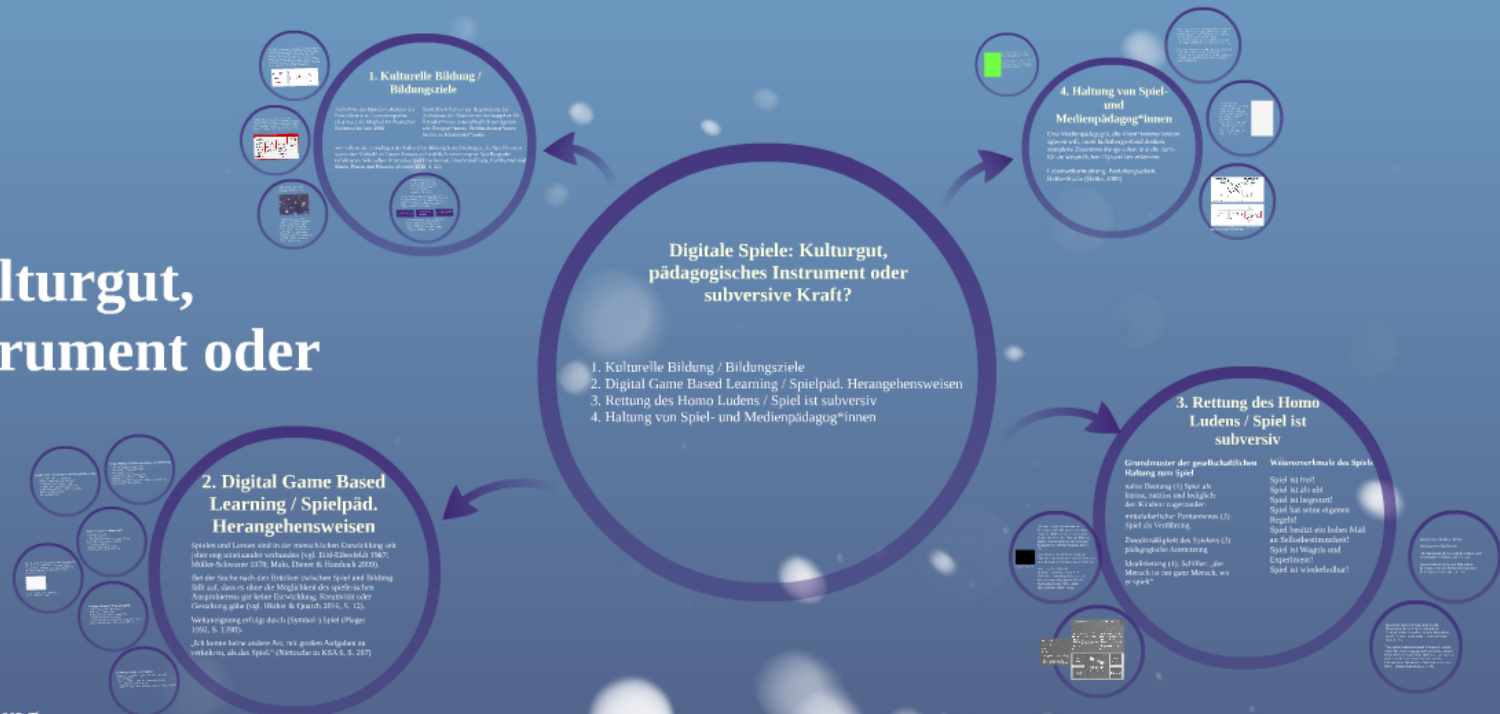
