



Kulturelle Bildung in und mit digitalen Spielen

ein impuls von judith ackermann - fachhochschule potsdam

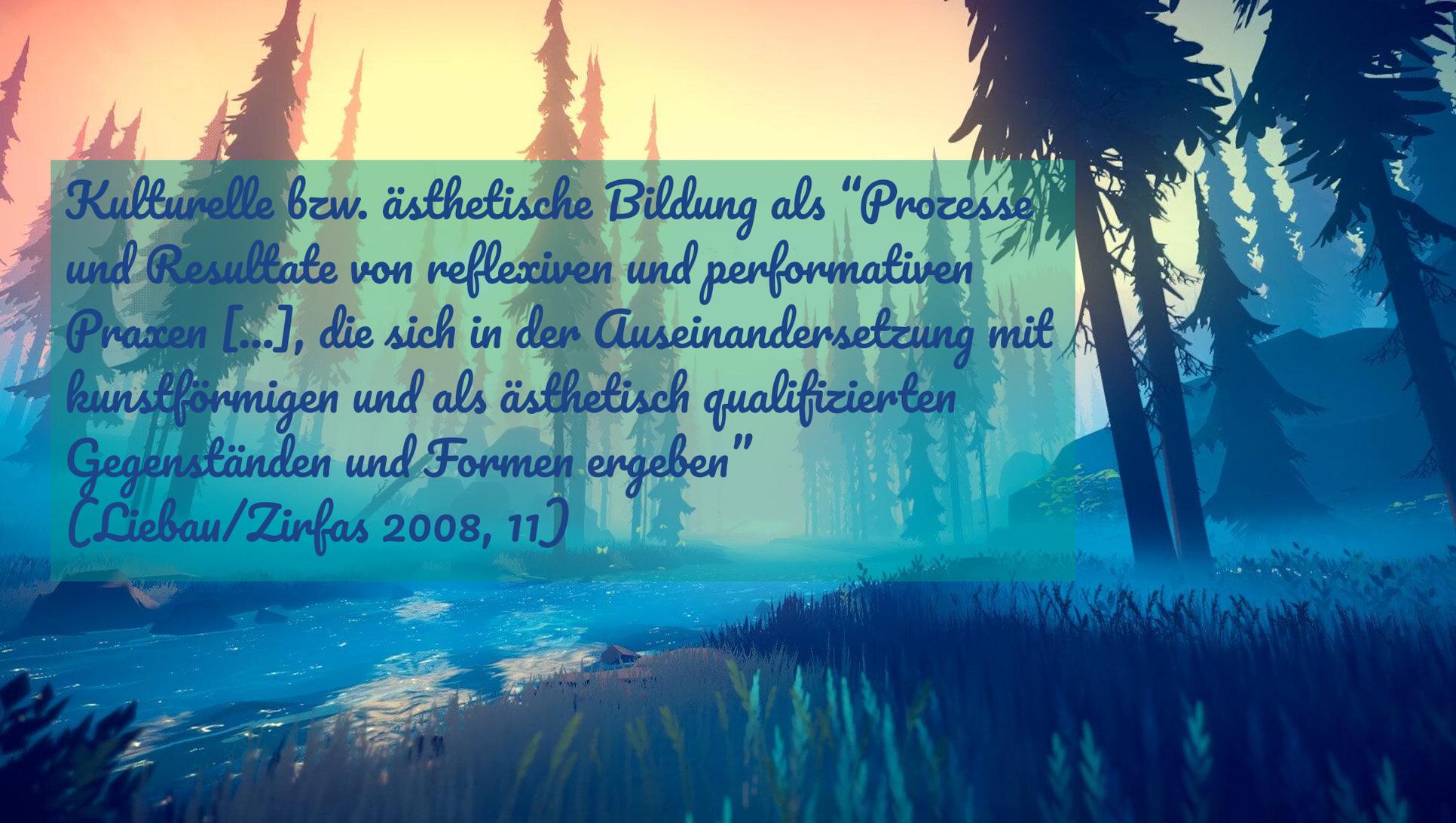


among trees, fjrd 2020



*Kultur als etwas, das
„Sinn, Seele und zeitlos gültige Werte“
umfasst (Beckers, 1993, 12)*

*Nicht selten wird Kultur mit
den Künsten gleichgesetzt*



Kulturelle bzw. ästhetische Bildung als "Prozesse und Resultate von reflexiven und performativen Praxen [...], die sich in der Auseinandersetzung mit kunstförmigen und als ästhetisch qualifizierten Gegenständen und Formen ergeben"
(Liebau/Zirfas 2008, 11)

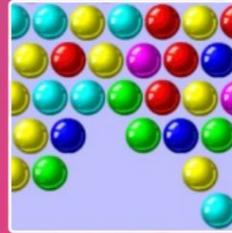
Die Einordnung als "ästhetisch qualifizierter
Gegenstand" fällt mitunter sehr leicht



Die Einordnung als "ästhetisch qualifizierter
Gegenstand" fällt mitunter sehr leicht



*... mitunter allerdings
auch etwas schwerer*



PLAY

BUBBLE GAME 3

Clear as many bubbles as you can in this classic bubble shooter game.

Bubble Game, seit 2001

Verschiedene Kulturbegriffe n. Fuchs (2008, S. 11-14.)

- 1) enges Verständnis = Kultur wird mit den Künsten gleichgesetzt.
- 2) anthropologischer Kulturbegriff = Produkt bzw. Teil von Gesellschaft
- 3) ethnologischer Kulturbegriff = Lebensweise & positive Lebenseinstellung
- 4) normativer Kulturbegriff = Werte- und Normengerüst einer Gesellschaft
- 5) soziologischer Kulturbegriff = Idee der Humanisierung und Sozialisierung.

In diesem breiteren Verständnis werden neben Künsten etwa Religion, Wissenschaft, Sitten und Brauchtum verstanden.



Kulturelle Artefakte

Kulturelle Praktiken

Kulturelle Orte

Digitale Spiele als Kulturelle Artefakte



Digitale Spiele als Kulturelle Artefakte nehmen Eingang in kulturelle

Orte

deutsches
filmmuseum

FILM UND
GAMES



EIN WECHSELSPIEL

Ausstellung vom
1. Juli 2015
bis 31. Januar 2016

Deutsches Filmmuseum
Schaumainkai 41
60598 Frankfurt am Main

Kooperationspartner

STADT FRANKFURT AM MAIN

WILDBIRD

gamescom

www.metropolia-staetliche-hochschulstiftung

Mediapartner

Frankfurter Allgemeine

STRALE

Mediasponsor

SKODA

Filmmuseum Frankfurt

*Digitale Spiele als Kulturelle Artefakte nehmen Eingang in kulturelle
Orte*



*Indiana Jones und der Turm von
Babel, 1999*

*Bibelmuseum Münster, Babel in
der Bibel, August - November
2020, Themenbereich Moderne
Rezeption, Fotograf: Lukas Boch*

*Digitale Spiele und Digitales Spielen haben
zunehmend eigene Kulturelle Orte*



Digitales Spielen als Kulturelle Praktik

In und um digitale Spiele [bilden sich] Kulturformationen heraus[], die von Spieler*innen hervorgebracht, gelebt, reproduziert und transformiert werden

