



# M1: „Erste Schritte gehen“

## Digitale Spiele als Teil unserer Gesellschaft

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

# Vorbemerkung zum Sprachgebrauch im Workshop

---

Der Workshop richtet sich an erfahrene Praktiker\*innen im Feld der Museumspädagogik, von denen in der Regel keine größere Erfahrung oder Expertise im Bereich der Bildungsarbeit mit Computerspielen zu erwarten ist. Die Workshopleitung geht individuell auf die Fähigkeiten der Teilnehmenden ein, achtet aber insbesondere beim Einsatz von Fachsprache auf die nötige Sensibilität, um nicht den Eindruck einer Parallelkultur zu erzeugen.

Wir gehen davon aus, dass sich die TN (noch) nicht für wissenschaftlich Details und Zweifelsfälle interessieren, die für ein Expertenpublikum hoch relevant sind. Bspw. ist der Genrebegriff in akademischen Kreisen umstritten. Um die Tragweite dieser Debatten zu erkennen und ihre Feinheiten erkenntnisgewinnend nutzen zu können, bedarf es aber hohem Kontextwissens, was wir bei den TN des Workshops nicht voraussetzen können. Für die TN ist die Information, dass Genres als grobes Raster der Spieleinteilung dienen können, voraussichtlich eine hilfreiche und Wissen strukturierende Erkenntnis. Definitionen und Begriffserklärungen bedürfen in diesen Erstkontaktsituationen somit nicht wissenschaftlicher Präzision, sondern sollten so gestaltet sein, dass sie dem Aufbau von mentalen Konzepten helfen, wobei es legitim ist, definitorische Unschärfen sprachlich zu kennzeichnen („...grob gesagt...“; „wissenschaftlich nicht ganz sauber, aber für unseren Rahmen hier ausreichend...“). Eine situative Vertiefung in Pausen oder – bei großem Interesse – im Plenum ist natürlich möglich und willkommen.

# EINFÜHRUNG

---

## Zielsetzung:

Dieses Modul verfolgt drei Ziele mit einer spezifischen Perspektive:

1. Zugang gewinnen: Die TN erkennen, dass Spiele eine relevante Rolle in der Gesellschaft übernehmen.
2. Überblick erhalten: Die TN lernen verschiedene Formen von Games kennen.
3. Perspektive für den Tag erhalten: Die TN erhalten einen ersten Einblick in die Bildungspotenziale von Games.

Da sich die TN für diesen Workshop entschieden haben, ist davon auszugehen, dass sie ein grundlegendes Interesse am Thema haben, sich zugleich aber nicht in der Rolle einer Expert\*in sehen. Das Ziel des ersten Moduls ist es somit, Hemmschwellen abzubauen und Basiskompetenzen und -konzepte zu vermitteln.

In einem ersten Schritt wird die implizite Frage beantwortet, ob es lohnenswert ist, sich mit Games zu beschäftigen. Über Mediennutzung, Umsätze der Gamesindustrie und einem Schlaglicht auf Gameskultur wird diese Frage beantwortet. Anschließend wird eine gemeinsame Grundlage dessen geschaffen, worüber im Folgenden gearbeitet wird: Hier lernen die TN ein beispielhaftes Spektrum von Spielen mit unterschiedlichen Macharten kennen und erfahren, was an Spielen dazu führt, dass sie gerne gespielt werden. Hier werden erste Perspektiven auf Nutzungsmöglichkeiten in der eigenen Bildungsarbeit eröffnet. Abschließend werden über die Begriffe ‚Serious Games‘ und ‚Serious Gaming‘ Konzepte des Lernens mit Games vorgestellt, an die das im Folgenden Gelernte angedockt werden kann.

**Zeitlicher Umfang:** 1h

## Benötigte Materialien:

- Ausdrucke des bereitgestellten Bildmaterials
- Laptop mit Internetverbindung und Präsentation (Videomaterial)
- Projektor/Beamer

## Vorbemerkung zu den Folien in Modul 1

Da der Workshop interaktiv auf die individuellen Vorkenntnisse der Teilnehmer\*innen eingehen soll, ist dieses Skript nicht als genaue Sprechsanweisung zu sehen. Die Folien von Modul 1 sind weitestgehend selbsterklärend und sollten frei präsentiert werden, jedoch finden sich in den Notizen Formulierungshilfen und inhaltliche Erweiterungen, auf die bei Bedarf zurückgegriffen werden kann.

# ANLEITUNGSSKRIPT

---

## AUFBAU

### 1. Vorstellungsrunde [~20 Minuten]

*Ziel: Kennenlernen und inhaltlich wie emotional abholen*

**[Interaktive Einleitung: Vorstellungsrunde]**

**Material:** 20-30 verschiedene Bilder aus digitalen Spielen/ Artworks/ etc.

Die Teilnehmenden wählen zuerst aus den bereitgestellten Bildern je eines pro Person aus. Folgend wird gemeinsam reflektiert, warum sie das betreffende Bild ausgewählt haben und wo sie im Bild einen potenziellen Bezug zum Workshop-Thema sehen. Je Teilnehmer\*in beschreibt reihum kurz das gewählte Bild und erklärt, warum das Bild ausgewählt wurde und warum das Gezeigte womöglich ein interessantes Spiel für Gedenkstätten sein kann.