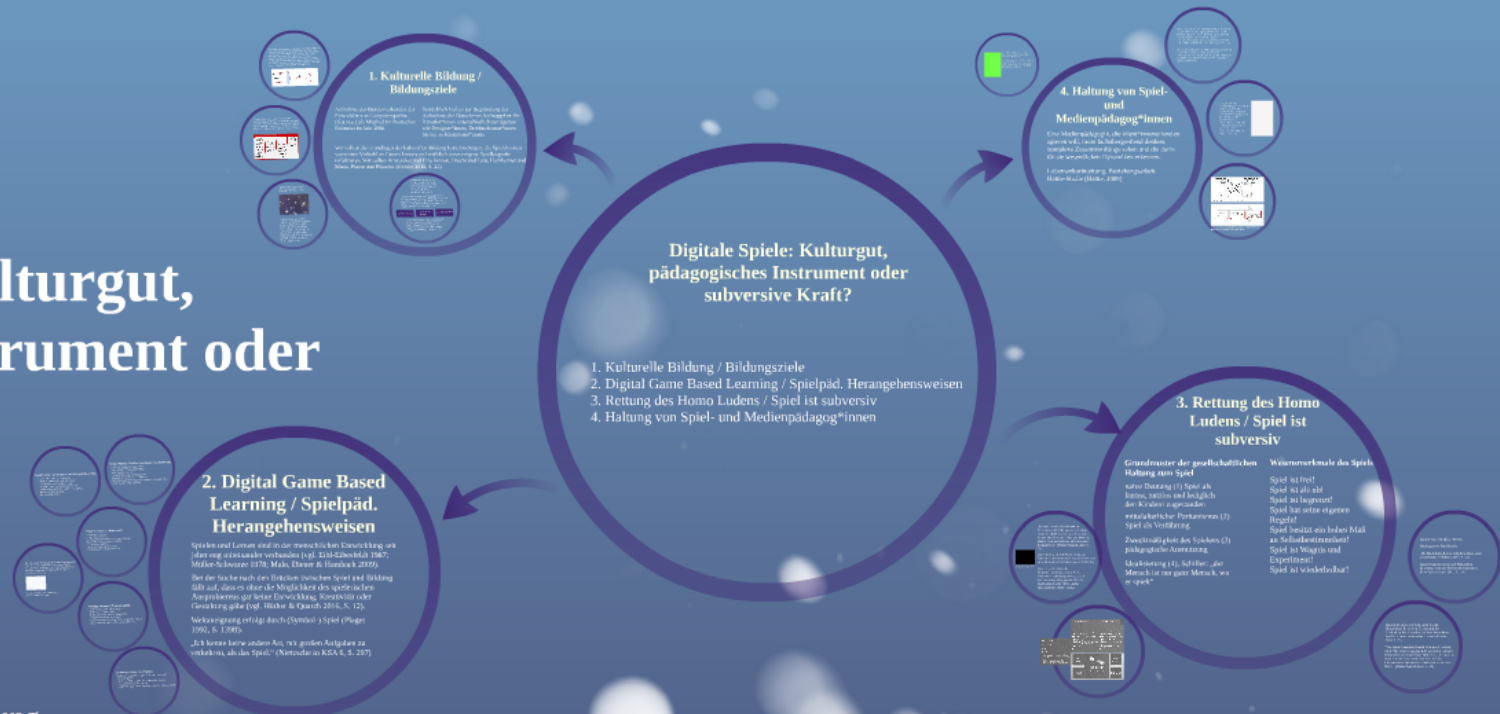