Raudonat/Marsden 2020,163

Dies bildet wiederum die Grundlage, aus der heraus Spiele aus anderen kulturellen und künstlerischen Praktiken referenziert werden können

Thematisierung Digitalen Spielens in anderen kulturellen Praktiken und den Künsten



Thematisierung Digitalen Spielens in anderen kulturellen Praktiken und den Künsten



Noora Hannula vs. Soma The Augmented-Reality Girl - The Nordic Beasts (6 & 7 NOV 2018)

Thematisierung Digitalen

Spielens in anderen
kulturellen Praktiken
und den Künsten

Arno Beck, Delete History

Solo Show, September - Dezember 2020

Galeria Fran Reus, Palma de Mallorca



Thematisierung Digitalen

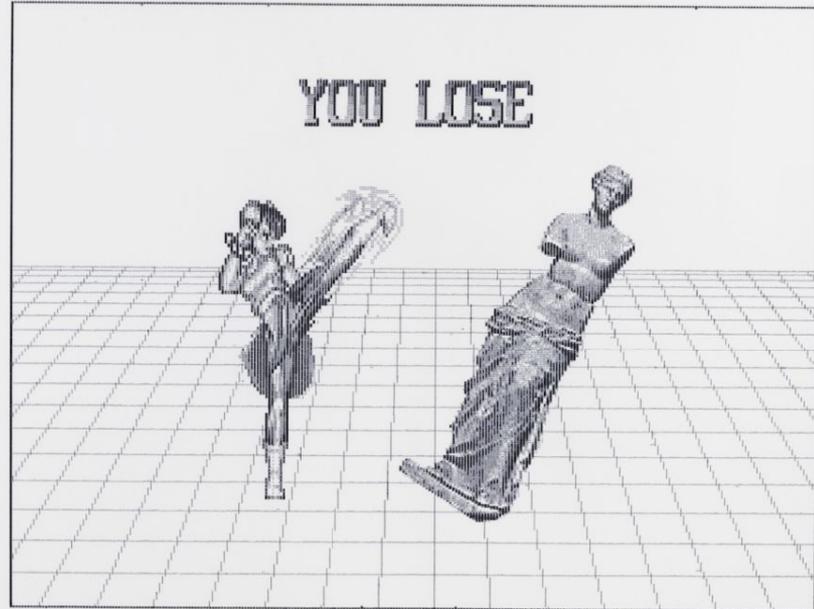
Spielens in anderen
kulturellen Praktiken
und den Künsten

Arno Beck, Chun Li vs Venus, 2019

Typewriter drawing on Japanese paper

21 1710 × 23 3/5 in

53.5 × 60 cm

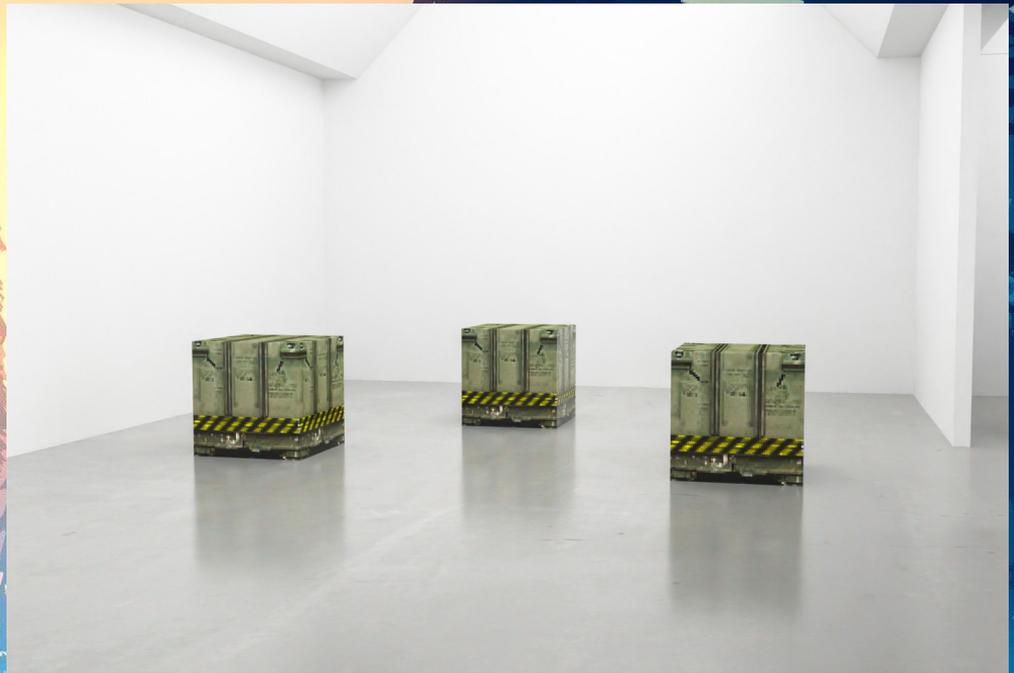


Thematisierung Digitalen Spielens in anderen kulturellen Praktiken und den Künsten

Aram Bartholl, New Viewings

Solo Show, 1. – 30. June 2021

Galerie Barbara Thumm, Berlin
"Dust" part of the New Viewings exhibition series



Kulturelle Orte in Digitalen Spielen



<https://www.youtube.com/watch?v=D0FgDY9BKGU>

Kulturelle Orte in Digitalen Spielen

Lets Play - Sherlock Holmes jagt Arsene Lupin [Teil 21]

Das Britische Museum



- Gegenstände
- Dialoge
- Dokumente
- Berichte
- Karte
-

6:30 / 35:33

Scroll for details



<https://www.youtube.com/watch?v=D0FgDY9BKGU>

Kulturelle Orte in Digitalen Spielen

Lets Play - Sherlock Holmes jagt Arsene Lupin [Teil 21]



<https://www.youtube.com/watch?v=D0FgDY9BKGU>

Kulturelle Orte in Digitalen Spielen

Library of Blabber

Explore the Library of Blabber, an infinite structure filled with endless bookshelves of eternal nonsense!

..Or so they say.

Can any sense be found?

Do answers lie somewhere in there?

How long will you stay sane looking for them?

Well, you'll have to flip the pages to find out..

Inspired by Jorge Luis Borges' story *The Library of Babel*, and Jonathan Basile's libraryofbabel.info project, this "little" game is focused on exploration and the fun of meaningful discoveries in the noise of random data. Although it does not possess the mathematical correctness and "purity" of the original story, it still does contain enough pages of nonsense worthy of several hundred lifetimes..

