

Schriften zur Medienpädagogik 58

Lasst uns spielen!

Medienpädagogik und Spielkulturen

Martin Geisler
Dirk Poerschke
Eik-Henning Tappe
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
Fax: 0521/677 29
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© **kopaed 2022**

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-668-0

Tatjana Blaar/Mirko Pohl/Horst Pohlmann
Game Transformers
**Umwandlung von digitalen Games in analoge Spiele als
medienpädagogische Methode**

Hintergrund

Die Idee, Computer- und Videospiele zu analogen Spielen umzuwandeln, ist nicht neu. Ganz im Gegenteil ist ein solches Projekt schon 1992 vom ComputerProjekt Köln überliefert.¹ Hier wurde das Jump&Run-Spiel *Super-Mario-Land* in einem Spiel- und Bewegungsparcours in einer Turnhalle umgesetzt, mit dem Ziel eines lebensweltbezogenen und spielpädagogisch gelenkten Alternativangebots abseits vom Bildschirm. Das Verbundprojekt zwischen dem Forschungsschwerpunkt *Wirkung virtueller Welten* an der Fachhochschule Köln, dem Kölner Jugendamt und den Kölner Jugendeinrichtungen leistete schon damals Pionierarbeit im Sinne einer Games-Pädagogik.² Medienpädagogische Ansätze wie Spieletester-Gruppen für die pädagogische Einschätzung von Games, Projektideen für die Kinder- und Jugendarbeit oder die pädagogische Auseinandersetzung mit Spielinhalten wurden damals etabliert und die Arbeit wird bis heute unter dem Dach des mit dem Dieter Baacke Preis³ ausgezeichneten Spieleratgeber-NRW⁴ fortgesetzt.

Die medienpädagogischen Hintergründe zum Projekt-Ansatz sind vielfältig: Kinder und Jugendliche beschäftigen sich in ihrer Freizeit viel und gerne mit Computer- und Videospiele. Mit Blick auf die Bildschirmzeiten wird häufig die Frage nach Alternativangeboten gestellt. Mit direktem Bezug zu den medialen Lebenswelten Heranwachsender können gemeinsame und kreative Tätigkeiten in den Mittelpunkt einer Auseinandersetzung mit Games gestellt werden. Will man ein Spiel transformieren, müssen Inhalte und Spielregeln analysiert werden. Im Sinne einer pädagogischen Beurteilung von Games können so auch Themen wie Gewalt, Sucht, Jugendmedienschutz, Interaktionsrisiken etc. aufgegriffen werden. Durch die Verknüpfung von Methoden anderer kultureller Fachdisziplinen wie Werkpädagogik, Bildende Kunst, Tanz, Theater usw. kann zusätzlich auch der kulturelle Horizont erweitert werden. Und wie viele andere pädagogische Herangehensweisen auch, geht eine intensive Gruppenarbeit mit der Stärkung weiterer persönlicher Kompetenzen einher. Der offensichtlichste kulturelle Fachbezug ergibt sich zur Spielpädagogik, denn schließlich kommen zahlreiche spiel- und erlebnispädagogische Methoden in Frage, um Spielelemente real erlebbar zu machen. Da ist der Hindernisparcours ebenso vertreten wie die Abbildung von

Kämpfen durch „Schnick-Schnack-Schnuck“ oder die (Prototyp-)Umsetzung eines Games in eine Brettspiel-Variante.

Der Werkstattkurs an der Akademie hatte das Ziel, gemeinsam mit den Fachkräften Ideen und Methoden zu entwickeln und zu eruiieren, wie medienpädagogische Projekte zur Games-Umsetzung gestaltet sein können. Die umgesetzten Ideen, aber auch der Kursablauf selbst sollten es den Teilnehmer*innen im Sinne von Good-Practice-Ansätzen ermöglichen, selbst eigene Game-Transformer-Projekte für ihre Zielgruppe vor Ort durchzuführen. Fokus bei der Ausarbeitung war, Kinder und Jugendliche als Zielgruppe anzunehmen, als Akteur*innen einzubinden und ihnen die Aufgabe zu übertragen.