Digitale Spiele: Kulturgut, pädagogisches Instrument oder subversive Kraft?



Digitale Spielkultur und Kulturelle Bildung
 Prof. Dr. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Hochschule Jena
 17.06.2020

Digitale Spiele: Kulturgut, pädagogisches Instrument oder subversive Kraft?



Digitale Spielkultur und Kulturelle Bildung
 Prof. Dr. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Hochschule Jena
 17.06.2020

Digitale Spiele: Kulturgut, pädagogisches Instrument oder subversive Kraft?

1. Kulturelle Bildung / Bildungsziele
2. Digital Game Based Learning / Spielpäd. Herangehensweisen
3. Rettung des Homo Ludens / Spiel ist subversiv
4. Haltung von Spiel- und Medienpädagog*innen

„Im Spiel werden die bekann
Strukturen und Ordnungen
paris. Im Spiel tauchen wir
Potenziale, die zu entfalten
macht. Im Spiel eröffnen si
Perspektiven.“ (Hilbert, Qu
72)

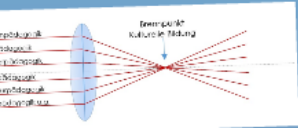
„Das Spiel wird zum Kunst
Spielende zum Konsument
zum Marktplatz“ (Hilbert, Q

Spiel ist „etwa sinnvolle
Funktion“ (Hutinger 2013,
Und zwar unabhangig davor
dahinter eine padagogische
interpretieren oder nicht. „
Spiel bedeute etwas“ (ebd.



Fachlehrer

es und pädagogisches Handeln wird bestimmt durch die Bedingungen der Gesellschaft (Spanhel 2011, S. 107). Dies ist die Haltung systemischen Denkens einher, in welcher Menschen stets in der Abhängigkeit ihrer jeweiligen sozialen Systeme betrachtet werden. In diesem Zusammenhang wird gleichfalls deutlich, dass Menschen nicht selbst veränderbar sind, sondern auch Einfluss auf die Systeme haben (König/Volmer 2016, S. 9).



1. Kulturelle Bildung / Bildungsziele

Aufnahme des Bundesverbandes der Entwickler von Computerspielen (G.a.m.e.) als Mitglied im Deutschen Kulturrat im Jahr 2008

Tatsächlich hieß es zur Begründung der Aufnahme, die Branche sei Auftraggeber für Künstler*innen unterschiedlichster Sparten wie Designer*innen, Drehbuchautor*innen bis hin zu Komponist*innen.

Wir sollten die Grundlagen der kulturellen Bildung berücksichtigen, die Spieltheorien sowie eine Vielzahl an Games kennen und natürlich unsere eigene Spielbiografie reflektieren. Wir sollten Aristoteles und Ezio kennen, Brecht und Lara, Horkheimer und Mario, Platon und Pikachu. (Geisler 2018, S. 25)

Die Förderung der ästhetischen Bildung in der digitalen Kultur ist von hoher Relevanz und ist eng mit den Künsten im engeren Sinne verbunden (Mies, & Bieker, 2012, S. 5).

Lerninhalte	
<p>Ästhetische Bildung</p> <p>... (Text ist hier sehr klein und schwer lesbar)</p>	<p>Digitale Medien</p> <p>... (Text ist hier sehr klein und schwer lesbar)</p>

siehe Galaxienwandel (Geisler 2019, S. 13f.)



Aufwachsen in der Moderne bedeutet, in einer Gesellschaft zu leben, welche viele Optionen bereithält. Dies ergibt für die Sozialisierenden mehr Freiheit als früher, aber zugleich sind die Orientierungshilfen auch spärlicher geworden“ (Süss, Lampert, & Wijnen 2010, S. 43).

Berthold Brecht sieht in jeder künstlerischen Betätigung die Freisetzung aller Produktivität zur Gestaltung eines freieren Lebens der Menschen (Brauneck, 1993, S. 339).

„Digitale Medien stellen einen wesentlichen Faktor heutiger kultureller und gesellschaftlicher Teilhabe dar. Dies gilt insbesondere für Jugendliche, da sie ihre kulturellen Praktiken vor allem in Bezug auf oder in Medien ausleben.“ (Helbig, 2016, S. 2)

formale Bildung

non-formale Bildung

informelle Bildung

Im Ergebnis bedeutet kulturelle Bildung die Fähigkeit zur erfolgreichen Teilhabe an kulturbezogener Kommunikation mit positiven Folgen für die gesellschaftliche Teilhabe insgesamt (vgl. Ermert, 2009).

