



Praxis

Eulenfisch

Nr. 26_2021

S. 104 - 107

EULENFISCH

Praxis für die Sekundarstufe II

Virtuelle Schöpfung?

Oder wie Gaming unsere Wirklichkeit erweitert

von Stefan Piasecki





Einstiegsphase

M1

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26



*Titelmotiv des Buches „Credere et ludere“
(Piasecki 2017, nach dem Cover des Spiels
„Black & White“, lizenziert von Electronic Arts)*

Aufgabe:

Das Bild genau betrachten und beschreiben. Einzelne Elemente identifizieren und in Bezug setzen. Was ist der erste Eindruck? Was ergibt ein Detailblick? Dieses von Text und anderen grafischen Elementen bereinigte Motiv wurde für ein Computerspiel benutzt und findet sich auf dem Cover eines Buches. Welche Inhalte deutet dieses Motiv an?



Einstiegsphase

M1

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Auflösung:

Gut und Böse lassen sich gut erkennen, bestehen aber bei genauerem Hinsehen aus Elementen wie Engeln, Teufeln, Händen, Schweifen, Farben. Sie stehen zueinander in einem Rhythmus oder einem Kreislauf. Dieser benötigt keine äußeren Einflüsse, wie sie die Spieler jedoch einbringen.

„Der Rezipient konstruiert sich aus den ihm im Medium präsentierten Informationen eine Geschichte. Das bedeutet, dass das Kunstwerk der intellektuellen Aktivität des Rezipienten bedarf, um vollständig Gestalt zu erhalten, Leben eingehaucht zu bekommen. Der Rezipient wiederum bringt in die Rezeption die Erwartungen und die Erfahrungen ein, die seinem Alltag und seinen Kenntnissen bisheriger Medienlektüren entspringen“¹.

Was der Mensch erlebt und die Herausforderungen, die sich ihm stellen, treffen auf das kognitiv abgelegte Gesamtarsenal von Handlungsoptionen. Dies lässt sich auch für Weltbilder und kulturelle/gesellschaftliche Sujets feststellen. Im Spielerleben ereignen sich Abgleiche der Handlung mit den vorhandenen Wertvorstellungen durch eine Identifikation mit der Spielfigur.² Visualisierungen von adäquatem und inadäquatem Verhalten, symbolhafte Darstellungen von Macht, Geschlecht oder sozialen Abweichungen bieten Orientierungen. Das Spiel werde zur „sinnstiftenden Auseinandersetzung des Subjekts mit der Umwelt“ und zu einer Form der Lebensbewältigung.³ Prägend für die menschliche Existenz sei damit das Bemühen um eine „Verbesserung bzw. Erhöhung des Daseins“, um „Selbstverwirklichung“ gemäß Maslows Modell der Wachstumsbedürfnisse. Macht oder Allmacht bieten die Verheißung sofortiger Umsetzung der persönlichen Wachstumsziele. Spiele versprechen diese Macht, wenn auch fiktiv. Aber ihre Lernkurve und der den Flow aufrechterhaltende Rhythmus lassen es zu, dass Spielende sich die Spielwelt erschließen, untertan machen, an ihren Aufgaben wachsen und damit das Spiel bezwingen.

¹ Missomelius, Petra: *Digitale Medienkultur. Wahrnehmung, Konfiguration, Transformation*, Bielefeld: Transcript, 2006, 109 f.

² Schikorra, Nicole: *Der Heavy User in seinen sozialen Bezügen. Eine qualitative Studie über das Abgleiten in eine extensive Computerspielnutzung*. Hamburg: Verlag Dr. Kovac, 2011, 29.

³ Oerter, Rolf: *Lebensthematik und Computerspiel*, 1997, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: BpB, 59-66, 60.



Spielmotivation reflektieren

M2

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26



(<https://gallery.ultimacodex.com/ultima-advertisements/#jp-carousel-99>, 09.03.2021)

Aufgabe:

Dies ist eine doppelseitige Anzeige zu einer der erfolgreichsten Fantasy-Serien aller Zeiten. Betrachten Sie die linke und die rechte Seite des Bildes. Beide beinhalten eine zentrale Aussage. Welche ist das? Spricht Sie diese an? In der Gesamtwirkung der Anzeige: Weckt die Darstellung Ihr Interesse und falls ja, welche Motivation verspüren Sie, das Spiel zu spielen? Welche „Entwicklungshoffnung“ weckt die Darstellung – was also hat ein Spielender gemäß der Aussage der Anzeige, was er oder sie vorher nicht hatte?



