

Wie real ist eigentlich virtuell?

**Was die kulturelle Medienbildung aus ‚sinnlosen
Gesprächen‘ und ‚ernsthaften Fragen‘ lernen kann**

Horst Pohlmann, Akademie Remscheid

(virtueller) Fahrplan für die nächsten 30 Minuten

Ausgangspunkt:

Lebenswelten 2.0

über:

**Blickwinkel auf Mediennutzung
Beispiel-Projekte**

hin zu:

**Moderne Interpretation einer Kulturellen
Medienbildung**

Wie real ist eigentlich virtuell?

Grundsätzliche Begriffsbestimmung:

- virtuell ist nicht das Gegenteil von real (!)
 - Virtuelles erweitert die Realität mit Hilfe von Erzählungen, Spielumgebungen oder Technikeinsatz
- eine „Virtuelle Realität“ (VR) ist eine erweiterte Realität
- eine „Augmented Reality“ (AR) versucht, die Realitäten (durch Überlappung) miteinander zu verbinden

Wie real ist eigentlich virtuell?

Feststellung:

Lebenswelten 2.0 sind je nach Blickwinkel
mehr Realität oder mehr virtuelle Realität

oder:

„Realität ist, was wir mit Mitteln wahrnehmen können, die
uns selbstverständlich geworden sind.“

(Matthias Mertens, Autor des Buchs „Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen“)

Kulturelle Medienbildung in einer Lebenswelt 2.0

Eine Frage der Definition:

„Eine nachhaltige und zukunftsorientierte kulturelle Bildungsarbeit setzt sich daher mit digitalen Medien in ihrer Wechselwirkung zur analogen Welt konstruktiv auseinander.“

(Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V.: Kulturelle Medienbildung)

oder:

Kulturelle Medienbildung gelingt, wenn die Realitäten verschiedener Lebenswelten miteinander verbunden werden

Lebenswelten 2.0 - Blickwinkel

Beispiel 1 – Das Geburtstagsessen



- Themen:
- Vergangenheit
 - der letzte Urlaub
 - Haus-Ausbau
 - ...



Konversationsversuche

- Handy am Tisch
- „sinnlose Gespräche“
- Anekdoten über die Kinder

- Themen:
- Freunde, Schule
 - facebook-Aktivitäten
 - Gaming-Erlebnisse
 - ...



- Essen
- Geburtstag
- unbekannte Personen

Beispiel 2 – Kampagnen-Umsetzung mit Jugendlichen



DEIN SPIEL.
DEIN LEBEN.

<http://dein-spiel-dein-leben.de/>



Gewinner-Beitrag von Mirko Muhshoff

Lebenswelten 2.0 – Blickwinkel / ernsthafte Fragen

Beispiel 3 – „sinnlose Gespräche“



Du brauchst den Hamster, um das Laufrad anzutreiben ...

Aber der Hamster ist doch in der Vergangenheit ... und ich kann doch keine lebenden Dinge in die Toilette stecken ...

Du musst ihn in der Vergangenheit einfrieren ...

OK – aber wie kann ich ihn jetzt wieder auftauen?

In der Mikrowelle ...

Jetzt ist er aber klitsch-nass und kalt ...

Zieh ihm den Wollpullover über ...

Der ist aber doch zu groß ...

Du kannst ihn in der Waschmaschine schrumpfen ...

Super – Danke! Hat geklappt ...

Lebenswelten 2.0 – Blickwinkel / nur eine Spielfigur?

Beispiel 4 – Digitale Helden und ihre Geschichten



Was wissen wir über Mario?



Lebenswelten 2.0 - Blickwinkel

Beispiel 4 – Digitale Helden und ihre Geschichten

Die unglaublichen Abenteuer in der realen Welt ...



Foto: Akademie Remscheid, Kursergebnis „Digitale Helden und ihre Geschichten“

Lebenswelten 2.0 - Blickwinkel

Beispiel 4 – Digitale Helden und ihre Geschichten

Die unglaublichen Abenteuer in der realen Welt ...