Berthold Brecht sieht in jeder künstlerischen Betätigung die Freisetzung aller Produktivität zur Gestaltung eines freieren Lebens der Menschen (Brauneck, 1993, S. 339).

„Digitale Medien stellen einen wesentlichen Faktor heutiger kultureller und gesellschaftlicher Teilhabe dar. Dies gilt insbesondere für Jugendliche, da sie ihre kulturellen Praktiken vor allem in Bezug auf oder in Medien ausleben.“ (Helbig, 2016, S. 2)

formale Bildung

non-formale
Bildung

informelle Bildung

Im Ergebnis bedeutet kulturelle Bildung die Fähigkeit zur erfolgreichen Teilhabe an kulturbezogener Kommunikation mit positiven Folgen für die gesellschaftliche Teilhabe insgesamt (vgl. Ermert, 2009).

siehe Galaxienwandel
(Geisler 2019, S. 13f.)



Aufwachsen in der Moderne bedeutet, in einer Gesellschaft zu leben, welche viele Optionen bereithält. Dies ergibt für die Sozialisanden mehr Freiheit als früher, aber zugleich sind die Orientierungshilfen auch spärlicher geworden“ (Süss, Lampert, & Wijnen 2010, S. 43).

Es geht insbesondere um die Förderung der Selbstbildungspotenziale. Ästhetische Bildung in der Sozialen Arbeit hat vor allem Alltagsrelevanz und ist nicht notwendigerweise mit den Künsten im engeren Sinne verknüpft (vgl. Meis, Mies, & Bieker, 2012, S. 27).

Bereiche der Schlüsselkompetenzen

personale Kompetenzen

Durchsetzungsvermögen, Auftreten, Anpassungsfähigkeit, Sorgfalt, Authentizität, Flexibilität, Selbstbehauptung, Ausdauer, Selbststeuerung, Selbststrukturierung, Leistungsbereitschaft, Initiative ergreifen können, Verantwortungsbereitschaft, Verbales Ausdrucksvermögen, Lernbereitschaft, Zielorientiertes Handeln, Eigenverantwortung, Entscheidungsfähigkeit, Logisches Denken, Selbstreflexion, Kreativität

sozial- kommunikative Kompetenzen

Zuverlässigkeit, Interkulturelle Kompetenzen, Toleranz, Verhandlungsfähigkeit, Fähigkeit zu motivieren, Einfühlungsvermögen, Konfliktmanagement, Kritikfähigkeit, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit

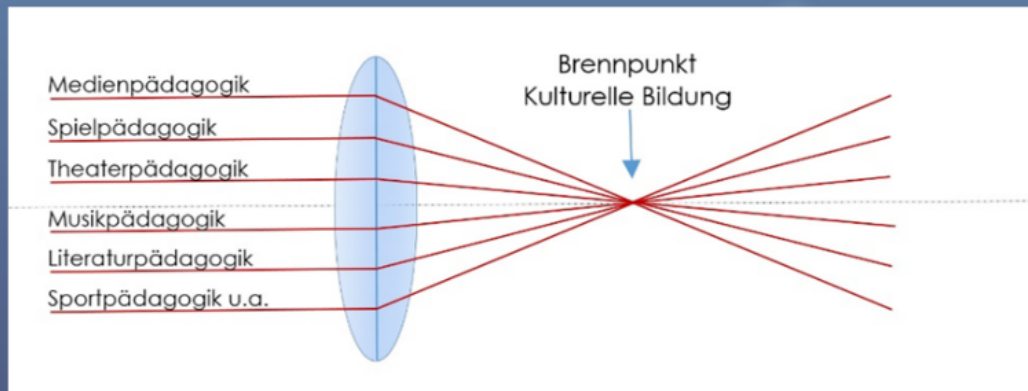
aktivitäts- und umsetzungs- orientierte Kompetenzen

Fähigkeit zu kontrollieren, Fähigkeit zu delegieren, Veränderungsbereitschaft, Risikoeinschätzung, Stressbewältigung, Partnerorientierung, Zeitmanagement, Konzeptionelle Fähigkeiten, Vorausschauendes Denken, Organisationsfähigkeit, Beurteilungsvermögen, Analysefähigkeit, Nutzen von Wissen, Problemlösungsfähigkeit

fachlich- methodische Kompetenzen

spezifisches Fachwissen, Gender und Diversität, schriftl. Ausdrucksvermögen, Umweltbewusstsein

Kulturelles und pädagogisches Handeln wird bestimmt durch die Anforderungen der Gesellschaft (Spanhel 2011, S. 107). Dies geht mit der Haltung systemischen Denkens einher, in welcher Menschen stets in der Abhängigkeit ihrer jeweiligen sie umgebenden sozialen Systeme betrachtet werden. In diesem Zusammenhang wird gleichfalls deutlich, dass Menschen nicht nur sich selbst verändern können, sondern auch Einfluss auf die sozialen Systeme haben (König/Volmer 2016, S. 9).



2. Digital Game Based Learning / Spielpäd. Herangehensweisen

Spielen und Lernen sind in der menschlichen Entwicklung seit jeher eng miteinander verbunden (vgl. Eibl-Eibesfeldt 1987; Müller-Schwarze 1978; Malo, Diener & Hambach 2009).

Bei der Suche nach den Brücken zwischen Spiel und Bildung fällt auf, dass es ohne die Möglichkeit des spielerischen Ausprobierens gar keine Entwicklung, Kreativität oder Gestaltung gäbe (vgl. Hüther & Quarch 2016, S. 12).

Weltaneignung erfolgt durch (Symbol-) Spiel (Piaget 1992, S. 139ff).

„Ich kenne keine andere Art, mit großen Aufgaben zu verkehren, als das Spiel.“ (Nietzsche in KSA 6, S. 297)

Serious Playing / Spiele mit pädagogischer Begleitung

- „normale“ Games im päd. Kontext
- erster Blick = pädagogisch wertlos
- hohe Spielmotivation
- Kontext, Rahmung, Modifikationen
- Brücken zu Lebenswelten = Mehrwert
- Voraussetzung: hohes Maß an Kenntnissen der Anleitenden
- Reflexion des Medienhandelns

Games / Kunstspiele

- Wissen im Ludus
- der Spielerstellende (ggf. Künstler) verleiht diesem Anspruch die Mittel
- zativ, teils provokant
- wert ist eher ritualisier

Games / Themenspiele

- en, sondern Erfahrungen
- Themen eröffnen
- der Ebene der Spielgeschichte
- didaktisch ausgerichtet
- müssen Angebote annehmen und reflektieren
- res Spielen ist pädagogisch ergebnislos

Learning Games / Lernspiele

- Fokus auf Lernhalten „Chocolate covered broccoli“
- Schwere Themen
- Spiel wird Begleitfunkt / zum didaktischen Design
- Unterhaltungswert oft marginal
- im schlechtesten Fall werden diese Spiele mit Druck gespielt

Learning Games / Lernspiele

- Fokus auf Lerninhalten „Chocolate covered broccoli“
- Schwere Themen
- Spiel wird Begleiteffekt / zum didaktischen Design
- Unterhaltungswert oft marginal
- im schlechtesten Fall werden diese Spiele mit Druck gespielt

Serious Games / Themenspiele

- nicht Wissen, sondern Erfahrungen
- spielerisch Themen eröffnen
- häufig auf der Ebene der Spielgeschichte
- Design ist didaktisch ausgerichtet
- Spielende müssen Angebote annehmen und reflektieren
- unbegleitetes Spielen ist pädagogisch ergebnislos

Expressive Games / Kunstspiele

- kein konkretes Wissen
- es geht selten um Ludus
- Positionierung der Spielerstellende (ggf. Künstler)
- das Design unterliegt diesem Anspruch
- geringe finanzielle Mittel
- oft hoch innovativ, teils provokant
- Unterhaltungswert ist eher rudimentär

gegenwärtig
en den
gung und
iels“.