Ablauf des Kurses

Der Werkstattkurs lief über fünf Tage. Am ersten Nachmittag stand die Einführung in die Games-Thematik im Mittelpunkt. Abends folgten beispielhafte Umsetzungen von Spielprinzipien. Am zweiten Tag schloss die konkrete Auseinandersetzung mit Games und die Auswahl der umzusetzenden Spiele sowie die Aufteilung und Arbeit in Kleingruppen an. Für den vorletzten Tag waren Beta-Testphasen eingebaut, um Spielabläufe zu testen und ggf. zu verbessern. Und am letzten Nachmittag und Abend wurden die Spiele gespielt. Am Vormittag des letzten Tages schloss der Kurs mit Auswertung und Übertragung auf die Praxis vor Ort ab.

Als praktischer Einstieg wurde ein Spielparcours mit vier Spielstationen gewählt, die sich hinsichtlich ihrer Spielkomponenten klar unterscheiden: Bildpaare suchen mit Motiven aus bekannten Games unterschiedlicher Genres (Bildkarten-Memory), Make'n'Break mit einem Makey-Makey, der eine Stoppuhr steuert und überlistet werden muss, eine kleine Escape-Room-Installation, in dem ein Makey-Makey mit Scratch programmiert wird sowie eine Spiralige Fotoralley⁵, in der mit Brett- und Kartenspiel-Elementen Fotomotive abgelichtet werden müssen. Der Spielparcours sollte dem thematischen Einstieg dienen und erste Ideen für spielerische Methoden liefern, in denen auch Medien zum Einsatz kommen. Am Abend hatte die Gruppe die Aufgabe, den Klassiker *Pong* als Gruppenspiel umzusetzen, einen „analogen Ego-Shooter“ mit Softbällen zu spielen, ein Mario-Kart mit Bürostühlen auszuprobieren, ein QR-Code-Adventure zu lösen und eine analoge Version der Werwolf-Adaption *Among us* zu testen. Hier waren ein paar Games-Umsetzungen dabei, die Studierende des Weiterbildungsmasters Handlungsorientierte Medienpädagogik (HOMP, Donau-Universität Krems, TH Köln, Akademie der kulturellen Bildung)⁶ sich in einem parallel stattfindenden Lehrkursmodul überlegt hatten. Studierende und Kursteilnehmende testeten

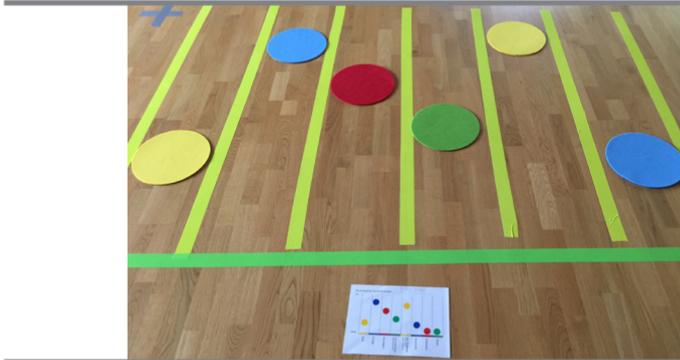


Abb. 1: Der Komponenten-Checker als „Twister“-Version
(©Akademie der kulturellen Bildung, Remscheid)

in Beta-Phasen ihre Spiel-Ideen wechselseitig und beide Weiterbildungen befruchteten sich gegenseitig.