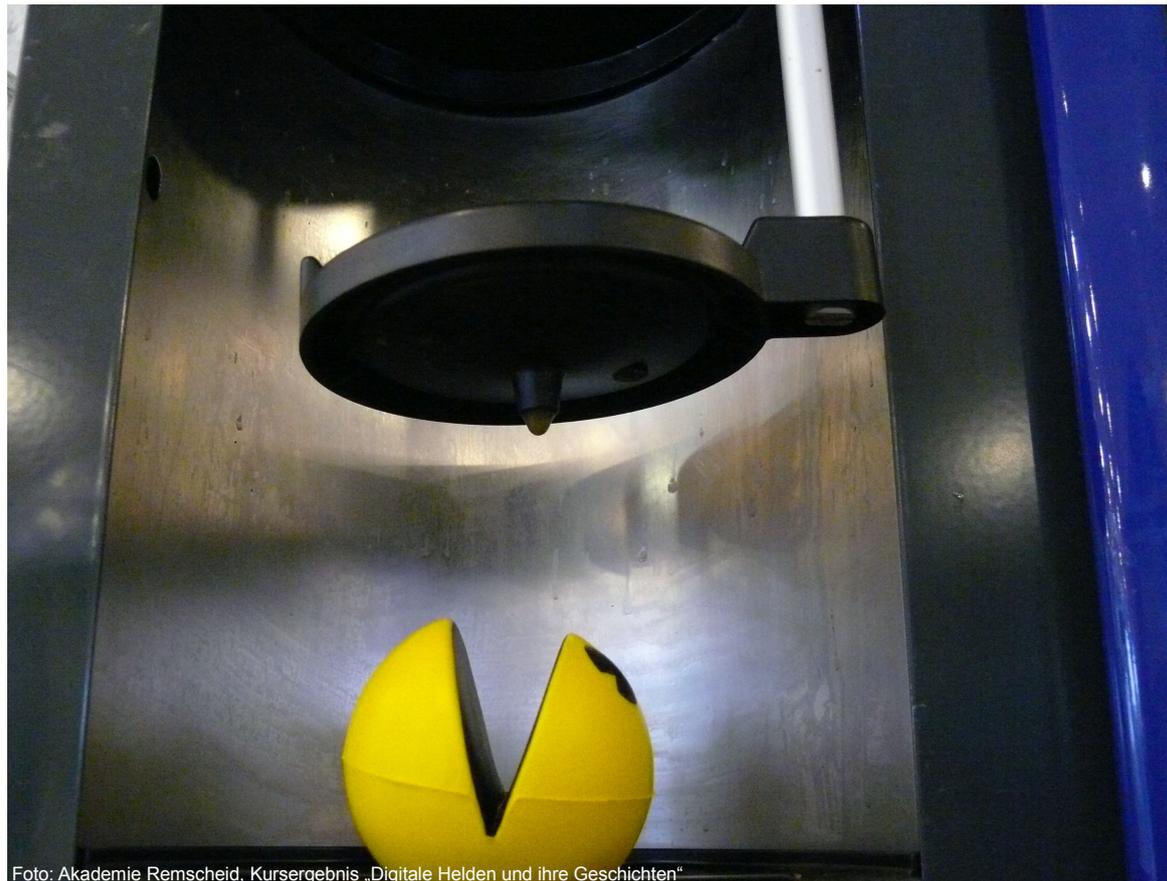


Foto: Akademie Remscheid, Kursergebnis „Digitale Helden und ihre Geschichten“

Lebenswelten 2.0 - Blickwinkel

Beispiel 4 – Digitale Helden und ihre Geschichten

Die unglaublichen Abenteuer in der realen Welt ...