ten

Serious Playing / Spiele mit pädagogischer Begleitung

- „normale“ Games im päd.Kontext
- erster Blick = pädagogisch wertlos
- hohe Spielmotivation
- Kontext, Rahmung, Modifikationen
- Brücken zu Lebenswelten = Mehrwert
- Voraussetzung: hohes Maß an Kenntnissen der Anleitenden
- Reflexion des Medienhandelns

Gamification / Spielelemente in Nichtspiel-Kontexten

- im Grunde keine digitalen Spiele
- Spielelemente in Nicht-Spielkontexten
- Belohnungs- und Aufstiegssysteme
- im Sinne formeller Bildung: „Classcraft“
- auch Kritiken: stark behavioristisch ausgelegt
- grundkapitalistische Ziele
- intrinsisch handeln?

Sen

- ,
- G
- L
- L
- L
- V
- L

- das Des
- geringe
- oft hoch
- Unterha

Eine zeitgemäße Spielpädagogik bewegt sich gegenwärtig offenbar in einem Spannungsverhältnis zwischen den Extrempolen der vollkommenden Vernachlässigung und der totalen Pädagogisierung des kindlichen Spiels“.
(Heimlich, 2015, S. 13)



Lachendes Mädchen bei den Hausaufgaben.
Mutter: „Ich denke du lernst?!“

Seriou

- nicht W
- spieler

3. Rettung des Homo Ludens / Spiel ist subversiv

Grundmuster der gesellschaftlichen Haltung zum Spiel

naive Deutung (1) Spiel als kurios, nutzlos und lediglich den Kindern zugestanden

mittelalterlicher Puritanismus (2) Spiel als Verführung

Zweckmäßigkeit des Spielens (3) pädagogische Ausnutzung

Idealisierung (4), Schiller: „der Mensch ist nur ganz Mensch, wo er spielt“

Wesensmerkmale des Spiels

Spiel ist frei!

Spiel ist als ob!

Spiel ist begrenzt!

Spiel hat seine eigenen Regeln!

Spiel besitzt ein hohes Maß an Selbstbestimmtheit!

Spiel ist Wagnis und Experiment!

Spiel ist wiederholbar!

Spiel werden die bekannten Strukturen und Ordnungen des Lebens...
... Im Spiel tauchen wir ein in jene...
... ziale, die zu entfalten uns lebendig...
... ht. Im Spiel eröffnen sich uns neue...
... spektiven.“ (Hüther/Quarch 2016, S. ...)

Spiel wird zum Konsumgut, der...
... lende zum Konsumenten, der Spielplatz...
... Marktplatz“ (Hüther/Quarch 2016: 89)

Spiel ist „eine sinnvolle...
...ktion“ (Huizinga 2013, S. 9).
... zwar unabhängig davon, ob wir...
... unter eine pädagogische Absicht...
... interpretieren oder nicht. „Jedes...
... l bedeutet etwas“ (ebd.).

Spiel in vitro / in silico
Spielregeln vs. Spiel

„Die Spielenden die...
... andersherum.“ (Hub...

Spielen bedeutet stet...
... (Bindungs-) Siche...
... (Bowlby/Ainsworth)

Spiel mehr als reines Sein, mehr als das...
... Notwendige. Es ist Sinn, Kultur und die...
... Überladung des Einfachen mit dem Besondere...
... Spiel ist Luxus - notwendiger Luxus! (Geisler...
... 2018, S. 27)

„Wer spielt, konsumiert nicht. Wer spielt, be...
... nicht. Wer spielt, begegnet dem anderen als ei...
... Gegenüber auf Augenhöhe. Deshalb ist das Sp...
... einer von der instrumentellen Vernunft des...
... Ökonomismus beherrschten Welt eine subvers...
... Kraft.“ (Hüther/Quarch 2016, S. 17)