Um das riesige Feld der Games thematisch zugänglich zu machen, hatten die Teilnehmer*innen am nächsten Vormittag die Aufgabe, Games auf Karteikarten zu schreiben, die sie im Laufe ihres Lebens gespielt hatten. Bei Erwachsenen, die z.T. auf eine jahrzehntelange Games-Vergangenheit zurückblicken, führte das dazu, dass, visuell beeindruckend, der komplette Seminarraum-Boden mit Zetteln bedeckt war. Auch wenn es natürlich einige Dopplungen gab, waren es von den historischen Anfängen bis zur Gegenwart hunderte von Spieltiteln. Bei einigen Titeln wurden Erinnerungen wach und kurze Anekdoten ausgetauscht. Die gesammelten Games wurden anschließend auf Pinnwänden Genres zugeordnet. So ergab sich eine erste Aufteilung nach typischen Spielmerkmalen und -gattungen.

Zur weiteren Analyse der Games wurde ein „Komponenten-Checker“ eingeführt: In einer Tabelle werden je nach Spielanteil Klebepunkte gesetzt, die die einzelnen Komponenten eines Spiels sichtbar machen. Betrachtet werden Zufall, Strategie, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, besondere Fähigkeiten (Wissen, Kreativität, Gedächtnis etc.), Komplexität, Kooperation und Realitätsnähe. So ergibt sich für jedes Spiel eine andere Anordnung der Klebepunkte. Der Komponenten-Checker eignet sich sehr gut als Analyse-Tool und in unserem Fall auch dazu, Spielanteile sichtbar zu machen, die in einer analogen Spielumsetzung berücksichtigt werden müssten. Füllt man die Tabelle mit den eigenen Spielvorlieben, ergibt sich eine Spielertypen-Zuordnung. Im Idealfall würde also der eigene Checker mit dem des Lieblingsspiels übereinstimmen.

Die nächste Aufgabe war, den Komponenten-Checker, ähnlich wie das Spiel *Twister*, auf dem Boden spielbar zu machen, in dem Regeln dafür entwickelt und auf ihre Tauglichkeit getestet wurden. In der Transformation vom digitalen Game zum analogen ist das wiederholte Verändern und Anpassen von Regeln und Spielmechaniken ein wesentlicher Aspekt (*Twister-Methode* und *Komponenten-Checker* sind online beschrieben bzw. downloadbar⁷). Hierfür sollte diese Einheit sensibilisieren, bevor es an die Auswahl der konkret umzusetzenden Games ging. Diese legten die Teilnehmer*innen dann aus der Auswahl der gesammelten Titel nach Interesse fest und in den so gefundenen Kleingruppen ging es an die Umsetzung des jeweiligen Games.

Einheitliche Vorgehensweise in den Kleingruppen war zunächst, das jeweilige Spiel zu analysieren und entweder anzuspielen oder, wenn es nicht verfügbar war, mithilfe von Let's-Play-Videos den Spielablauf herauszuarbeiten. Dann überlegten die Teilnehmer*innen, welche Spielinhalte und Regeln ins Analoge übertragen werden sollten, erstellten Papier- und Brettspiel-Prototypen und machten sich dann an die eigentliche Umsetzung. Je nach Spiel oder Spieltyp nahm dieser (Gruppen-)Prozess unterschiedlich viel Zeit in Anspruch und führte z.T. zu Zeitdruck. Alles in allem war die Vorbereitungszeit von rund zwei Tagen aber ausreichend, um eine spielbare Variante zu erstellen. Bei weniger Zeit wäre darauf zu achten, dass das Vorbild nicht zu komplex ist und über wenige unterschiedliche Spielmechanismen verfügt. Alternativ könnten auch nur einzelne Elemente herausgegriffen und zu einem neuen Spiel zusammengestellt werden.

Spielumsetzungen

In drei Kleingruppen wurden drei völlig unterschiedliche Games transformiert. Zwei davon sind Spielreihen mit zahlreichen Fortsetzungen und Nachahmern, das dritte ist ein Konsolentitel für die Playstation. Die Ausarbeitung der Umsetzungen gestaltete sich ebenso unterschiedlich: Während die einen sehr eng bei den Mechanismen und Inhalten des Vorbilds blieben, konzentrierten sich andere auf einzelne Spielinhalte und ließen andere außen vor. Die Entscheidungen wurden unter mehreren Aspekten getroffen, wie die verfügbare Zeit in Abgleich mit der Komplexität, die Spielbarkeit und der Spielspaß, vorhandenes Material oder die Spieldynamik.