Als Workshopleitung gewinnen Sie hier schon zu Beginn einen Eindruck davon, wie spielerfahren die TN sind und welches fachliche Niveau in den folgenden Stunden vorausgesetzt werden kann. Auch liefert es Hinweise darauf, wie leicht oder schwer sich die TN bei der Verbindung von Games und der Arbeit in den Gedenkstätten tun werden.

#### 1.1 Didaktische Reserve bei mehr als 60 Minuten Zeit für dieses Modul

##### **Vertiefung: Wer spielt eigentlich was?**

Bereits während der Vorstellungsrunde und der Reflexionsphase wird eventuell deutlich, welche Spielerfahrung(en) bereits vorhanden sind. Hier besteht die Möglichkeit, vertiefend zu erfragen, welche (digitalen) Spiele und Spielformen den Teilnehmenden bekannt sind. [~10 Minuten].

### 2. Games als Teil von Gesellschaft und Lebenswelt [~10 Minuten]

*Ziel: Aufbau von Basiswissen zur gesellschaftlichen Bedeutung von Games*

Dieser Block soll den TN grundlegende Konzepte dessen vermitteln, welche Bedeutung Games und Gaming in der Gesellschaft haben und dass es sich um ein relevantes Massenphänomen handelt. Dies geschieht in drei Schritten: gesellschaftliche Verbreitung (Wer spielt?), ökonomische Bedeutung (Wieviel wird umgesetzt?), kultureller Impact (Was ist/ Welche Bedeutung hat Gamingkultur?).

### 3. Game ist nicht gleich Game. Was sind digitale Spiele? [~10 Minuten]

*Ziel: Aufbau von Basiswissen zur Gestaltung von Spielen und ihren Wirkweisen*

Die TN sollen hier ein Spektrum dessen kennenlernen, was digitale Spiele ausmacht. Hierbei ist es wichtig, ggf. vorhandene starre Vorstellungen (etwa: Games = Egoshooter) aufzuweichen und die Vielfältigkeit des Mediums zu verdeutlichen. Für das Folgende ist es wichtig zu betonen, dass die verschiedenen Kriterien keine Qualitätskriterien per se darstellen, sondern unterschiedliche Effekte

auf die Rezeption haben: Beispielsweise ist eine detailgetreue Grafik nicht *besser* als eine abstrakte. Mit ihr gehen nur andere Potenziale einher, die es im Einzelfall zu reflektieren gilt.

Hierbei gehen wir über vier Kategorien vor:

- Unterschiedliche **Plattformen**: Computerspiele sind immer technisch gebunden, nicht jedes Spiel läuft auf jeder Plattform. Mit jeder Plattform gehen unterschiedliche Möglichkeiten der Steuerung einher (Wischen, Controller, Maus und Tastatur, Gestensteuerung bei VR oder Spezialcontroller). Die Bedeutung für die Bildungsarbeit ist vor allem: Über welche Technik verfüge ich, womit kann ich pragmatisch in meiner Einrichtung arbeiten?

Inhaltlich relevanter sind jedoch spielerische Elemente, da sie sich auf die Bildungspotenziale wie etwa die Möglichkeiten zur Identifikation und die narrativen Möglichkeiten des Spiels auswirken.

- **Spielmechanik**: von abstraktem Spiel bis Jump'n'Run, Adventure oder Ego-Shooter – Mechaniken lenken die Handlungs- und Einflussmöglichkeiten im Spiel.
- **Grafikstile**: von abstrakt bis konkret – abstrakte Darstellungen wirken in der Regel verallgemeinerbarer, während konkrete Darstellung die Spezifik der Situation oder der Figur hervorheben.
- **Geschichten, Themen und Inhalte**: Spielgeschichten haben unterschiedliche Tragweiten, die von 150-stündigen Epen bis hin zu erkenntnisverschaffenden Minispielen reichen können.

Anhand dieser Kriterien kann man in der Folge die Potenziale von Spielen untersuchen (geschieht unter 4.).

Anschließend wird dazu übergeleitet, welches Potenzial Spielen innewohnt – was erste Hinweise darauf liefert, wie man sie in der eigenen Bildungsarbeit einsetzen kann.

