



Spielend die (Um-)Welt retten? – Szenarien im Electronic Game

Episode 1: Forschungsthesen und erzähltheoretische Grundlagen

Dr. Elisabeth Hollerweger
Forschungsstelle Kulturökologie und Literaturdidaktik
Universität Siegen



Deutsche Bundesstiftung Umwelt





Übersicht der Lerneinheit

Episode 1:

Forschungsthesen und erzähltheoretische Grundlagen

Episode 2:

EGames mit Nachhaltigkeitsbezug

Episode 3:

Interview



Lernziele der Episode

Lernziel 1:

Sie erhalten einen Überblick über Forschungsansätze und Positionen zum Electronic Game.

Lernziel 2:

Sie sind in der Lage, Besonderheiten des Erzählens in Spielen im Vergleich mit literarischen/filmischen Werken zu benennen.

Lernziel 3:

Sie können Muster im „spielerischen“ Umgang mit dem Weltrettungsmotiv erkennen.



Gliederung dieser Episode

- **Annäherungen an den Gegenstand**

Vorstellung verschiedener Forschungsansätze

- **Erzähltheoretische Grundlagen**

Erläuterung medienspezifischer Besonderheiten

- **Motivbezogene Fokussierung**

Reflexion der Bedeutung von Weltrettung im EGame



Impulszitate zum Einstieg

- „Spiele [...] sind der Schlüssel zur Zukunft. Und ihre intensive Pflege ist womöglich unsere einzige Rettung.“ (Bernard Suits, Philosoph; zitiert nach Jane McConigal)
- „Die Flucht der Menschen aus der Wirklichkeit und dem gewöhnlichen Alltag wird einen sozialen Klimawandel auslösen, der die globale Erwärmung wie einen Sturm im Wasserglas erscheinen lässt.“ (Edward Castronova, zitiert nach Jane McConigal)



Hauptkritikpunkte

EGames...

- ...machen dumm, dick und gewalttätig! (Manfred Spitzer, Neurowissenschaftler)
- ...erhöhen die Aggressionsbereitschaft innerhalb der Gesellschaft. (Christopher Barlett,)
- ...weisen Suchtpotential auf. (Michael Grunewald)
- ...vermitteln überholte Geschlechterrollenklischees. (Hella Grapentin, / Anita Sarkeesian, feministische Medienkritikerin)



Relativierungskriterien

- Ausgangspunkt der Untersuchung
- Auswahl der untersuchten Spiele
- Mess-/Erhebungsmethoden
- Definitionspräzision
- Differenzierungspotential



Literaturdidaktischer Ansatz



„Interaktive Erzählungen verändern unsere Erfahrungen mit Erzählungen grundlegend. Wir werden zur Zeit Zeugen eines epochalen Wandels in der Geschichte des Erzählens [...]. Diese Veränderung verdient deshalb unser Interesse, weil die interaktiven Erzählungen zwar zumeist nur eine beschränkte narrative Qualität aufweisen, jedoch mit ihren teilweise mehr als fragwürdigen Weltbildern im Alltag der Schüler präsent sind.“ (S. 259)