***Concrete Genie*⁸**

Das Videospiel-Vorbild ist ein Action-Adventure für eine Person, in dem der Protagonist Fabelwesen (Genies) hilft, mit kreativen Mitteln wieder Farbe in eine Schwarz-Weiß-Spielwelt zu bringen. Es wartet mit einer sehr gut in-



Abb. 2: „Concrete Genie“ – Spieler*innen beim Malen von Genies (©Akademie der kulturellen Bildung, Remscheid)

szenierten visuellen Darstellung, dichtem Storytelling und sowohl rasanten Action-Elementen als auch ruhigen kreativen Spielphasen auf.

Die analoge Variante griff die Spielstory des Originals auf und schickte Kleingruppen draußen wie drinnen auf die Suche nach dunklen Orten. Dort hatten sie die Aufgabe, eigene Genies mit unterschiedlichen Farben und Untergründen zu malen und so kooperativ die Spielwelt wieder farbig werden zu lassen. Neben den Genie-Kunstwerken aus Kreide, Farbe, Fenster- und Fasermalern gipfelte das Finale in einer gemeinsamen digitalen Mal-Aktion mit Tablets auf einer Großleinwand. Im Umsetzungsprozess hatten die Game-Designer*innen noch die Idee, mithilfe von Apps auch Augmented-Reality-Inhalte (AR) zu implementieren, wie z.B. Hinweise zu Orten, die im Smartphone-Display sichtbar werden. Das Suchen und Testen geeigneter Programme nahm aber so viel Zeit in Anspruch, dass sie verworfen werden musste. Im Vergleich zwischen digital und analog standen die Kreativität beim Malen und die kooperative Ausrichtung im Vordergrund. Auf Action-Elemente, wie Straßenrennen und Kämpfe des Originals, wurde verzichtet. Durch diese Design-Entscheidung erlebten die Spieler*innen ein sehr entspanntes und ruhiges Spiel, das zum Experimentieren und freien Arbeiten mit Farben und Materialien einlädt. Hier wird deutlich, dass mit der Veränderung von auch nur kleinen Stellschrauben ein komplett anderes Spiel entstehen kann. Denkbar wäre, die Action-Anteile mit aufzunehmen, AR- und Geo-Caching-Elemente oder Rätsel-Elemente bei der Suche nach den dunklen Orten zu nutzen und sicherlich noch vieles mehr. Es entstand ein Spiel, das sich zwar vom Original unterscheidet, aber im Sinne einer Anschlussmöglichkeit auch an ihm anknüpft. Kulturelle Zutaten: Bildende Kunst, Medienpädagogik, Spielpädagogik und Storytelling.

Thief⁹

Das Schleichspiel verändert die aus Ego-Shootern bekannte Spieldynamik. Der*die Spieler*in steuert einen Dieb und muss Wachen austricksen, um einen Schatz zu stehlen. Es kommt ohne Waffen oder Kämpfe aus, erfordert taktisches Vorgehen mit Analyse von Bewegungs- und Sichtstrahlen sowie schnelle Reaktionen beim Umgehen von Wachen.