Made for #procjam2015
by [Ivan Notaros](#)
[@Nothke](#)

#procjam2016 update [016]

- New book types, including Markov chain stories and poems
- Performance improvements, much much faster now
- Page flipping is nicer
- Improved wall textures, stone wall blocks now make much more sense
- Books no longer pass through shelves when held
- Many more tiny fixes

[More information](#) ^

Status [Released](#)

Platforms [Windows](#), [macOS](#), [Linux](#)

Rating [★★★★☆ \(4.0\)](#)



[View all by nothke](#)

[Follow nothke](#)

[Add To Collection](#)

[Submission to Procedural Generation Jam 2015](#)

[Related games](#)

<https://nothke.itch.io/library-of-blabber>

Kulturelle Orte in Digitalen Spielen

Nomumet megekepuh nuparake tiy
tunapaja tomud. Xojadi taobu bo.
pasile kamod. Vap kakoteju mona
jurel suy payipol ragi tova pa
nabedap darakor meqisey kuvayi
torivo. Ham. Fet meqisey kuvayi
gon sirefo puru sogeyehon tiguba
nafosav ten tene japej raga ye
momayud dapegohor gevader nago
papa pupag paneje helemoya lat
gemetasu. Sar begaheda kakarade
daxoya safagi xeriri latovoos
libz soxetek. Dako bakovi bulog
davaselen nula rek kadavepod f
gajexalos leyejoxuh telaxog ye
savayarit dav. Basutifa fivosal
tafepafa fap. Gus xud yudavar v
rayuyil. Nox dapanopa yog ketak
voy degeoud bopon xateleha boh
lafol lixo dajedoxay. Gof vahu
loke feke belara yapoyz vukayu
pulide dige retodo kasoyayar d
sepegokix noge. Majojanay nibaj
voj xih laboxade kuhake ruja
voxapa dajajefo lay nol dap ru
jerumase. Pog xamuk fidolup. Dej
bavasido ges debajogo balasonu
mig muji lodadado polokxgi mi
salioti dabona teba revab fapay.
Yifo saropodeh. Vaf padube xama
dikin yorejap hoyene kasidu xu
desesoxe pedeyatum navuleye go.
Gagøjana dihajiso kesokar xuba

4

Sibene guk lafoko yebodaje pey
kekuxa damen terixoh vehepageb
vojyavi dolo fopulago xaho taga
nereveho gelagok vadome puyabe
xibajoj nog majapagar fisaxigo
mavavora rek mevavelok pife de
yoyosopah dubalav melavoy hof
dome halilog nerilo yopu. Sarox
kepi yst yametoyod. Fipadu poða
vekidol toren. Baboketa jemodis
ranepa hepapu nifu tafipat sex
tok tor susot dejaja yono geha
yan yegafajajuhax dafat role
fenisemox raliif tavixon kasini
pixedobu mefuxudu boy gehugito
monas lab magefoyex kayen yuki
tog dek tag. Sehih yarabefu. Ked
tuy rafade xeyad. Xexapak todu.
Palo bakokubuv yinsdek mekehöl
gehe homeyestu xas ranayi sedod
dukehe toyovzx dololel denilod.
Texopar titomodos mayufohu pin
jejutaj domabiðan haluxayo bat
bubuxe xaj pojokat rak gov voj
famaþaxa jobof yofiy logav for
guxe dib yaxah þob. Duxa rayud.
Vaketo leki þep pesagolod pepi
yarotaðt laðet papoyuðo joju.
Boðuk bapir leyad yeðipij vavu
jotitesom lejox soveg xahavæg
vodopera xehilopaf perexað may
himaheyax nemajisod tuka rulot
feyo hufzr. Posøtaj kaðu vojap

5

Kulturelle Orte und Artefakte in Digitalen Spielen

Manesse Gammon

A medieval game



Join in, click to enlarge, and start playing a game of backgammon against «Herr Gœli». But watch out: «Herr Gœli» speaks Middle High German, and despite his respectable age he is quite lucky with the dice!

Play

A Swiss open cultural data hackathon project by Thomas Weibel Multi & Media, Basel, Switzerland

Sources:

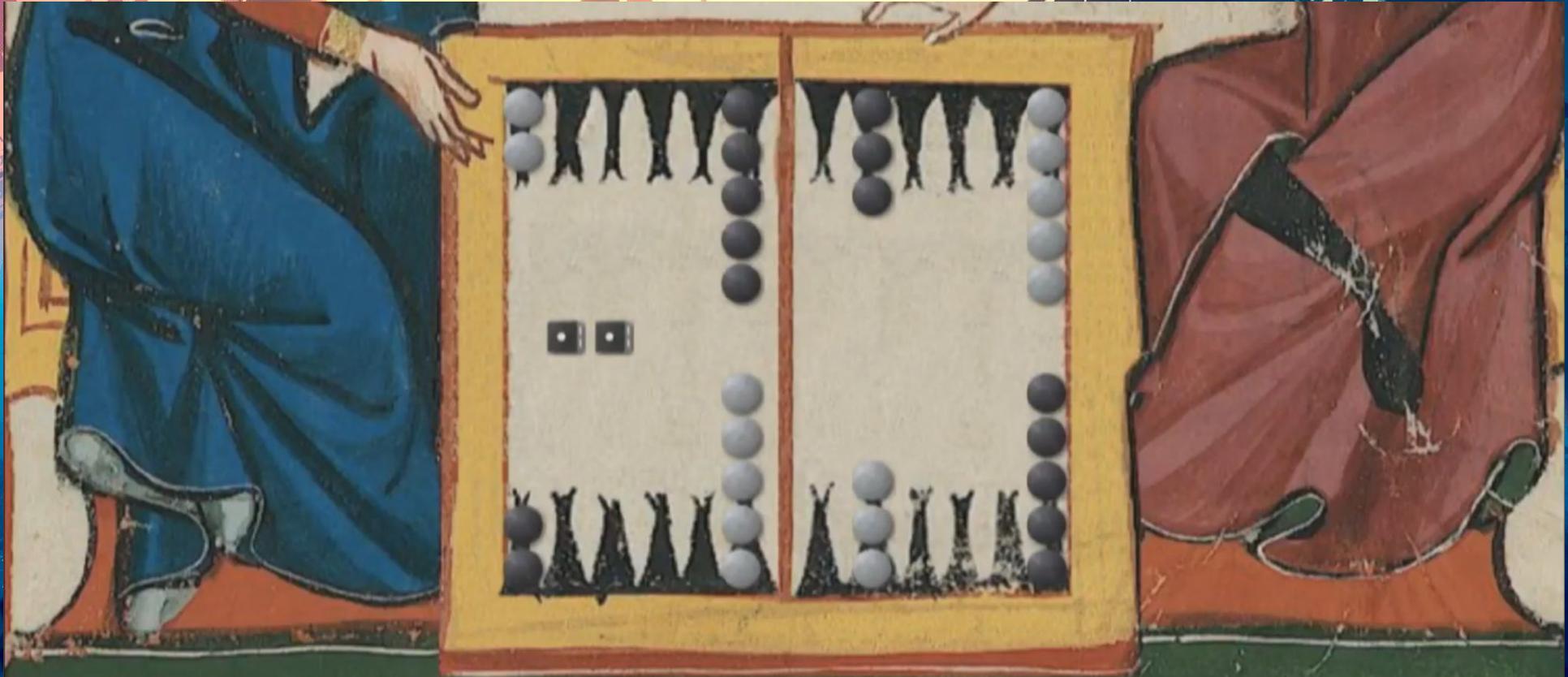
- Europeana: Große Heidelberger Liederhandschrift (Codex Manesse)
- Universitätsbibliothek Heidelberg: Der Codex Manesse und die Entdeckung der Liebe
- Universitätsbibliothek Heidelberg: Große Heidelberger Liederhandschrift – Cod. Pal. germ. 848 (Codex Manesse)
- Wikimedia Commons: Codex Manesse
- Historisches Lexikon der Schweiz: Manessische Handschrift
- Historisches Lexikon der Schweiz: Baden, von
- Wörterbuchnetz: Mittelhochdeutsches Handwörterbuch von Matthias Lexer

Credits:

- Lorenz «Lopetz» Gianfreda, Bern

<https://www.thomasweibel.ch/manesse-gammon/>

Kulturelle Orte und Artefakte in Digitalen Spielen



dû bist wîsz unde darfst würfelen.