Homo oeconomicus	Homo ludens
<ul style="list-style-type: none">• Ziel: Gewinnmaximierung / Nutzenmaximierung• Dinge und Handlungen müssen zweckmäßig sein• rational hat vor emotional hat• versucht stets die Kontrolle zu behalten	<ul style="list-style-type: none">• Ziel: Spaß, Flow, intrinsischer Existenz• gerne die Zwecklosigkeit• lässt den Zufall zu / Paradoxie & Irrationalität• geht im Spiel verloren / Wagnis: ein, Als-Ob

MOBIL & BEWAHRT

PROBLEMFELDER

RECHT & GEGENRECHT

„Im Spiel werden die bekannten Strukturen und Ordnungen des Lebens porös. Im Spiel tauchen wir ein in jene Potenziale, die zu entfalten uns lebendig macht. Im Spiel eröffnen sich uns neue Perspektiven.“ (Hüther/Quarch 2016, S. 72)



Homo ludens vs. Homo oeconomicus
(Link Videos GMK 2019)

„Das Spiel wird zum Konsumgut, der Spielende zum Konsumenten, der Spielplatz zum Marktplatz“ (Hüther/Quarch 2016: 89)

Spiel ist „eine sinnvolle Funktion“ (Huizinga 2013, S. 9). Und zwar unabhängig davon, ob wir dahinter eine pädagogische Absicht interpretieren oder nicht. „Jedes Spiel bedeutet etwas“ (ebd.).

MARKT & BRANCHE

- Games as a service
- Lootboxen
- Dedicated Server
- Pay 2 Win
- Professioneller eSport vs. Breitensport ("Sozialkapital")
 - *„eSports ist ein gesellschaftlich relevantes Thema. (...) Die Branche braucht dringend professionelle Manager, die zusätzlich Marketing- und Games-Wissen in einer Person vereinen. Genau diese Kombination vermitteln wir in Mittweida im Medienmanagement-Studium mit der neuen Vertiefung eSports and Games Marketing“ (Alexander Marbach, Hochschule Mittweida 2019)*
 - *2009: 75% der Clans spielen nicht in Ligen (Geisler, 2009, S. 132)*

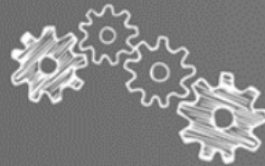
Homo oeconomicus

- Ziel: Gewinnmaximierung / Nutzenmaximierung
- Dinge und Handeln müssen Zweckmäßig sein
- Rationalität vor Emotionalität
- versucht stets die Kontrolle zu behalten
- ...

Homo ludens

- Ziel: Spaß, Flow, Interaktion, Exploration
- genießt die Zwecklosigkeit
- Lässt den Zufall zu / Paradoxie & Irrationalität
- geht im Schutzraum Wagnisse ein, Als-Ob
- ...

MARKT &
BRANCHE



POLITIK &
GESELLSCHAFT

SPIELENDEN

PROBLEMFELDER

Beispiele der theoretischen Modelle in der realen Auffassung

MEDIENPÄDOGIK

Spiel in vitro / in silico / in vivo

Spielregeln vs. Spielbefehle

„Die Spielenden dienen nicht dem Spiel, es ist andersherum.“ (Huberts 2017, S. 22)

Spielen bedeutet stets auch Exploration.
(Bindungs-) Sichere Menschen explorieren.
(Bowlby/Ainsworth 2011, S. 113).