Im transformierten Spiel wurden die Spieler*innen in Diebe und Wachen aufgeteilt. Den Wachen wurden feste Orte und Bewegungsradien zugeteilt und die Diebe hatten die Aufgabe, einen Schatz zu finden und ihn unbemerkt zu stehlen. Um es für die Wachen etwas schwerer zu machen, wurden ihre Sinne mit Gehörschutz und Schutzbrillen mit Sehschlitz eingeschränkt. Wurde ein Dieb gesichtet, konnten andere Wachen zu Hilfe gerufen werden, was mit einer lauten Sirene erfolgte. So lange diese tönte, konnten die Wachen ihren Posten verlassen und die Diebe jagen. Nach einer Minute erlosch das Signal. Wurde ein Dieb erwischt, musste er aussetzen und konnte erst nach ein paar Minuten wieder weiterspielen. Das Spiel nutzte die Gänge und Seminarräume der Akademie über zwei Etagen. Spieldynamisch wechselten sich taktische Planungsphasen mit Absprachen der Diebe untereinander mit schnellen Bewegungsphasen ab. Den Spielenden war die Anspannung anzumerken. Da die Spieler*innen-Anzahl begrenzt war, gab es viele Zuschauer*innen, die ebenso viel Spaß beim Beobachten hatten, wie die Spielenden in Aktion. Für das Nachsteuern der Spieldynamik waren die Beta-Tests sehr hilfreich. So führten auch hier kleine Regel-Änderungen, wie die Sinnes-Einschränkungen, das Timing oder die Einführung der Sirene, einerseits zu einem Experimentierraum für das Gamedesign und andererseits zu Veränderungen des Spielerlebens. Das Austüfteln der Möglichkeiten und Grenzen der einzelnen Spielfiguren war das Aufwendigste im Gruppenprozess. Kulturelle Zutaten: Bewegungsförderung, Medienpädagogik, Spielpädagogik, Werkpädagogik.

Die Siedler¹⁰

Das Single-Player-Computerspiel ist ein wuseliges Strategie-Spiel, in dem der Ausbau von Warenwirtschaftsketten die Ausdehnung des eigenen Königreichs ermöglicht. Das geplante Steuern von Wirtschaftskreisläufen steht dabei im Mittelpunkt der Spielhandlung. Direkte kriegerische Auseinandersetzungen mit Soldaten von Nachbarländern gibt es im ursprünglichen Game nicht. Landgewinn erfolgt über das passive Platzieren von Wachtürmen.

Wie auch im digitalen Vorbild hatten konkurrierende Länder die Aufgabe, mittels Rohstoffverarbeitung die wirtschaftliche Infrastruktur auszubauen und dabei besser als der*die Gegner*in zu sein. Ein Spielfeld symbo-



Abb. 3: „Thief“ – Wache mit Hörschutz und Schutzbrille (©Akademie der kulturellen Bildung, Remscheid)



Abb. 4: Der Spielplan von „Die Siedler“ (©Akademie der kulturellen Bildung, Remscheid)

lisierte das Land mit unterschiedlichen Geländefeldern und Eigenschaften. Die Teams starteten in den gegenüberliegenden Ecken. Um die Wirtschaft aufzubauen, mussten die Teams Rohstoffe besorgen, die auf dem Akademiengelände verteilt waren (Holz, Gold, Stein), sie zum Spielfeld zurückbringen und dort zum Bau von Gebäuden oder Infrastruktur einsetzen. Das eigene Gebiet konnte erweitert werden, wenn Militärgebäude platziert wurden. Für den Bau der Gebäude waren aufgrund ihrer Größe und Funktion unterschiedliche Rohstoffe und Mengen erforderlich. Ein Sägewerk beschleunigte bspw. die Verarbeitung von Holz zu Brettern oder ein Steinmetz war zwingend erforderlich, um Gebäude mit Stein überhaupt bauen zu können. Für den Verarbeitungsprozess von Rohstoffen oder die Wandlung von Geländefeldern mussten die Teams würfeln, Geschicklichkeitsaufgaben bewältigen oder Rätsel- und Mathematik-Aufgaben lösen. Kam es zu einem Kampf um ein Geländefeld, wurde er mit Schwimnudeln auf einer Turnhallen-Bank balancierend ausgetragen.