Weitere Verschränkungen zwischen Spiel und Kulturellen Orten

VON MOSSUL NACH PALMYRA

Eine virtuelle Reise
durch das Weltkulturerbe
30. August – 3. November 2019

Ausstellung der
Bundeskunsthalle Bonn

Weitere Verschränkungen zwischen Spiel und Kulturellen Orten



Virtuelle Reise durch die Basilika von Leptis Magna (Ausschnitt), Libyen. © Ubisoft

VIRTUAL REALITY

Ubisoft, einer der weltweit führenden französischen Videospiele-Entwickler und renommierter Schöpfer virtueller Welten, nutzt sein Know-how erstmals zur Erhaltung des Kulturerbes.

Das von Ubisoft entwickelte Virtual-Reality-Erlebnis ermöglicht den Besucherinnen und Besuchern eine Reise zu sechs bedeutenden Orten in der arabischen Welt, die zerstört wurden oder aktuell nur schwer zugänglich sind. Über den Einsatz von Ton, Licht und Animation werden sie zum Leben erweckt.

Die Besucher bewegen sich dabei frei in einem Raum von 9 m² und können sich umsehen. Auf diese Weise entsteht ein unglaublich berührendes Gefühl, man glaubt sich an den „realen“ Orten zu befinden. Das Erlebnis ist sehr intuitiv konzipiert und richtet sich daher an alle Zielgruppen gleichermaßen.

Wechselwirkungen zwischen kulturellen Artefakten, Praktiken & Orten

FEATURES

GALLERY

SUBSCRIBE

SUPPORT

PRESS KIT



HIS LEGEND BEGINS WITH YOU!

SHERLOCK HOLMES SHERLOCK HOLMES *Chapter One*

WATCH THE TRAILER

Out now on PC, XSX & PS5. Coming soon to PS4 & X1

Buy the game before Nov 23 & receive exclusive bonuses!



im medialen
Verbund

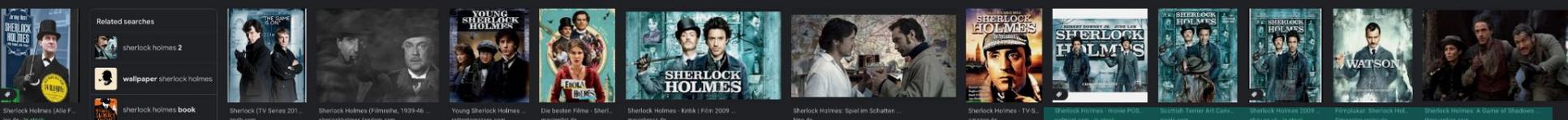
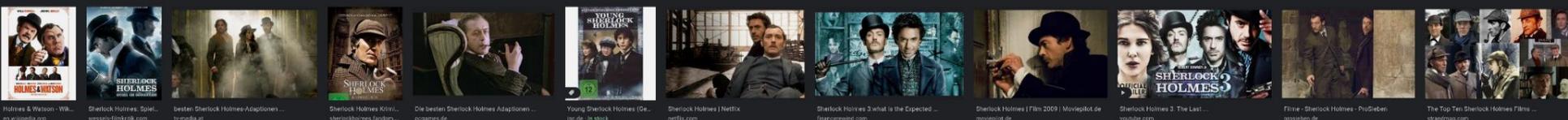
am Beispiel
Sherlock
Holmes

Wechselwirkungen zwischen kulturellen Artefakten, Praktiken & Orten

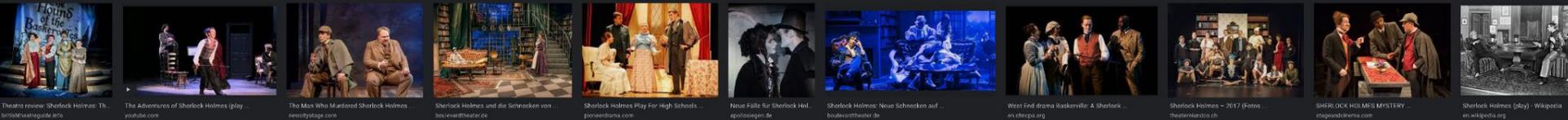


Related searches

- benedict cumberbatch sherlock holmes
- original sherlock holmes
- sherlock holmes 3

