriculum agieren muss, versucht das Projekt den Brückenschlag von pädagogischer Intension und individueller Reflexion.

Dabei kommt jedem Projektteilnehmer und jeder Projektteilnehmerin die große Verantwortung zu, den für sich besten Mehrwert zu entnehmen und gleichzeitig andere Teilnehmende über konstruktives Feedback bei deren Reflexion zu unterstützen. Der neutrale und wertungsfreie Umgang mit den sehr emotionalen Themen wie Tod und Krieg sowie die verwendeten Methoden stellen eine sowohl provokante (im Sinne einer Herausforderung) als auch sensible Projektaufgabe dar. Da für jede Aussage zunächst ein bestimmter Blickwinkel benötigt wird, ist eine wesentliche Herausforderung diese wiederkehrend zu wechseln und abzugleichen. So kann ggf. deutlich werden welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede aus der Perspektive des Spiel und des Krieges auf Tod exerzieren.

Kontakt:

Institut für Computerspiel - Spawnpoint
 im Plattform e.V.
 Prof. Dr. Martin Geisler
 anerkannt als Institut der Fachhochschule Erfurt
 Leipzigerstr. 56b
 99085 Erfurt