Im Gegensatz zum digitalen Vorbild entpuppte sich die analoge Spielvariante als sehr bewegungsintensiv, wenn Spieler*innen rennend Rohstoffe suchten und einsammelten. Die eigentlich sehr taktische Ausrichtung mit ruhigem Spielverlauf des Originals wurde aufgebrochen und dadurch ergab sich eine völlig andere Spieldynamik. Kern des Spiels war das Spielbrett. Hier mussten die Teams taktisch überlegen und den weiteren Spielverlauf vorplanen. Im Testspiel blieben daher bei einer Gruppe ein oder zwei Personen beim Spielbrett und trafen Entscheidungen, während andere Teammitglieder Rohstoffe besorgten oder weiterverarbeiteten. Die andere Gruppe beriet zwischendurch und traf Entscheidungen gemeinsam, war

aber auch langsamer als die Kontrahenten-Gruppe. Die aktionalen Spiel-elemente (Würfeln, Rätseln, Rechnen, Kämpfen) sollten das Spiel abwechslungsreicher machen, was auch gelungen ist. Auch die Bewegungsinhalte waren bewusst eingebaut, um das Spiel schneller und wettkampforientierter auszurichten. Dass dies die Spieldynamik so sehr verändern würde, war aber nicht geplant und wurde erst im Beta-Test sichtbar. Dennoch ging diese Mischung aus unterschiedlichen Spielinhalten auf und bereitete den Spieler*innen viel Spaß. Bezogen auf den Materialeinsatz war *Die Siedler* das aufwendigste der drei Spiele und die vorbereitende Kleingruppe hatte zu Beginn große Bedenken, ob die Komplexität des Strategiespiels überhaupt als Gruppenspiel abbildbar wäre. Am einfachsten kann dies in Form einer Brettspielumsetzung gelingen, die hier auch den Kern darstellt, aber um aktionale Aufgaben erweitert wurde. Kulturelle Zutaten: Bewegungsförderung, Medienpädagogik, Spielpädagogik.

Fazit

Games in analoge und gruppentaugliche Spiele zu transformieren, kann eine spannende und abwechslungsreiche Methode sein, in der Gruppendynamik, Experimentieren und Tüfteln im Mittelpunkt der Aktivität stehen. Der Lebensweltbezug zu Computer- und Videospiele ist dabei Ausgangspunkt für eine kreative Auseinandersetzung mit Games, Spieldynamiken, Spielregeln und Spielinhalten. Mit der Möglichkeit, auch Methoden und Inhalte benachbarter Kulturfelder einzubauen, kann kulturelle Bildung praktiziert und der Blick über den eigenen Tellerrand ermöglicht werden. Die Umsetzung fernab vom Bildschirm zeigt darüber hinaus auch alternative Freizeitbeschäftigungen auf, die gemeinsam mit anderen erlebt werden können. Der Ablauf des Werkstattkurses an sich kann Modell für eigene Projekte sein. Als Projektangebot kann es inhaltlich und zeitlich angepasst werden. Neben einer kompletten Spielumwandlung wäre es bspw. auch denkbar, in einem vorbereiteten Spieleparcours lediglich Regeländerungen vorzunehmen und die Auswirkungen auszutesten. Die Methode ist also anpassbar und kann flexibel für jede Gruppe ausgestaltet werden. Die pädagogische Rolle bei der Umsetzung eines Game-Transformer-Projekts besteht hauptsächlich darin, einen Raum zur Verfügung zu stellen und zu öffnen, in dem die Teilnehmer*innen aktiv und kreativ werden können. Darüber hinaus agieren sie frei, können aber jederzeit Hilfe und Unterstützung anfordern. Oder anders gesagt: Pädagogik der Navigation.

Weitere Beispiele analoger Games-Umsetzungen

Pong¹¹

Eines der ersten Videospiele, das auf heimischen Fernsehern gespielt werden konnte, ist ein minimalistischer Klassiker und eine abstrakte Umsetzung von Tennis. Auf der linken und rechten Bildschirmseite steuern die Spielenden einen weißen Balken nach oben und unten und returnieren einen Pixelball. Dabei repräsentieren die Wände oben und unten das physikalische Prinzip von Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel. Hört sich simpel genug an, um eine analoge Variante als Gruppenspiel zu erfinden. Diese Aufgabe wird der Gruppe übertragen. Als Hilfsmittel kommt zumindest ein Ball zum Einsatz, Banden aus Wänden, Tischen oder Bänken können zusätzlich das Spielfeld bilden. Bedingung ist, dass alle Personen im Spiel etwas zu tun haben.