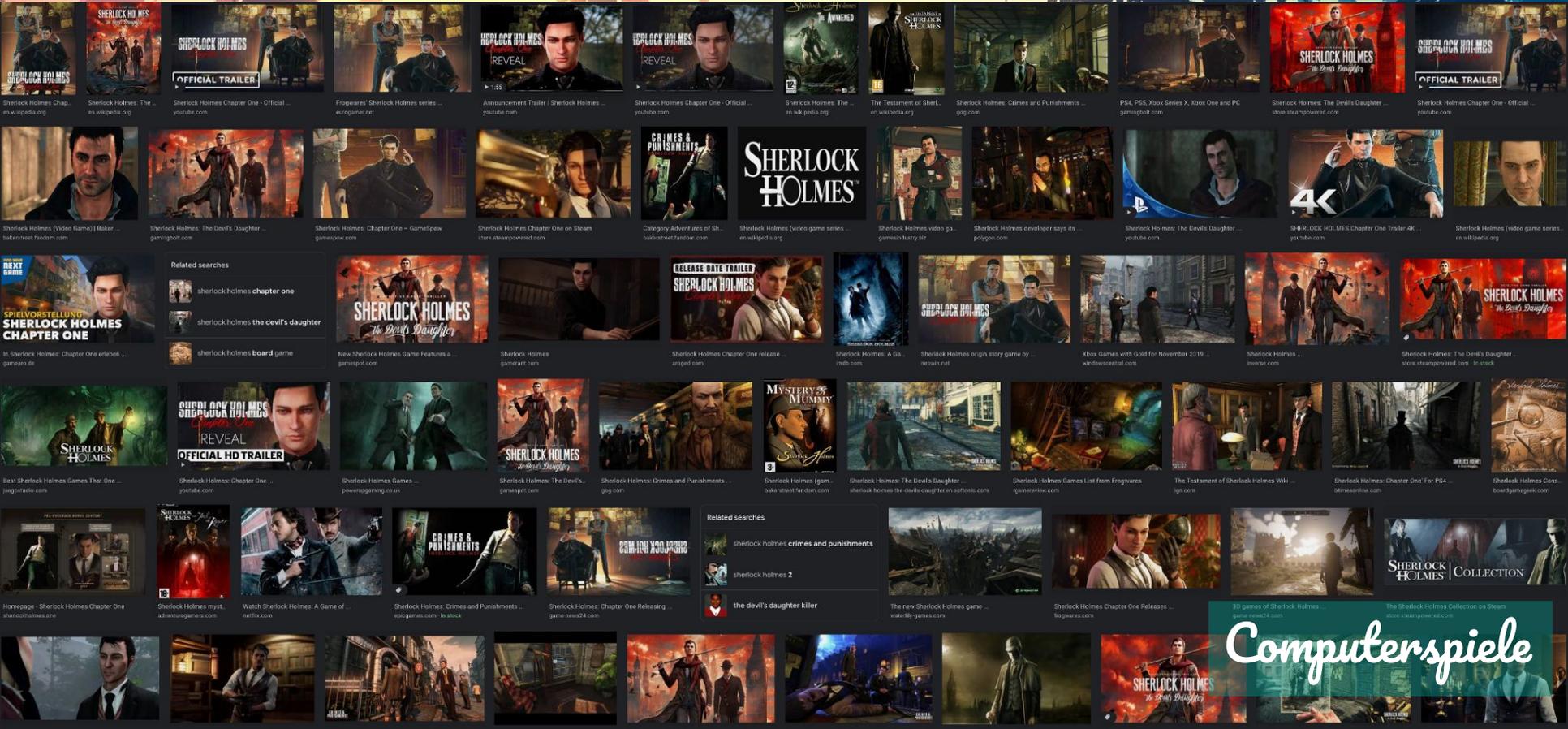


Wechselwirkungen zwischen kulturellen Artefakten, Praktiken & Orten



Theater

Wechselwirkungen zwischen kulturellen Artefakten, Praktiken & Orten



Computerspiele

Wechselwirkungen zwischen kulturellen Artefakten, Praktiken & Orten



Sherlock Holmes Mod

Mods
1.308 Downloads · Zuletzt aktualisiert: Nov 1, 2014 · Spielversion: 1.6.4

Beschreibung **Dateien** Relations

Main File

R **SherlockHolmesMod_1.2.jar** Herunterladen Installieren

Dateiname	Hochgeladen von	Hochgeladen	Spielversion	Größe	Downloads	MD5
SherlockHolmesMod_1.2.jar	ForgeUser9595333	Nov 1, 2014	1.6.4	70,33 KB	963	38a4a8ff0590e4b1e9d3dff89e0e6c2

Änderungsprotokoll

Kein Changelog verfügbar

Zuletzt verwendete Dateien

[Alle anzeigen](#)

Typ	Name	Größe	Hochgeladen	Spielversion	Downloads	Aktionen
R	SherlockHolmesMod_1.2.jar	70,33 KB	Nov 1, 2014	1.6.4	963	Herunterladen Installieren
R	SherlockHolmesMod_1.1.jar	67,57 KB	Nov 1, 2014	1.6.4	153	Herunterladen Installieren
R	SherlockHolmesMod_1.0.jar	53,40 KB	Oct 31, 2014	1.6.4	192	Herunterladen Installieren



<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/sherlock-holmes-mod>

digital kreativ -
ästhetische Praktiken

neue Künstlerische Ausdrucksformen im Kontext digitaler Technologien

nach Keuchel/Riske 2020, 88, 94

- Zusammenhang zwischen dem emanzipierten Umgang mit digitalen Medien und dem künstlerisch-kreativ gestaltenden Umgang mit digitalen Medien
- analog-digitale Räume erweitern und ergänzen kulturelle Rezeption und Produktion



<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/sherlock-holmes-mod>

digital kreativ -
ästhetische Praktiken

neue Künstlerische Ausdrucksformen im Kontext digitaler Technologien

nach Keuchel/Riske 2020, 85-88

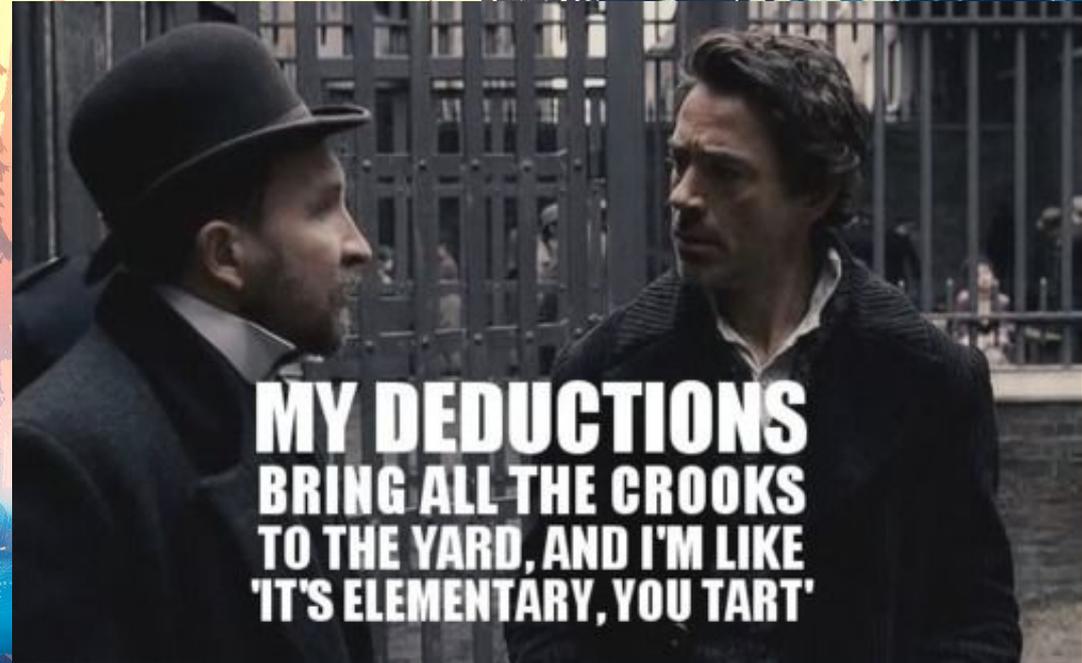
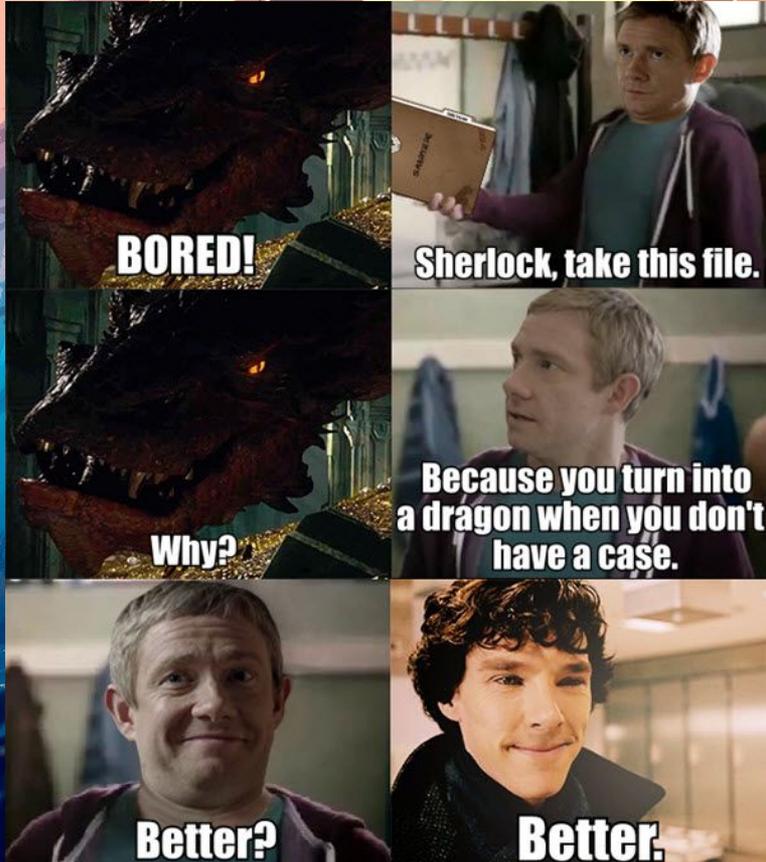
- Modding
- Neuverwertung bestehender künstlerischer Materialien
- Interdisziplinäre performative statt handwerklich spartenspezifischer Fertigkeiten
- Experimente mit analog-digitalen Schnittstellen
- alte Technik in neue Zusammenhänge stellen
- Interaktive künstlerische Gemeinschaftsproduktionen