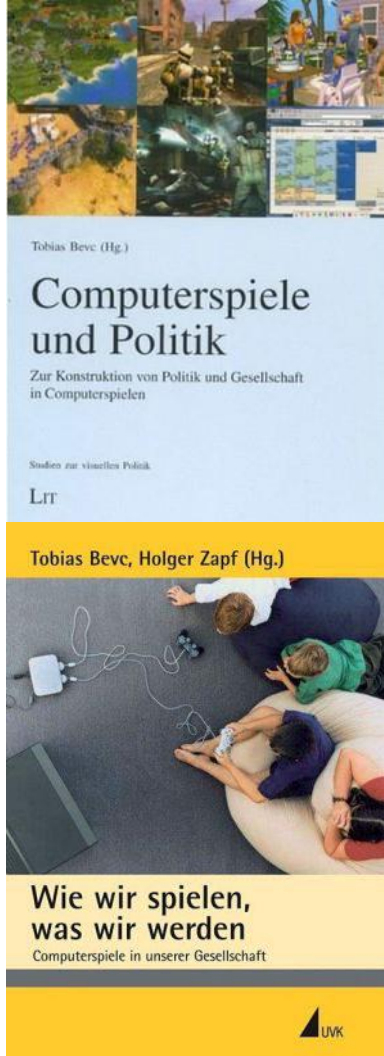


Aspekte der Interaktivitätsanalyse nach Leubner/Saupe

- I. Beziehung von Narrativität, Interaktivität und Spiel (z.B. Gewichtung, Differenzierung, Integration)
- II. Strukturmodelle von interaktiven Produktionen (z.B. Achse, Baum, gelenktes Netzwerk, Labyrinth, Rhizom)
- III. Typen interaktiver Partizipation (z.B. explorativ-erkundend vs. ontologisch-handlungssteuernd; extern d.h. nicht teilnehmend vs. intern d.h. teilnehmend)
- IV. Zuordnung zu Genres (z.B. Strategie, Simulation, Adventure, Rollenspiel)



Politik-/sozialwissenschaftlicher Ansatz



- „Computerspiele sind heute ein fester Bestandteil des Medienmenüs der Jugendlichen und sollten daher größere Beachtung bezüglich politischer Bildung finden.“ (S.7)
- „Die Inhalte der Computerspiele beeinflussen die Denk- und Wahrnehmungsmuster der Spieler so stark, dass die Fortführung der intensiven wissenschaftlichen und möglichst auch interdisziplinären Auseinandersetzung mit der Thematik für die Gesellschaft hoch bedeutsam ist.“ (S.7)



Mögliche Analysefragen nach Bevc

- Welche Konfliktlösungsmechanismen werden propagiert?
- Welches Bild von Gesellschaft und ihrer Genese wird vermittelt?
- Welches Verhalten des Individuums wird als erstrebenswert dargestellt?
- Welches Bild von Politik wird gezeichnet?
- Werden moralische/ethische Werte von Politik/Gesellschaft propagiert?



Rezeptions-/produktionsästhetischer Ansatz



Beobachtung als Spielerin und Spieleproduzentin:

„Die Wahrheit lautet, dass Computer- und Videospiele in der heutigen Gesellschaft grundlegende menschliche Bedürfnisse erfüllen und dass die echte Welt diese Bedürfnisse derzeit nicht befriedigen kann.“ (S.10)

These:

- Gamer verfügen über besondere Fähigkeiten wie ausgeprägten Teamgeist, Problemlösungskompetenz, Durchhaltevermögen

Resümee:

- rasante Ausbreitung von Games ist nicht (durch Verbote o.Ä.) rückgängig zu machen, sondern soll stattdessen für die Veränderung der realen Welt genutzt werden



„Heilmittel“ zur Weltverbesserung nach Mc Conigal

- Fix# 1: Unnötige Hindernisse überwinden
- Fix# 2: Emotionale Stimulation
- Fix# 3: Befriedigende Arbeit
- Fix# 4: Bessere Erfolgsaussichten
- Fix# 5: Stärkere soziale Bindungen
- Fix# 6: Epische Dimensionen
- Fix# 7: Engagierte Beteiligung
- Fix# 8: Belohnt werden, wenn wir es dringend brauchen
- Fix# 9: Mehr Spaß mit Unbekannten
- Fix# 10: Glückshacks
- Fix# 11: Nachhaltige Teilnahmewirtschaft
- Fix# 12: Mehr epische Siege
- Fix# 13: 10000 Stunden Kollaboration
- Fix# 14: Massen-Mehrspieler-Weitsicht



Weltrettungspotential nach Mc Conigal

Vierzehntes Kapitel

Wie wir gemeinsam die echte Welt retten

Unser Einfluss wird in vielerlei Hinsicht deutlich: ein zunehmender Kohlendioxidgehalt in der Luft, Waldrodungen, Erderosionen, ein steigender Meeresspiegel. Wir mögen diese negativen Effekte nicht gewollt haben – dennoch sind wir für sie verantwortlich. Also müssen wir jetzt lernen, unseren Planeten mithilfe neuer Methoden diszipliniert, durchdacht und zielgerichtet wieder besser zu gestalten.