Erste Lösungsansätze sind meist, mit den Füßen den Ball zu kicken. Die Balken setzen sich aus mehreren Personen zusammen, die eingehakt nebeneinander stehen und sich auf ihrer Grundlinie bewegen. Schwieriger wird es, wenn der Balken nichts sieht (so wie der Original-Balken im Game ohne Eingabe des Spielers) und von außen per Zuruf gesteuert wird. In einem Projekt mit Jugendgruppenleiter*innen in Bad Kreuznach tüftelten sie fast zwei Stunden an immer neuen Ideen, wie z.B. einem Skateboard, auf das sich eine Person setzte, die von beiden Seiten per Seil gezogen wurde, oder einem Pappkarton-Streifen, der jeweils an die rechten Beine der Balken-Personen geschnürt wurde, um eine plane Schussfläche im Gegensatz zu abgerundeten Schuhspitzen zu bekommen. Nur indirekt lösbar ist die Herausforderung der physikalischen Gegebenheiten, so dass z.B. eine Person dem Ball wieder Schwung gibt, wenn er liegenbleibt. Die Herausforderung, das simpel anmutende Game spielbar umzusetzen, resultiert in Experimenten, kreativen Ideen und setzt auf gruppenspezifische Prozesse. Und der Clou: *Pong* sieht zwar simpel aus, ist aber ob der physikalischen Gegebenheiten auf der Erde nicht eins-zu-eins umsetzbar. Und beim Ausloten der Grenze entsteht der eigentliche Tüftelspaß.

Analoger Ego-Shooter¹²

Im Genre der Ego-Shooter steuern Spielende ihre Figur aus der Sichtperspektive und schalten ihre Gegner mit Schusswaffen aus. Bei der analogen Variante kommen kleine Softbälle als Munition zum Einsatz. Wie auch im Computerspiel kann die Spielfigur nicht autark handeln und ist



Abb. 5: Analoger Shooter – Shooter-Variante mit Softbällen und Hula-Hupp-Reifen (©Akademie der kulturellen Bildung, Remscheid)

auf die Eingabe der Spielenden angewiesen. Dazu werden Zweier-Teams gebildet, in denen eine Person die Spielfigur und die andere den*die Spieler*in repräsentiert. Die Spielfigur ist blind (Augen geschlossen oder Binde) und wird körpernah mit verbalen Befehlen gesteuert (Geh- und Verfrichtung, Aufheben von Munition). Wird eine Spielfigur dreimal getroffen, ist das Team aus dem Spiel. Das letzte Team, das übrig bleibt, gewinnt. Es bietet sich an, mit weiteren Spielvarianten zu experimentieren. Durch Körperberührungen (z.B. auf die rechte Schulter tippen, um nach rechts zu gehen etc.) anstatt verbaler Ansage wird das Spiel viel ruhiger, durch Zurufen vom Spielfeldrand aus (Turnhalle oder Sportplatz) viel lauter und auch hektischer. Gamer*innen tüfteln auch gerne an der Spieldynamik und führen Regeln ein, wie die Menge der Munition, die man mitführen darf, oder größere Softbälle, die periodisch erscheinen und mit nur einem Treffer ein Team rauskicken können (Äquivalent zu besseren Waffen). Es ist für Zuschauer*innen sehr unterhaltsam, wenn z.B. ein*eine Werfer*in nur wenige Zentimeter dem*der Gegner*in gegenübersteht und der Schuss dennoch daneben geht. Die Methode kann im Sinne einer medienpädagogischen Auseinandersetzung mit Spielinhalten auch dazu genutzt werden, über Gewalt und ihre Inszenierung in Spielen zu diskutieren. Das kann vor allen Dingen dann sinnvoll sein, wenn bekannt ist, dass Kinder und Jugendliche Shooter-Games spielen, deren Alterskennzeichnung aber höher ausfällt. In der pädagogischen Arbeit gelten die gesetzlichen Alterskennzeichnungen, so dass die digita-