Foto: Akademie Remscheid, Kursergebnis „Digitale Helden und ihre Geschichten“

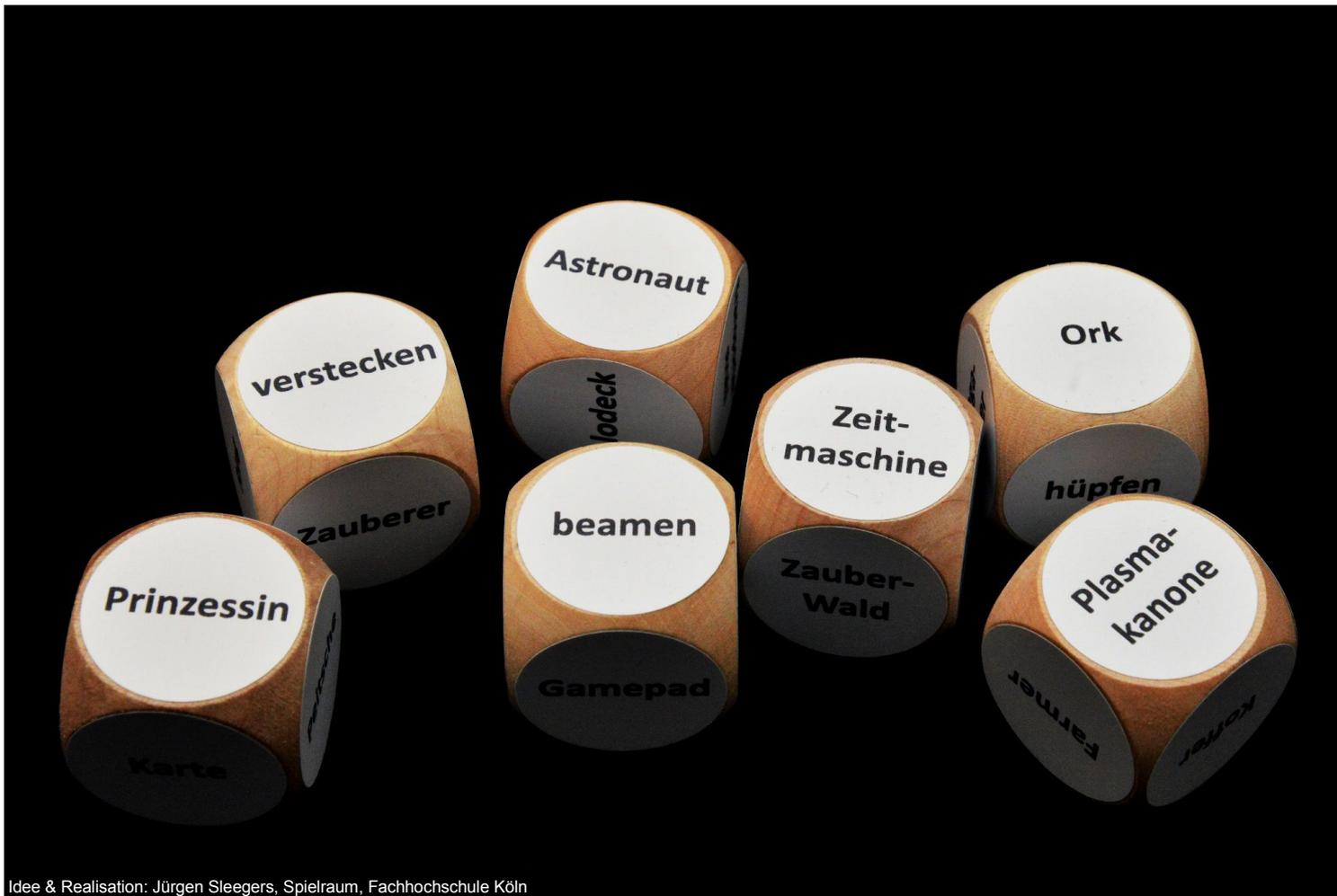
Lebenswelten 2.0 – Projekte / Games live

Beispiel 5 – Real Angry Birds



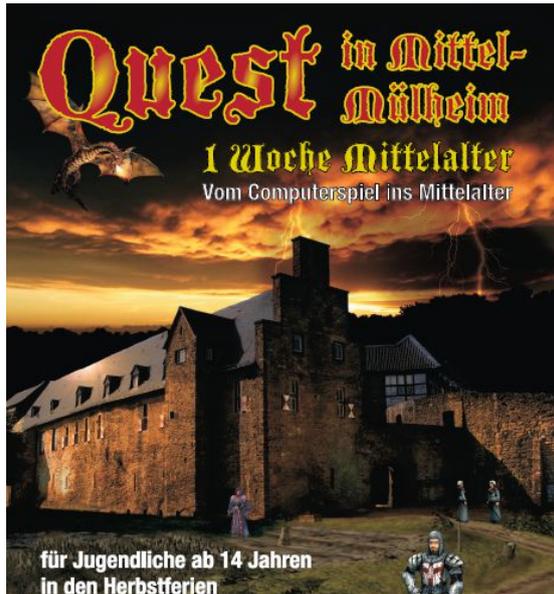
Lebenswelten 2.0 – Projekte / Spielgeschichten

Beispiel 5 – Eigene Gaming-Geschichten - Story-Cubes



Lebenswelten 2.0 – Projekte / LARP

Beispiel 6 – Quest in Mittelmülheim



[Quest in Mittelmülheim 3 - Trailer](#)

Lebenswelten 2.0 – Blickwinkel / LARP

Beispiel 7 – BSG-LARP – Projekt Exodus

Die Idee – Projektkonzept

Mit dem Projekt „Exodus – Ein Bildungsliverollenspiel“ analysieren wir die Fernsehserie „Battlestar Galactica“ in der Neuinterpretation von 2003 in ihrer Erzählstruktur, arbeiten gesellschaftlich relevante Themen – insbesondere Analogien in den westlichen Gesellschaften nach dem 11. September 2001 bis heute- heraus und setzen diese in Form eines politischen Bildungs-Liverollenspiels um.