- Bezug auf Stewart Brands *Whole Earth Discipline*
- Rückschluss: die relevanten Fähigkeiten Weitblick, ökosystemisches Denken und Pilotprojektmanagement sind Games immanent



Medienspezifische Rezeption

- „Der Spieler unterscheidet sich signifikant von einem Leser. Die Aktivität des Spielens begründet einen ganz anderen Analysekontext als die des Lesens, ist der Spieler doch in mehrfacher Hinsicht völlig anders aktiv in das Geschehen involviert.“ (Bevc)
- „Die interaktiven Erzählungen versprechen ein gegenüber herkömmlichen Werken ganz anderes Erleben einer Narration; [aber haben] dem Rezipienten im Vergleich mit ihren literarischen und filmischen Vorgängern eher weniger als mehr zu bieten.“ (Leubner/Saupe)



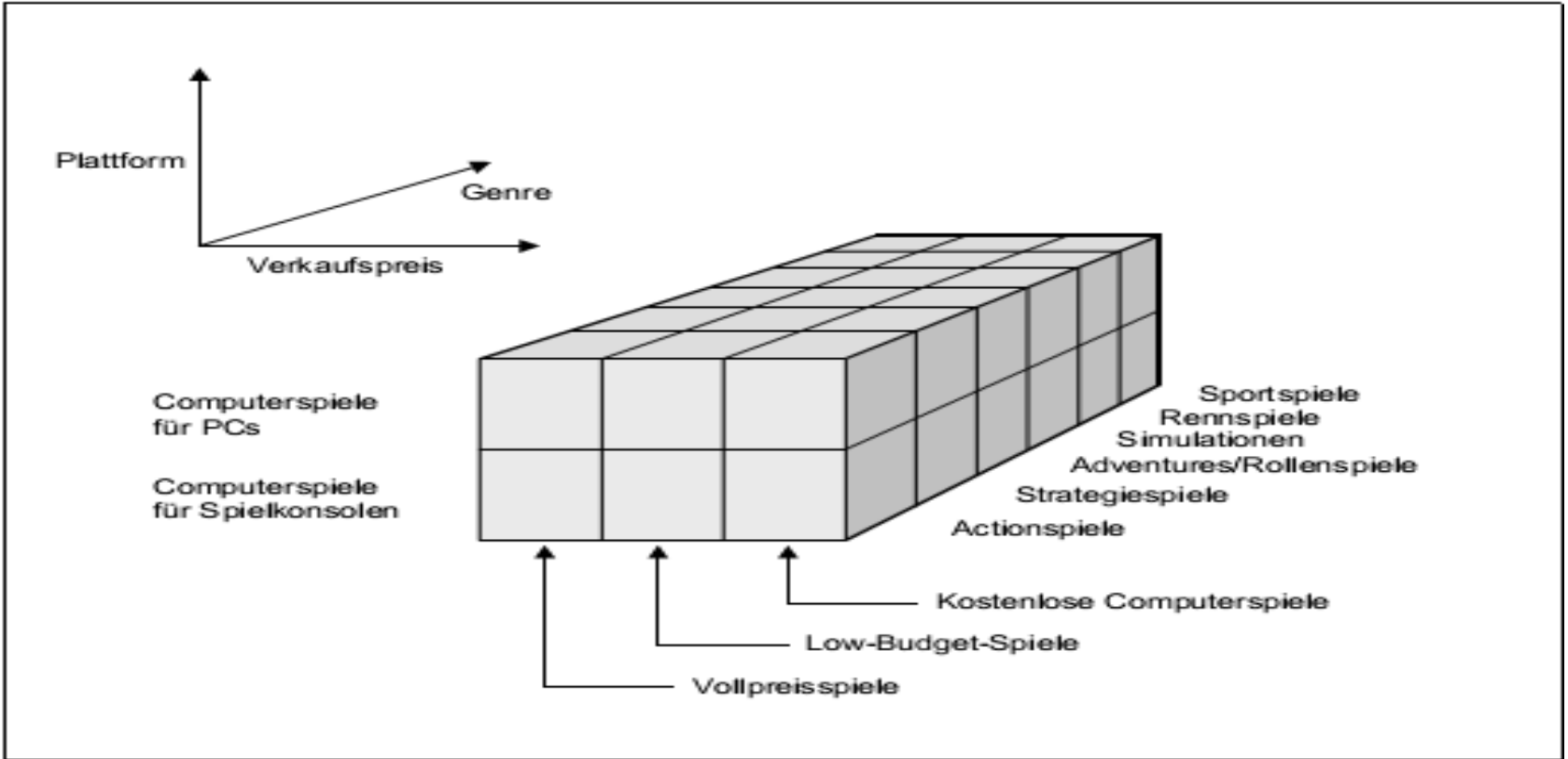
Immersion als zentrale Kategorie

„'Immersion' kann zunächst einmal bestimmt werden als das Hineingezogenwerden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes. Die Medien entwickeln hierfür verschiedene Techniken: eine konsistente narrative Welt, die Perspektive, den unsichtbaren Schnitt – um nur einige zu nennen. Es sind Techniken, die die Konstruktion der Fiktion verstecken [...]“ (Neitzel/Nohr)