len Spiele nicht als Anschauungsobjekt und Gesprächsanreger eingesetzt werden können, wohl aber eine spielpädagogisch ausgerichtete Variante mit Softbällen. Der Titel „Analoger Ego-Shooter“ ist dementsprechend durchaus im Sinne einer Werbung für das Projekt an jugendliche Shooter-Gamer*innen gedacht. Es sind aber auch Umsetzungen denkbar, die den Gewaltaspekt ausblenden, aber das Spielprinzip beibehalten, indem die Softbälle bspw. durch in unterschiedlichen Höhen und Winkeln aufgehängte Hula-Hupp-Reifen geworfen werden müssen.

Johann Sebastian Joust¹³

Das Playstation-Spiel nutzt die kabellosen Move-Controller. Während Musik läuft und sich die Spieler*innen dazu bewegen, muss der eigene Controller ruhig gehalten werden. Parallel versucht man, Mitspieler*innen in ihren Bewegungsabläufen so zu stören, dass sie ihren Controller zu hektisch bewegen. Angezeigt wird das Ganze über die leuchtende Spitze des Controllers. Geht jemandem das Licht aus, ist die Spielrunde für diese Person beendet. Hier stellt sich die Frage nach der Henne und dem Ei, denn eine analoge Variante *Turtle Wushu* könnte auch Vorbild für die digitale Version gewesen sein. Hier haben die Mitspieler*innen eine Geldmünze auf dem Handrücken, die nicht herunterfallen darf. Abgesehen davon, dass die analoge Spielumsetzung genauso viel Spaß macht wie die digitale, kann es medienpädagogisch genutzt werden, um zu erarbeiten, welche analogen Spielprinzipien Computer- und Videospiele enthalten oder simulieren.

Anmerkungen

- 1 Wagner, Bruni (1992): Wir spielen „Super-Mario-Land“ in der Sporthalle. In: Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospiele. Band 2. Stadt Köln
- 2 Kempf, Tobias/Pohlmann, Horst (2021): 30 Jahre Spielebroschüre – Ein Blick auf die Anfänge eines einzigartigen Projekts. In: Digitale Spiele pädagogisch beurteilt. Band 30. Stadt Köln. Abrufbar unter: www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-176816 [Stand: 01.06.2022]
- 3 <https://dieter-baacke-preis.de/spieleratgeber-nrw/> [Stand: 01.06.2022]
- 4 www.spieleratgeber-nrw.de/ [Stand: 01.06.2022]
- 5 Spiralige Fotorallye: www.bremer-medienpaedagogik.de/ideen.html [Stand: 01.12.2022]

- 6 www.donau-uni.ac.at/de/studium/handlungsorientierte-medien-paedagogik.html [Stand: 01.12.2022]
- 7 Komponenten-Checker mit Twister-Methode: www.bremer-medienpaedagogik.de/ideen.html [Stand: 01.12.2022]
- 8 *Concrete Genie* in der Wikipedia: https://de.wikipedia.org/wiki/Concrete_Genie [Stand: 01.12.2022]
- 9 Die Computerspiel-Reihe *Thief* in der Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Thief> [Stand: 01.12.2022]
- 10 Die Computerspiel-Reihe *Die Siedler* in der Wikipedia: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Siedler [Stand: 01.12.2022]
- 11 *Pong* in der Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Pong> [Stand: 01.12.2022]
- 12 Ego-Shooter in der Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter> [Stand: 01.12.2022]
- 13 *Johann Sebastian Joust* – Internetseite des Publishers: <http://jsjoust.com/> [Stand: 01.12.2022]

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.