M2

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Spielmotivation reflektieren

Anmerkung: Dies eignet sich auch für Kleingruppen, die jeweils nur eine Seite betrachten und dann in der folgenden Zusammenführung die Gesamtaussage beurteilen.

Auflösung:

„Travel Land and Sea. Explore deep, dark dungeons. Journey through the vastness of Space. And now conquer Time itself.“ Mit diesen Worten wurde 1984 das Computerspiel „Ultima II“ in Druckanzeigen beworben, ein frühes Rollenspiel, dessen Grafik und Funktionen nichts mehr gemein haben mit heutigen Spielen. Doch die Handlungsaufforderung an Interessierte, in die dargebotene Welt einzudringen, dort Abenteuer zu erleben und die Bilder und Vorstellungswelten, die dadurch erzeugt werden, sind nach wie vor die gleichen: Freiheit, Abenteuerlust, Draufgängertum werden versprochen, der Einsatz des eigenen (digitalen) Lebens wird mit dem Versprechen von Ruhm und Reichtum aufgewogen. Erkennbar wird hier die zielgerichtete Ansprache von Bedürfnissen: nach Verbesserung des Gemütszustandes auch durch Unterhaltung, aktive Beschäftigung und eskapistische Befreiung von realen, dafür aber das Eintreten in fiktive Rollenverpflichtungen. Da ein Spiel sich nicht ohne Einwirkung von Spielerinnen und Spielern entfaltet, tritt zu den Handlungsmöglichkeiten die Handlungsnotwendigkeit. Bildschirmspiele bieten demnach ein Feld der permanenten notwendigen Problemlösung, um zu einem Gesamtergebnis zu kommen. Das Erreichen verschiedener Ränge oder Spiel- und Erfahrungsstufen ermöglicht die Wahrnehmung unterschiedlicher Optionen im Spiel – Erfahrungskapital als soziales Kapital stellt so auch in der virtuellen Sozialität und Gemeinschaft eine Machtressource dar.⁴

⁴ Bauer, Gerhild / Fessler, Clemens / Horvatic, Eva: Zur bildungstheoretischen Perspektive sozialer Machtstrukturen in Browsergames. Der Spielerfahrungsraum im Online-Game „Die Stämme“ als sozialer Lernraum, 2010, in: Swertz, Christian / Wagner, Michael (Hrsg.): Game – Play – Society. Contributions to contemporary Computer Game Studies. München: kopaed, 67-82, 77.



Rückwirkungen in die reale Welt

M3

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26



Edward Snowden: Wer ist dieser Mann und was hat er getan?
(https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Snowden#/media/File:Edward_Snowden-2.jpg, 09.03.2021)

Aufgabe:

Person googeln, Leistung bewerten vor dem Hintergrund eigener Konzeptionen von Mut und Einsatzbereitschaft für Ziele und Menschen, die nicht eindeutig zu identifizieren sein mögen, aber an welche man glaubt.

Ergänzung:

Sein Biograph Greenwald erkannte: „Er war nicht der Erste, von dem ich hörte, dass Videospiele seine Weltsicht entscheidend geprägt hatten. Vor einigen Jahren hätte ich mich noch darüber lustig gemacht, aber inzwischen hatte ich begriffen, dass sie für Snowdens Generation im Hinblick auf die Ausbildung eines politischen Bewusstseins, eines moralischen Denkens und eines Gespürs für den eigenen Platz in der Welt ebenso relevant waren wie Literatur, Fernsehen und Kino. In diesen Spielen wurden häufig komplexe moralische Probleme thematisiert, die zum Nachdenken anregen – besonders Menschen, die zu hinterfragen beginnen, was man ihnen beigebracht hat“.⁵

Diskussion:

Wie und warum können Videospiele Denken und ethisches Erfühlen so prägen, dass jemand alles aufgibt, was er besitzt und erreichen kann? Lässt sich das für jemanden aus der Gruppe nachvollziehen?



M3

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Rückwirkungen in die reale Welt

Auflösung:

Das Sujet, dass ein einzelner Mensch die Welt retten könne, dass Heldentum positiv und notwendig sei, dass das Böse im offenen und direkten Kampf konfrontiert werden müsse, ist nach wie vor Grundelement in vielen modernen Medien und ganz besonders in Computer- und Videospielen. Es prägt das Bewusstsein auch postmoderner Gesellschaftsmitglieder wie jenes von Edward Snowden, des Whistleblowers, der Ende 2012 die illegalen Überwachungspraktiken der US-Administration verriet. Snowden war in seiner Jugend stark von griechischen Heldensagen beeinflusst worden. Insbesondere durch Videospiele habe er aber gelernt, „dass ein einzelner Mensch, selbst wenn er noch so machtlos ist, ein großes Unrecht aus der Welt schaffen kann“⁶.

⁵ Greenwald, Glenn: *Die globale Überwachung. Der Fall Snowden, die amerikanischen Geheimdienste und die Folgen*, München: Droemer, 2014, 72 f.

⁶ Ebd.



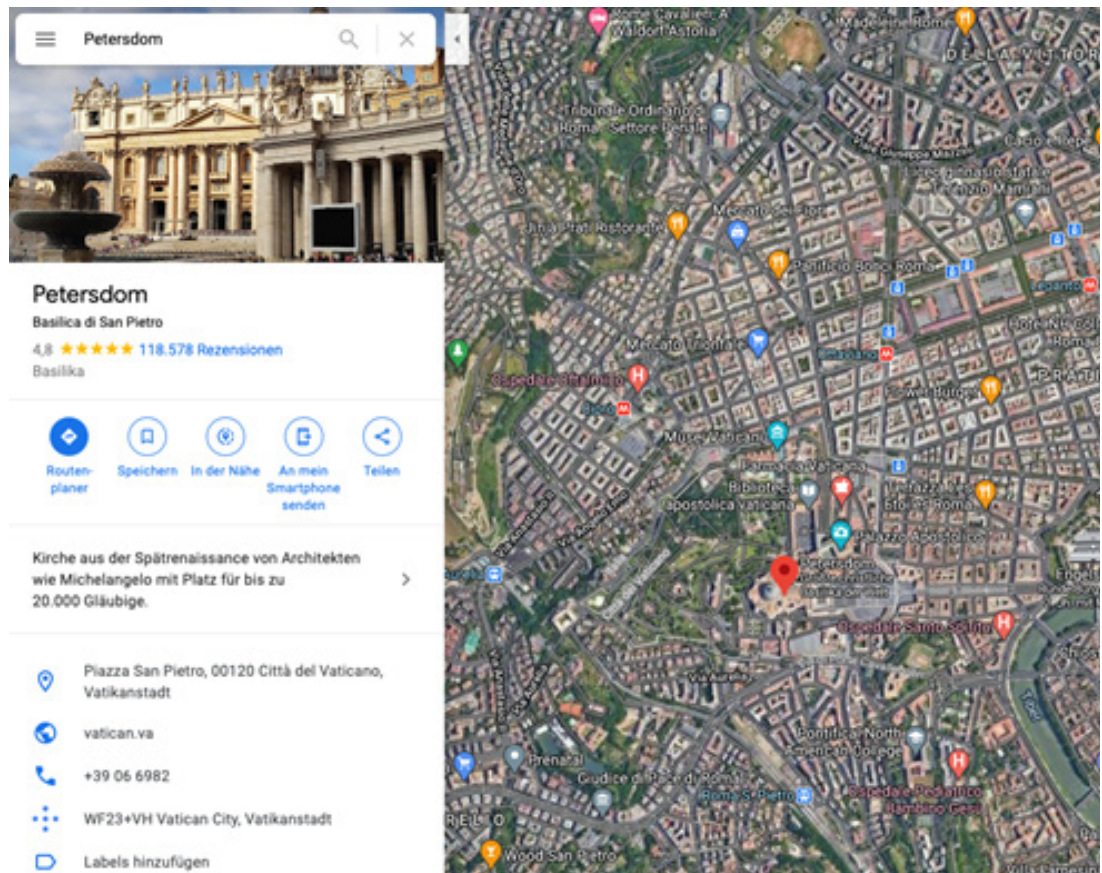
Heilige Orte – real und virtuell

M4

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26



(<https://www.google.com/maps/place/Petersdom/@41.9019751,12.4729482,3953m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x0:0x724bf077cd875283!8m2!3d41.9021667!4d12.4539367,09.03.2021>)

Aufgabe:

Suchen Sie auf Google Maps „heilige Orte“.

Ergänzung:

Was sind heilige Orte? Das kommt auf die Perspektive an. Je nach Kultur und Religion können dies der Petersdom sein, das Taj Mahal, die Kaaba in Mekka, die Jerusalemer Klagemauer, Stonehenge, der Kölner Dom oder die germanische Dorfeiche usw.

Diskussion:

Welche Informationen werden zunächst angezeigt und was lässt sich über die geografische Lage sagen? Stellen Sie sich vor, Sie sollten diese Orte im Rahmen eines Spiels entdecken. Welche Hilfsmittel benötigten Sie, um „Heiligkeit“ festzustellen? Welche zentralen Erlebnisse würden Sie beim Besuch eines solchen Ortes im Spiel erwarten?



M4

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Heilige Orte – real und virtuell

Auflösung:

Bei aller Freiheit, die moderne Spiele versprechen, ist das Vorwärtskommen doch immer an den unterliegenden technischen Rahmen und dessen formalisierte Erfolgskriterien gebunden wie Avatarentwicklung, Punktezahlen, Spielstufen, erfolgreich abgeschlossene Missionen und Ähnliches. Das Interface und das Symbolzeichensystem müssen verstanden werden, um es bedienen zu können. Ist das noch nicht der Fall, muss dies erlernt werden. Zur Spieloberfläche, die die Spielwelt ebenso zeigt wie Interfaceelemente (Statusanzeigen, „Leben“ etc.), gesellen sich Musik (Stimmung) und Toneffekte (auditive Signale) sowie spielimmanente Hinweise und Botschaften (Narration und Symbole). Aus dem Zusammenspiel dieser sichtbaren, hörbaren und „erlebbaren“ Bestandteile ergeben sich die sichtbare und unsichtbare Spielwelt in ihrer Gesamtheit, die auf Spieler einwirkt und sie motiviert, informiert und durch die Vermittlung motivationsgebundener Rückmeldungen wie Erfolge an das Spiel bindet. In der Überlegung, einen solchen realen Ort (und die Google-Suche dient der initialen individuellen Recherche) in ein Spiel zu verpflanzen, fließen vielfältige persönliche und reale Erkenntnisbestandteile ein und verbinden sich mit Erwartungen an ein fiktives Medium (nämlich das imaginäre Spiel), welche aber in der Realität (den eigenen Rezeptionserfahrungen) gründen. Menschen können sich in der Virtualität eines Spieles aktiv (und schadensfrei) betätigen und realisieren. Es handelt sich um „Suchbewegungen“, die zu einem Gefühl der Selbstkontrolle und Selbstbefähigung beitragen können.



M5

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Virtualisierung des Erlebens in der vor-digitalen Ära

Variante A: Textarbeit auf Englisch

(möglicherweise verknüpfbar mit Fachunterricht Englisch)

„There was a moment of chaos. The liquid before Dan’s eyes clouded suddenly white, and formless sounds buzzed. He moved to tear the device from his head, but emerging forms in the mistiness caught his interest. Giant things were writhing there.

The scene steadied; the whiteness was dissipating like mist in summer. Unbelieving, still gripping the arms of that unseen chair, he was staring at a forest. But what a forest! Incredible, unearthly, beautiful! Smooth holes ascended inconceivably toward a brightening sky, trees bizarre as the forests of the Carboniferous age. Infinitely overhead swayed misty fronds, and the verdure showed brown and green in the heights. And there were birds – at least, curiously loving pipings and twitterings were all about him though he saw no creatures – thin elfin whistlings like fairy bugles sounded softly.

He sat frozen, entranced. A louder fragment of melody drifted down to him, mounting in exquisite, ecstatic bursts, now clear as sounding metal, now soft as remembered music. For a moment he forgot the chair whose arms he gripped, the miserable hotel room invisibly about him, old Ludwig, his aching head. He imagined himself alone in the midst of that lovely glade.

„Eden!“ he muttered, and the swelling music of unseen voices answered.“

Weinbaum, Stanley G. (1935): Pygmalion’s Spectacles, in: Wonder Stories. The Magazine of Prophetic Fiction, Vol. 7, No. 1, June 1935, 28-39 u.105.

Aufgabe:

Nicht selten nahmen literarische Darstellungen die technische Entwicklung vorweg oder prägten sie: Das hier ist die erste Beschreibung einer Virtual Reality Erfahrung der Geschichte – so wie sie jeder bestätigen wird, der schon einmal eine VR-Brille aufhatte, inkl. dem Phänomen der Motion Sickness. Sie stammt aus dem Jahr 1935 (!). Und man achte auf das allererste Wort, das in dieser allerersten Beschreibung einer virtuellen Welt gesagt wird: Eden – Paradies. Warum lässt Weinbaum den Protagonisten ausgerechnet dieses sagen?



Virtualisierung des Erlebens in der vor-digitalen Ära

M5

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Variante B: Technikhistorische Annäherung – Tod als Transzendenzphänomen in der fotografischen Stereografie (möglicherweise verknüpfbar mit Fachunterricht Kunst)



Timothy O'Sullivan, Stereografie eines gefallenen Scharfschützen, Juli 1863⁷

Bildquelle: <https://www.loc.gov/item/2018672111/>

Aufgabe:

Dieses Bild stammt aus dem amerikanischen Bürgerkrieg 1861-1865. Auch die noch junge Fotografie (ab den 1840ern) wurde sofort verwendet, um die Grenze zwischen Leben und Tod möglichst plastisch und vieldimensional sichtbar zu machen. Hier wollte man den Tod im Schützengraben quasi in 3D realisieren. Was mögen die Gründe dafür sein und welche Wirkung mag dies auf zeitgenössische Beobachter gehabt haben?

⁷ Böger, Astrid: *Die amerikanische Fotografie*, 2019, in: Decker, Christof (Hrsg.): *Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika*. Bielefeld: transcript, 99-160, 112.



Virtualisierung des Erlebens in der vor-digitalen Ära

M5

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

Auflösung Variante A:

Ergebnisoffene Diskussion der Frage, warum ein Autor, der seine Figuren alles machen und sagen lassen kann, in dieser Szene genau jenen Weg einschlägt? Welche Rolle spielt „Eden“?

Auflösung Variante B:

Die Stereoskopie von 1863 präsentiert einen gefallenen Soldaten des amerikanischen Bürgerkriegs im Schützengraben, nachgerade „in Szene gesetzt“. Man kennt seinen Namen nicht und weder seinen Hintergrund noch die Umstände seines Todes, er hat kein Grab und niemand betrauert ihn mehr, doch die Stereoskopie erlaubt auch 150 Jahre später noch eine virtualisierte Ahnung von der Realität seines Sterbemoments. Der Bürgerkrieg formte eine Urkatastrophe für die USA, wie der Erste Weltkrieg für Europa, und wurde daher vielfältig bearbeitet und bewältigt – bis heute. Nach Höhlenmalereien und Gemälden, die sich insbesondere in der Renaissance dem Sterben und dem Tod auf besonders drastische Weise widmeten, folgte im 19. Jh. die Fotografie und abermals wurde das neue visuelle Medium umgehend genutzt, um Leben und Sterben möglichst umfassend und vielschichtig abzubilden und die Betrachter „virtuell“ daran teilhaben zu lassen.

„Transzendenzwahrnehmung“ und kognitive -aufbereitung und „Verarbeitung“ sind demnach genuines Menschenbedürfnis und keines einer ominösen „Technologie“. Dass religiöse Inhalte sich gerade im virtuellen und vorgestellten Raum manifestieren, ist plausibel: Religion „vermittelt“ sich höchstens in Gesten und Ritualen, lässt sich aber nicht „zeigen“. Sie ist eben zu glauben. Mit der technischen Basis von Funkmedien über das Internet bis zu Smartphones erweiterten sich Resonanz- und Verfügungsräume. Erfunden wurden sie für realweltliche Erfahrungen und Bedürfnisse und dennoch wurden sie jeweils umgehend zur Verarbeitung religiöser Empfindungen herangezogen.