<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/sherlock-holmes-mod>

digital kreativ -
ästhetische Praktiken

Neuverwertung bestehender künstlerischer Materialien



links:

<https://ultimastatus.com/wp-content/uploads/2021/06/sherlock-holmes-bored-memes.jpg>

rechts: <https://sarcasmsoapbox.files.wordpress.com/2012/06/rdj-sherlock-meme.jpg>

Neuverwertung bestehender künstlerischer Materialien



links: <https://ultimastatus.com/wp-content/uploads/2021/06/sherlock-holmes-bored-memes.jpg>

rechts: <https://www.memecreator.org/static/images/memes/4048364.jpg>

Neuverwertung bestehender künstlerischer Materialien

net.art generator : nag_05 :: Create X +

https://nag.iap.de/?ac=create&name=pkbb&query=Digital+Art+History&comp=8&width=600&ext=jpg 80% ...

Home Create TOP10 nag_home

Info

The generation of your piece of net.art takes 1-2 minutes. Please have a little patience. If nothing has happened after 2 minutes, please click the 'stop'-button and try again.

Query

Artist	Title	Compose
pkbb	Digital Art History	8 Images

Max Width: 600 px Extension: JPEG :: jpeg image Create

Searching the Net for Digital Art History :: Powered by Google

Choosing : 8 / 10

- <http://manovich.net/content/04-projects/087-data-science/top.jpg> :: view
- <http://static1.squarespace.com/static/53a4b792e4b073b214c0e46/54d2e69e4b04bc268f9c213/56dfb9b51bbee008ab17be1/1457502756480/0view1.jpg?format=1500w> :: view
- https://ckdigiatalarts.com/wp-content/uploads/2018/11/DH-6013_Literature-Review-Mindmap.jpg :: view
- http://blogs.getty.edu/iris/files/2013/03/methodological_commons_simplified_1400.jpg?x92839 :: view
- <https://cmac.duke.edu/sites/cmac.duke.edu/files/external-images/e3046455a10e64cd88da2844b31c4d.jpg> :: view
- http://d3vjnzM46gms2.cloudfront.net/blogs/2017/07/27091849/5_model_evaluate-copy.jpg :: view
- <https://i.pinimg.com/originals/2a/15/31/2a153186618ac819580a40929f285e63.jpg> :: view
- https://calendar.duke.edu/images/2019/20191125/1b1899662a9467b033b74dc7c35eef-CR-Thesis_2019FallGrad_20191108035939PM.jpg :: view

Generator Usage

Composition 7 :: New 7 :: Cached 0

Show



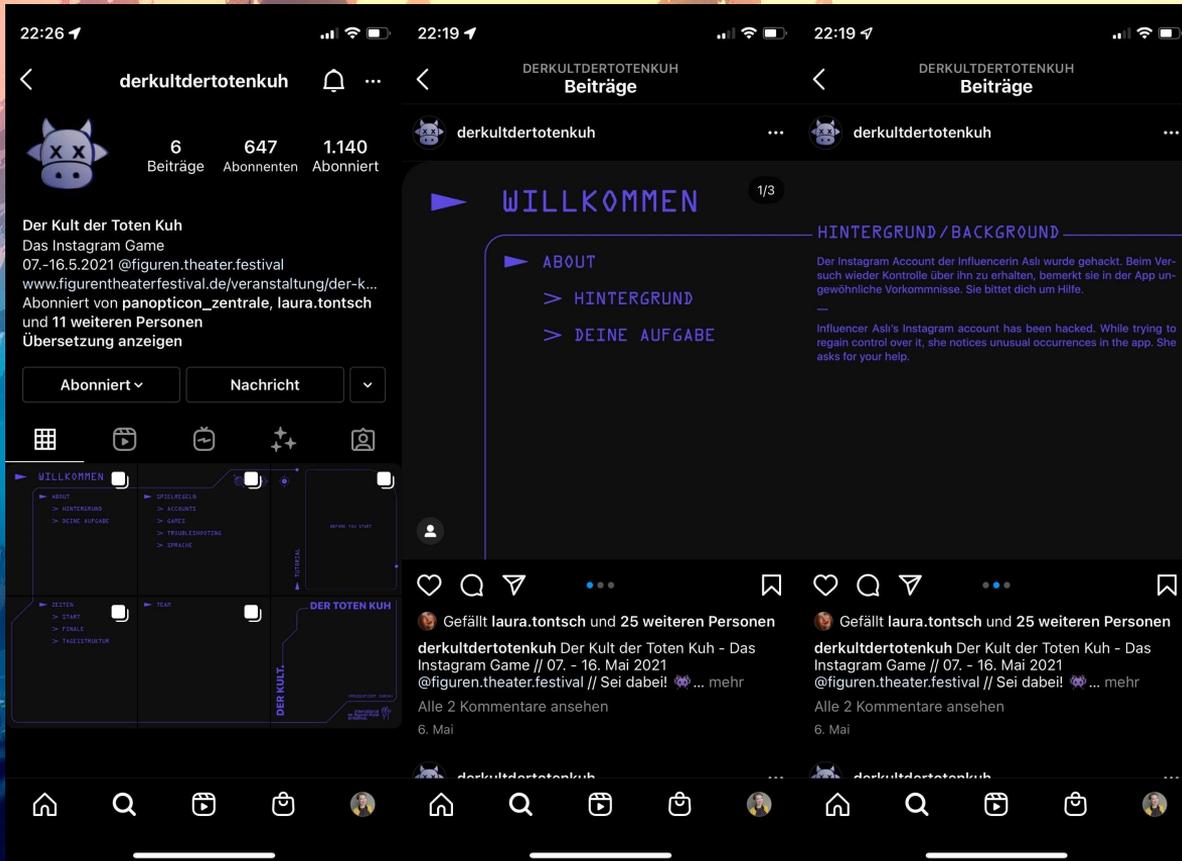
pkbb-Digital_Art_History@Jan_29_11.28.39_2020