Vier Aspekte sind hier besonders beachtenswert:

- **Interaktivität**: Spiel ist nicht nur Rezeption wie Film oder Buch, sondern verlangt die eigenständige Mitwirkung an einer digitalen Geschichte. Hier werden kognitive und emotionale Prozesse stärker angesprochen, was zu einem hohen Maß an kognitiver Aktivierung führt.
- **Austausch**: Das eigene Handeln regt zum Austausch oder kreativen Anschlusshandlungen an. Insbesondere Dilemmasituationen oder Spielerlebnisse mit kontroverser Potenzial können als Ausgangspunkt für Anschlusskommunikation dienen.
- **Problemlösen**: Spiele stellen ihre Spieler\*innen vor Herausforderungen, die durch Ausprobieren, Nachdenken und Geschick gelöst werden müssen. Dies bringt eine vertiefte Auseinandersetzung mit spezifischen Problem- und Fragestellungen mit sich.
- **Involvierung**: Da sich die eigenen Handlungen auf das Spiel auswirken, gewinnen die Spielenden eigene Erfahrungen, die sich lernförderlich nutzen lassen. Zugleich erleben Spielende Selbstwirksamkeitserfahrungen, die sich positiv auf Selbstkonzept, kognitive Aktivität und emotionale Auseinandersetzung auswirken.

#### 4. Games und Bildungsarbeit [~20 Minuten]

*Ziel: Aufbau von Konzepten der Bildungsarbeit mit Games; Erprobung der oben vorgestellten Kriterien der Spielanalyse (=> Aufbau und Anwendung von Fachsprache).*

Die TN lernen die Konzepte ‚Serious Games‘ und ‚Serious Gaming‘ kennen. Hierbei dürfen Potenziale und Herausforderungen beider Konzepte kritisch reflektiert werden:

**Serious Games** etwa sind zu Bildungszwecken entwickelt worden und verfolgen somit Lernziele, zugleich geht hiermit kein Qualitätsversprechen einher: Viele Serious Games machen entweder keinen Spaß (schlechtes Spielen) oder man lernt wenig (schlechtes Lernen) – hier muss in jedem Einzelfall geschaut werden, ob das Spiel taugt. Viele Serious Games setzen nur auf Wissenserwerb mit Quizen oder extrinsische Motivationsförderung (Sammeln von Punkten oder Belohnungen) – das ist problematisch, optimalerweise sollten Spiele aus ihren Inhalten und der sinnvollen Tätigkeit der Spielenden heraus motivieren. Hier kann auf die Datenbank der Stiftung digitale Spielekultur verwiesen werden, in der eine ausführliche Sammlung an Titeln mit Bewertung vorliegt.

*Methodisches Vorgehen:* Nach der Definition von Serious Games wird das Spektrum an den zwei Beispielen Assassin’s Creed Discovery Tour und Spuren auf Papier verdeutlicht. Hierbei können Let’s Play-Videos, bzw. die Datenbank-Videos gezeigt werden. Anschließend werden die oben genannten Kategorien *Spielmechanik*, *Grafikstil* und *Geschichten*, *Themen und Inhalte* zur Analyse durch die Teilnehmer\*innen (unterstützt durch die Moderation) genutzt und Potenziale für die Bildungsarbeit herausgearbeitet. Die Arbeit an den Spielen erfolgt kursorisch.

**Serious Gaming** bedarf einer spezifischen Einstellung/ Perspektive der Spieler\*innen beim Spielen, damit die Lernpotenziale zu Tage treten. In der Regel müssen diese Spiele für den Einsatz im Bildungskontext mit Aufgaben/Reflexionsfragen versehen werden; manche Spiele liefern einen Erfahrungsraum, der mit anderen Lerninhalten verbunden werden kann: So sollte das Lernziel bei Papers, Please nicht darauf liegen, wie schwer der Arbeitsalltag eines Grenzbeamten ist (im Sinne von Berufsorientierung), sondern die moralischen Schwierigkeiten hervorheben, die zwischen den verschiedenen Anforderungen von Menschen an der Grenze und den Vorgaben durch die Vorgesetzten bestehen oder sich bei den Verlockungen und dem Aufeinanderprallen verschiedener moralischer Werte zeigen.

*Methodisches Vorgehen:* Gleiches Vorgehen wie bei Serious Games, je nach Zeitfenster und Interesse der Teilnehmer\*innen nur ein oder zwei Beispiele durcharbeiten.

Drittens wird ein kurzer Abriss zu den Möglichkeiten **eigenen Gestaltens** eröffnet, wenngleich dies ebenfalls knapp bleibt. Auf Aspekte wie Modding oder die niedrigschwellige Games-Entwicklung mit Tools wie Twine oder dem RPG-Maker kann gerne hingewiesen werden.

Wenn eine Pause für diesen Block angestrebt wird, ist sie an dieser Stelle optimal: Die Teilnehmer\*innen haben ihre Spielerfahrungen gesammelt und in einer ersten Form reflektiert, es besteht dennoch genügend Anlass zum freien Austausch. Zugleich sollte der folgende Block aus Input und Arbeitsphase nicht unterbrochen werden, damit die vermittelten Informationen präsent bleiben.

#### 5. Kurze Reflexionsphase vor der Pause:

Sind Fragen offen? Vertiefungswünsche für M2? Schon Ideen für M3: Wo werden Probleme erkannt, was sind Potenziale? Erste Ideen sammeln für den Nachmittag (Modul M3).

**Material:** ausgedruckte Checkliste

*Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und des Bundesministeriums der Finanzen (BMF) dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der:die Autor:in die Verantwortung*

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