Spiel mehr als reines Sein, mehr als das Notwendige. Es ist Sinn, Kultur und die Überladung des Einfachen mit dem Besonderen. Spiel ist Luxus - notwendiger Luxus! (Geisler 2018, S. 27)

"Wer spielt, konsumiert nicht. Wer spielt, benutzt nicht. Wer spielt, begegnet dem anderen als einem Gegenüber auf Augenhöhe. Deshalb ist das Spiel in einer von der instrumentellen Vernunft des Ökonomismus beherrschten Welt eine subversive Kraft.“ (Hüther/Quarch 2016, S. 17)



In: Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
 Make, Create & Play
 Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
 Schriftenreihe Dieter Baacke Preis Handbuch
 Band 13, München 2018, 159 S.

kulturelle Gesellschaft an sich mit Wesenszügen des
 Spiels zu bereichern.

4. Haltung von Spiel- und Medienpädagog*innen

Eine Medienpädagogik, die klient*innenorientiert
 agieren will, muss fachübergreifend denken,
 komplexe Zusammenhänge sehen und die darin
 für sie wesentlichen Dynamiken erkennen.

Lebenweltorientierung, Beziehungsarbeit.
 Hattie-Studie (Hattie, 2009)

Es wird nicht
 Medienpädagogik
 andere, „sondern
 möglichst gen
 oder und Medien
 die sie aufgrund
 unverwechselbar
 Persönlichkeit
 Erlebnissen un
 werden will un
 kann“ (Anklam
 Reyer, 2018, 9

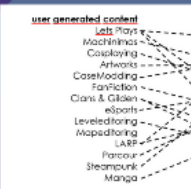


Abbildung 2: Schnittstellen zwischen user generated content und Spiel
 Die Skizze ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

nutzergenerierte
 Inhalte akzeptieren
 und aufgreifen

user generated content

Lets Plays
Machinimas
Cosplaying
Artworks
CaseModding
FanFiction
Clans & Gilden
eSports
Leveleditoring
Mapeditoring
LARP
Parcour
Steampunk
Manga
...

Bereiche der Kulturellen Bildung

Erlebnispädagogik
Theaterpädagogik
Handwerkspädagogik
Kunstpädagogik
Musikpädagogik
Sportpädagogik
Tanzpädagogik
Zirkuspädagogik
Kreatives Schreiben
Medienpädagogik
Spielpädagogik
Architektur und Raum
Interkulturelle Bildung
Politische Bildung
...

Abbildung 2: Schnittstellen zwischen user generated content und Kultureller Bildung:
Eine Skizze ohne Anspruch auf Vollständigkeit, sondern als Anregung für individuelle Ergänzungen.

nutzergenerierte
Inhalte akzeptieren
und aufgreifen

mit Disziplinen und
Zielen der Kulturellen
Bildung verknüpfen

zur Förderung von
Schlüsselkompetenzen
einsetzen und
Ergebnisse evaluieren

Geisler 2018 <https://www.kubi-online.de/artikel/kulturelle-bildung-spannungsfeld-digital-residents-digital-visitors>

Es wird nicht ein/e Medienpädagog*in wie der/die andere, „sondern jede möglichst genau die [Spiel- oder und Medienpädagog*in], die sie aufgrund ihrer unverwechselbaren Persönlichkeit mit all ihren Erlebnissen und Talenten werden will und kann“ (Anklam, Meyer & Reyer, 2018, S. 8).



Johan Huizinga weist auf der ersten Seite seines Buches „Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ darauf hin, dass es für ihn nicht darum geht, „welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat.“ (Huizinga 1994, S. 7)

So könnten auch Spiel- und Medienpädagog*innen es als ein Teil ihrer Arbeit verstehen, nicht nur die Teilnehmenden ihrer Angebote und Projekte, sondern die kulturelle Gesellschaft an sich mit Wesenszügen des Spiels zu bereichern.



Martin Geisler: Entfaltung und Wirksamkeit.
Brücken zwischen Spieltheorie, kultureller
Bildung und digitalem Spiel.

In: Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
Schriftenreihe Dieter Baacke Preis Handbuch
Band 13, München 2018, 159 S.

Digitale Spiele: Kulturgut, pädagogisches Instrument oder subversive Kraft?