Cleaner : [3 / 0 / 3] 1376.21 kb

aber auch im
klassischen
kunstkontext
natürlich

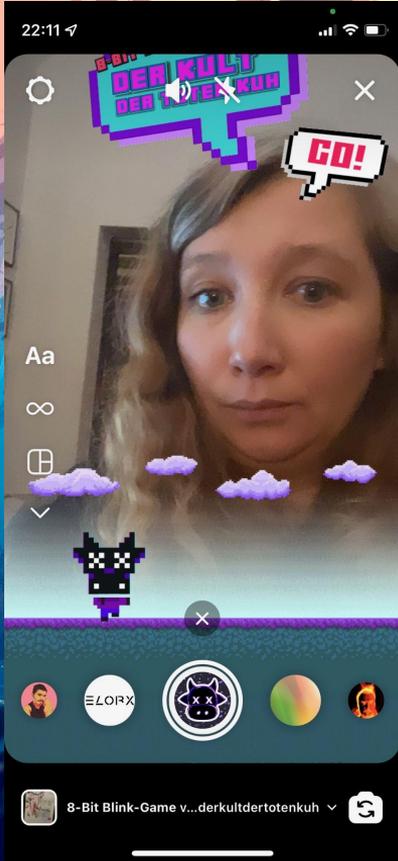
Cornelia Sollfrank, "net.art generator", since 1999, website (screenshot)

Experimente mit analog-digitalen Schnittstellen



Instagram @derkultdertotenkuh -
Laura Tontsch u.a. 2021

Experimente mit analog-digitalen Schnittstellen



Instagram @derkultdertotenkuh
- Laura Tontsch u.a. 2021

Digitale Spiele zur Aneignung Kultureller Orte und Artefakte



Tate Modern: Van Goch -
Beat the clock challenge

Einfache Quiz-Mechnanik
Nachbereitung des
Museumsbesuches
Findet nicht vor Ort statt

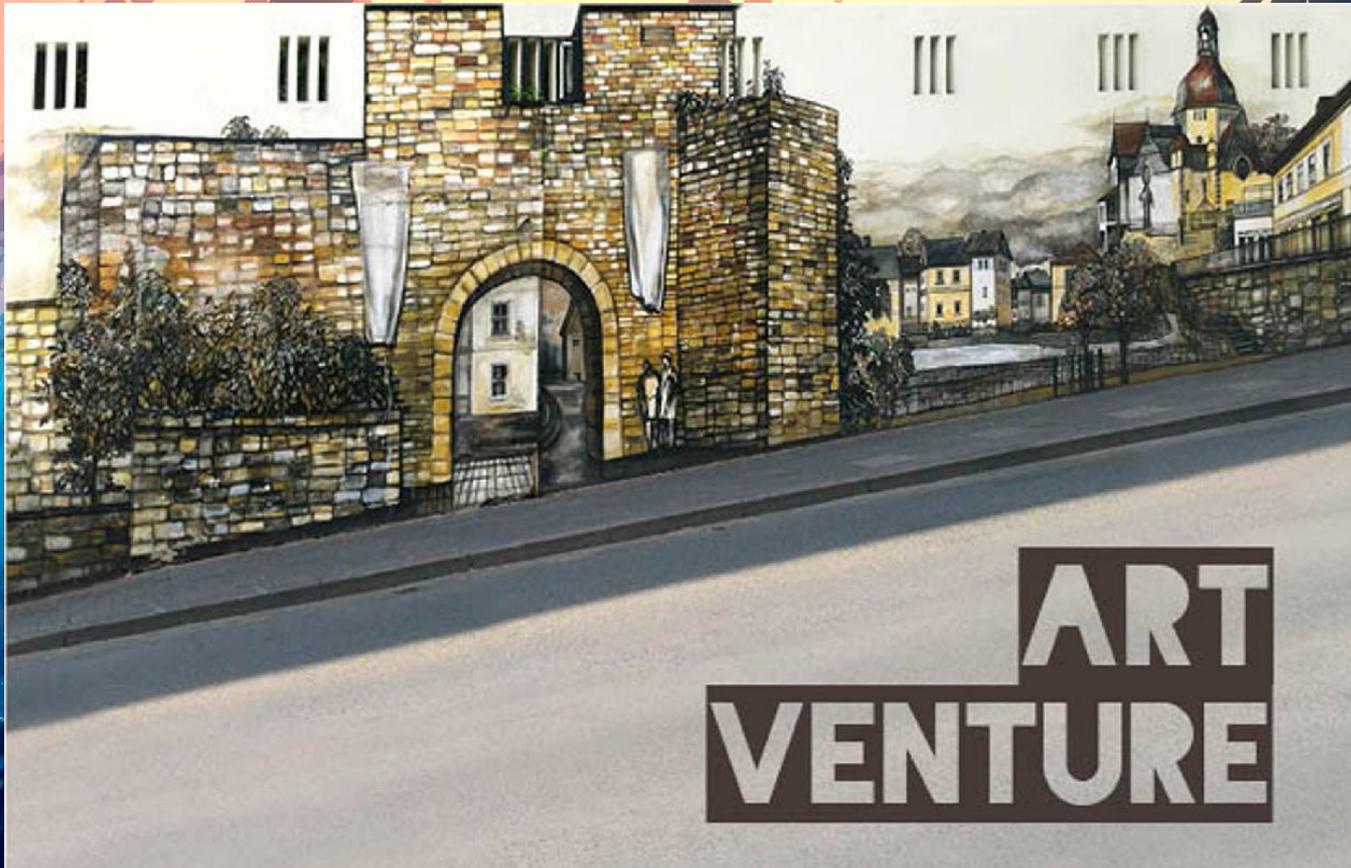
Digitale Spiele zur Aneignung Kultureller Orte und Artefakte



Tate Modern: Art Parts

Kreative Vor- und/oder Nachbereitung des Museumsbesuches
Findet nicht vor Ort statt