In unserem Projekt geht es darum moderne Fernsehserien und ihre Erzählstruktur zu analysieren, gesellschaftlich relevante Themen herauszuarbeiten und diese als Grundlage politischer Bildungsarbeit zu verwerten. In der Erarbeitung als Liverollenspiels, mit dem Ziel eine höchst emotionale Erlebniswelt zu schaffen, wird die Ästhetik der filmischen Umsetzung mit den Interaktions- und Kommunikationsstrukturen des Liverollenspiels verknüpft.

Lebenswelten 2.0 – Blickwinkel / LARP

Beispiel 7 – BSG-LARP – Projekt Exodus

▣ Was ist die Reflexion? Warum eine Reflexion?

Als Bildungsprojekt ist es sehr wichtig, dass wir nach dem Spiel das Erlebte reflektieren. Zudem besteht die Möglichkeit einen Dialog zwischen Macher*innen und Spieler*innen zu führen und allgemeines Feedback zu geben. Die Teilnahme wird vorausgesetzt.

▣ Sind Bildungsspiele nicht total langweilig?

Nein. Oder sagen wir mal: Manche schon. Aber Projekt Exodus soll ein LARP werden welches den Spaß eines spannenden und aufregenden Erlebnisses mit einer anschließenden Reflexion über das erlebte verbindet. Die Bildung steckt also nicht in Lernaufgaben oder plakativen Vorträgen sondern passiert einfach so während des Spiels und wird von den Teilnehmern und der Spielleitung selbst erzeugt.

▣ Wieso politische Bildung und was heißt das überhaupt?

Politische Bildung heißt in erster Linie Kompetenzen für demokratisches Handeln zu stärken und dabei die informierte Auseinandersetzung mit politischen Themen objektiv und neutral zu fördern. Es geht dabei keineswegs um die Vermittlung einer einseitigen politischen Meinung! Vielmehr sollen die Teilnehmenden dazu befähigt werden sich selbst ein Urteil bilden zu können.

An Exclusive Look Inside the Battlestar Galactica/BSG LARP - Projekt Exodus

Lebenswelten 2.0 – Projekte / interdisziplinär

Ausblick – Space-Akademie



Space - Akademie



Crash-Kurs zum Raumschiffpiloten

Ein multidisziplinäres Planspiel für Medienpädagogen und Teamcoaches

Der Weltraum, die letzte Herausforderung. Wir schreiben das Jahr 2015. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Artemis, das mit seiner zwölfköpfigen Crew sieben Tage lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen und mutig dorthin zu gehen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist.

Die Akademie Remscheid freut sich, einen einwöchigen Crash-Kurs zum Raumschiffpiloten ausschreiben zu können. Gesucht werden unerschrockene Kadettinnen und Kadetten, die sich der Herausforderung stellen wollen, gemeinsam im Team ein Raumschiff zu konstruieren, es zu steuern und sich den Anforderungen zu stellen, die ein langer Weltraum-Aufenthalt für die Arbeit in einem multidisziplinären Team mit sich bringt.

Infos auf der Internetseite der Akademie:
<http://akademieremscheid.de/seminar/space-akademie/>

www.spaceakademie.jimdo.com

Lebenswelten 2.0 – Projekte / interdisziplinär

Ausblick – KuBiMedia



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences



AKADEMIE
REMSCHIED

KuBiMedia

Kulturelle Bildung und Medienkompetenz

Medienpädagogische Weiterbildung
für Künstler/-innen und Kulturschaffende

KuBiMedia

Kulturelle Medienbildung in einer Lebenswelt 2.0

„Strukturelle Kopplung“ der Definitionen:

Kulturelle Medienbildung gelingt, wenn die Realitäten verschiedener Lebenswelten miteinander verbunden werden

+

eine „Virtuelle Realität“ (VR) ist eine erweiterte Realität

+

eine „Augmented Reality“ (AR) versucht, die Realitäten (durch Überlappung) miteinander zu verbinden

=

Kulturelle Medienbildung ist Augmented Reality

;-)

Kulturelle Medienbildung in einer Lebenswelt 2.0

Fazit:

**Kulturelle Medienbildung in einer Lebenswelt 2.0
gelingt, wenn beide Realitäten sich überlappen ...**

Viel Erfolg bei Ihren Projekten!

Und Danke für's Folgen in eine Kulturelle Medienbildung
als Augmented Reality ... ;-)

www.akademieremscheid.de