Computerspielen wird aufgrund des mit ihnen verbundenen Handlungszwanges ein potentiell hoher Immersionsgrad zugeschrieben. Sie vermögen die Vorteile verschiedener Medien zum Aufbau konsistenter Welten und dichter Atmosphäre zu vereinen.“ (Scheier)



Genreklassifizierungen

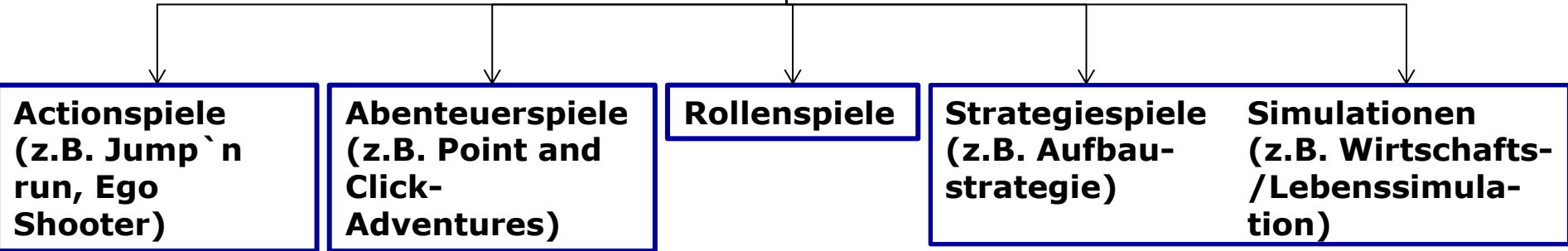
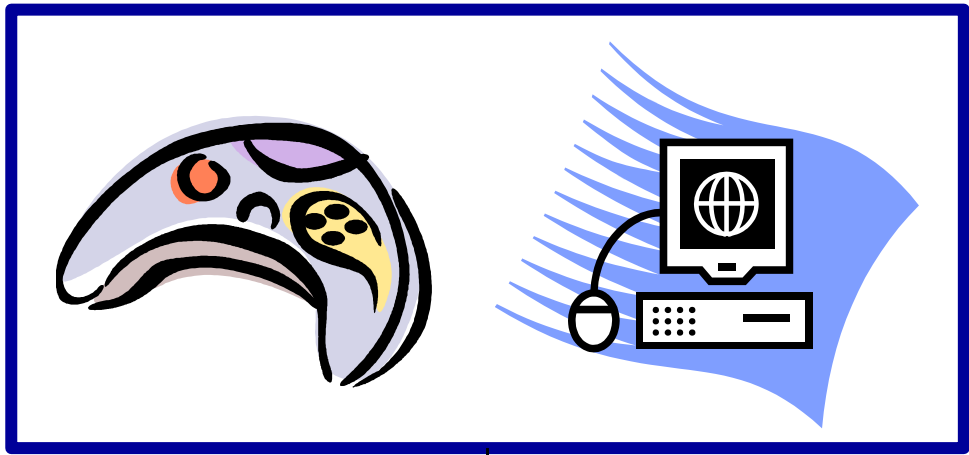


Grafik nach Wiechers, Henning
Quelle: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/genres-spielweisen/>





Vereinfachte Klassifizierung



online oder offline



Ausgestaltung des Weltrettungsmotivs im EGame

- Weltrettung seit jeher dominierendes Motiv im Electronic Games
- häufig klischeehafte Gegenüberstellung von Gut und Böse sowie simplifizierte Konfliktlösung
- Gut-Böse-Konflikte werden oft in Fantasy-Sphären ausgestaltet
- Weltrettungsszenarien mit Bezug zur „realen“ Umweltkrise bilden eher eine Ausnahme



Aufgabe



*Kolumne “Pixel-Weise”: Die
Öko-Spiele kommen!*

**Halten Sie das Video an und
bearbeiten Sie die folgende Aufgabe:**

- Lesen Sie den Artikel zu Öko-Spielen und arbeiten Sie die Kernthesen heraus!

<http://elhabib.com/specials/kolumne-pixel-weise-die-oko-spiele-kommen>



Kernthesen

- Spiele, die über wichtige Punkte von Flora und Fauna aufklären, haben keinen massentauglichen Reiz
- Gefahr der Gewissenserleichterung innerhalb des Spiels mit negativen Auswirkungen auf die reale Lebenswelt
- idealisierte und klischeehafte Abbilder der Welt
- Ökospiele als Aufspringen auf allgemeine Trends

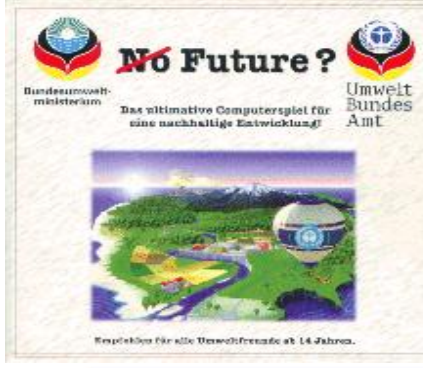
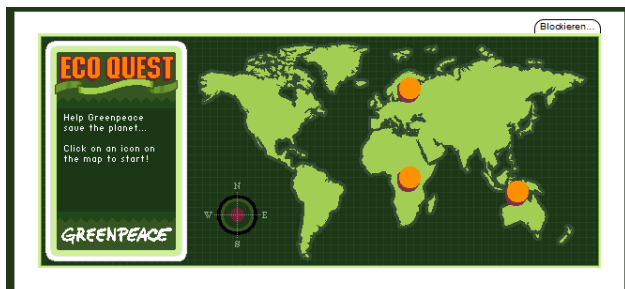


Zusammenfassung

- Im Umgang mit EGames lassen sich sowohl in der öffentlichen Berichterstattung als auch in der Forschung stark polarisierende und ambivalente Ansätze feststellen.
- Medienspezifische Erzählmuster und Rezeptionsmechanismen sind bei der Analyse und Einordnung von EGames ebenso zu berücksichtigen wie bei Literatur und Film.
- Das Motiv der Weltrettung funktioniert im EGame vorwiegend unabhängig von realen Problemen.



Ausblick auf Episode 2





Aufgaben für das Selbststudium

1. Positionieren Sie sich vor dem Hintergrund der vorgestellten Forschungsansätze gegenüber Electronic Games!
2. Fassen Sie Ihre individuellen Erfahrungen mit EGames in einer Art „Spielbiografie“ zusammen!
3. Wie schätzen Sie die Argumente gegenüber EGames mit Nachhaltigkeitsbezug ein, die in dem Artikel *Die Öko-Spiele kommen* angeführt werden?



Literatur und Quellen

- Leubner, Martin/Saupe, Anja: *Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik*. Schneider Verlag Hohengehren 2006.
- Barlett, Christopher /Anderson, Craig: *Die Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele*. Abrufbar unter: <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2005-2009/09BA2german.pdf>.
- Bevc, Tobias (Hrsg.): *Computerspiele und Politik*. Lit 2007.
- Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.): *Wie wir spielen, was wir werden*. UVK-Verlag 2009.
- Grapenthin, Hella: *Geschlechterbilder in Computer- und Videospiele*. AV Akademikerverlag 2012.
- Grunewald, Michael: Vorsicht, Computerspiel! In: Frölich, Margrit et.al. (Hrsg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*. Brandes&Apsel 2007.
- McConigal, Jane: *Besser als die Wirklichkeit*. Heyne 2012.
- Neitzel, Britta/ Nohr, Rolf (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Schüren 2006.
- Sarkeesian, Anita: Tropes vs. Women in Video Games. In: *feminist frequency*, März 2013.
- Scheier, Martin: *Immersive Lernumgebungen. Verdeckte Lernprozesse in Computerspielen*. Universität Braunschweig 2011.
- Swanson, Svea / Schrahe, Svenja: Die Öko-Spiele kommen! Abrufbar unter: <http://elhabib.com/2011/03/kolumne-pixel-weise-die-oko-spiele-kommen/82070>.
- Spitzer, Manfred: *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. Droemer 2012.
- Wiechers, Henning: Genres & Spielweisen. In: *Spielbar*. Abrufbar unter: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/genres-spielweisen/>.