Digitale Spiele zur Aneignung Kultureller Orte und Artefakte



mobile game
playin'siegen 15,
Museum für
Gegenwartskunst
Siegen

Game Design zur Aneignung Kultureller Orte und Artefakte

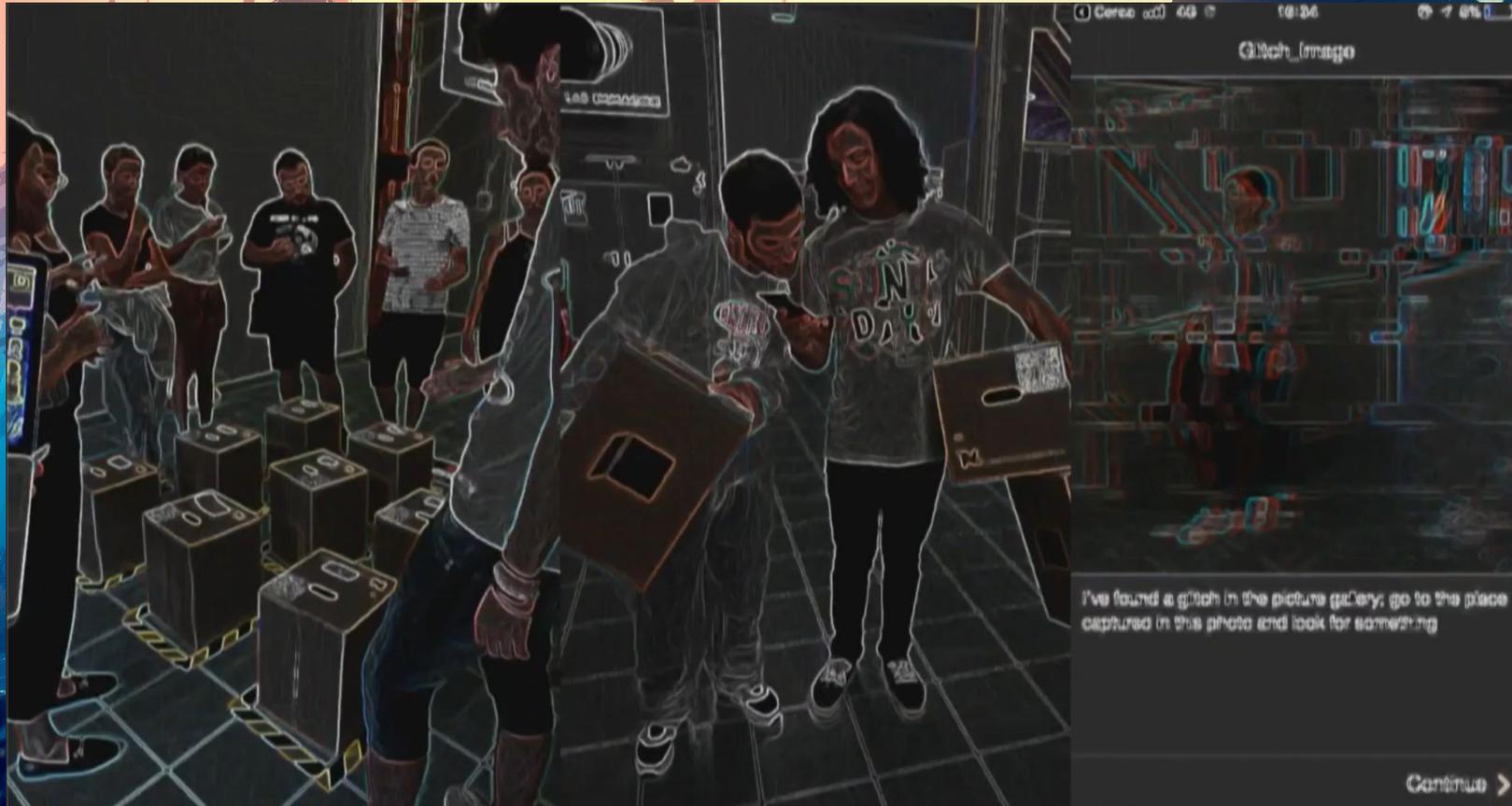


Urban Game Design Workshop im Museum Frankfurt

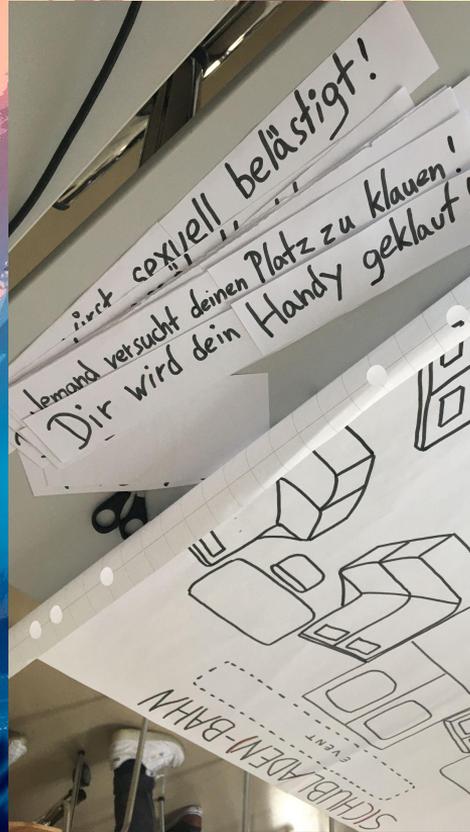
Game Design zur Aneignung Kultureller Orte und Artefakte



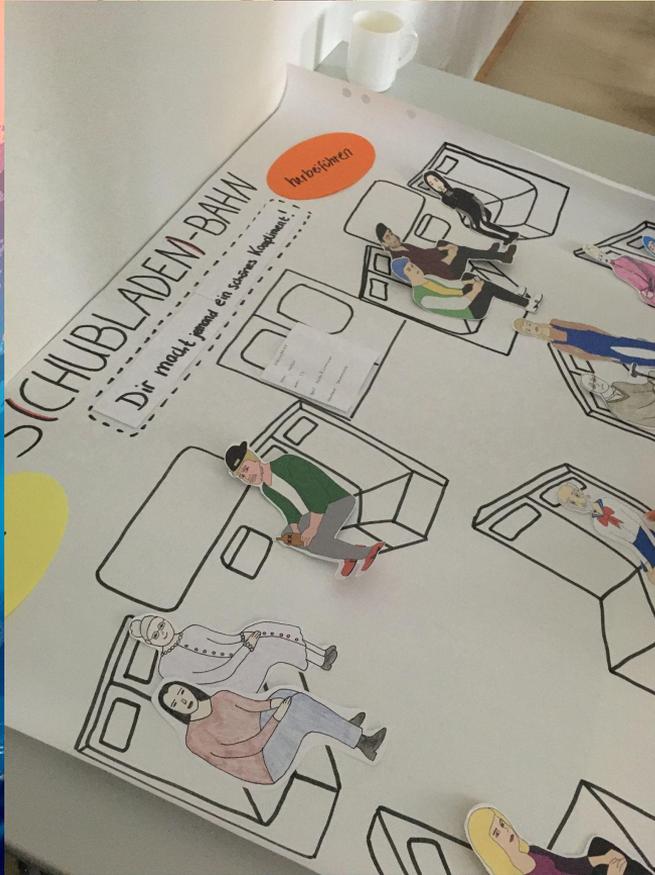
Game Design zur Aneignung Kultureller Orte, Artefakte und Themen



Game Design zur Aneignung Kultureller Orte, Artefakte und Themen



Game Design zur Aneignung Kultureller Orte, Artefakte und Themen



Game Design zur Aneignung Kultureller Orte, Artefakte und Themen

Instagram

Suchen Anmelden Registrieren

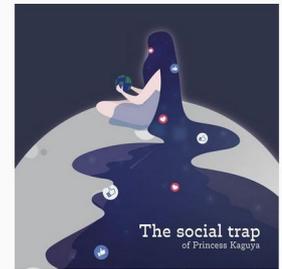
postdigitalfairytale **Abonnieren** ...

9 Beiträge 99 Abonnenten 60 abonniert

Postdigitalfairytale
account of the @polimi-workshop „a digital fairytale come true“ by @nodistancetorun & @jjutha - remixing classic fairy tales & post-digital conditions

BEITRÄGE MARKIERT

A (DIGITAL) FAIRY TALE COME TRUE
PLAYFUL INTERACTIVE NARRATIVES ABOUT POST-DIGITAL CHALLENGES
a 80min workshop by Justin Ackermann + Ilaria Mariani presenting adventures by the brave 3rd year BSc students of the Communication Design Degree Programme School of Design, Politecnico di Milano



Auf dem Weg zu einer postdigitalen kulturellen Bildung

Ackermann/Egger 2021

Zentrale Merkmale:

- Hybridität
- Widerständigkeit
- Multiperspektivität

Games und Game Design können hier einen wichtigen Beitrag leisten

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit