

Game Based Learning

Können Spiele mit Lern- oder Bildungsziel die blinden Flecken einer stratifizierten Informationsgesellschaft ausgleichen, die zunehmend nach lebenslangen und selbstständigen Lernern verlangt? Ein möglicher Fehlschluß: Wir spielen Spiele nicht, weil sie so realistisch sind - sondern weil sie es eben nicht sind.

Was kann eine dem Spiel spezifische Realitätsferne bewirken? Wie verbindet die Kategorie ‚Spiel‘ sich mit den neuen, digitalen Medien?

Spiel als Simulation

„Eine Simulation steht in der selben Beziehung zu einem Spiel wie eine technische Zeichnung zu einem Gemälde.“

- C. Crawford, „The Art of Game Design“

Die Simulation als regelbasierter „Möglichkeitsraum“ unendlich vieler potenzieller Verläufe funktioniert - wie jedes Medium - nur durch vorherige Generierung, Selektion und Abstraktion. Eine Simulation simuliert nicht die Wirklichkeit, sondern eine Interpretation davon. Spiele und neue Anwendungen im digitalen Medium funktionieren ähnlich: als Simulation von Desiderata der Kommunikation und Isolation, der Macht und Ohnmacht, der Subjektivität und Objektivität.

Welche Gemeinsamkeiten besitzt das Spiel als eine der ältesten medialen Formen mit einer der jüngsten, der digitalen Simulation?

Spiel als experimentelle Ethik

„Spiele sind vermutlich das einzige Medium, welches uns erlaubt, Schuld zu verspüren über den Handlungen fiktiver Charaktere.“

- W. Wright in H. Jenkins, „Meaningful Violence“

Durch Sprache kommuniziert man mit Dritten. Durch Bücher werden Erfahrungen Dritter lesbar. Durch Filme werden Erfahrungen Dritter sichtbar. Durch Spiele wird man zum Dritten.

Nehmen Spiele im Vergleich zu anderen Unterhaltungsmedien eine Sonderform ein, als dass die Spielfigur zum Cursor, zur eigenen Hand, zum Ego werden kann und damit Handlungen und Handlungsverläufe in der eigenen Verantwortung liegen?

Spiel als Metaspiel

„Welche Bedürfnisse bringen neue Technologien hervor und wenn die Technologien existieren, welche Bedürfnisse erzeugt diese Technologie dann?“

- P. Weibel, „Fenster zur Welt: Zur Zukunft des Internets“

Spiel ist ein Medium, in dem andere Medien integriert, simuliert, persifliert, in einen anderen Nutzungszusammenhang gebracht werden können.

Ist das Spiel durch seine Vielgestaltigkeit, Vielgestaltbarkeit und Interaktivität das eigentliche Leitmedium des digitalen Zeitalters?

Spiel als Kultur

„Die Ideologie eines Spiels liegt in seinen Regeln, seinen unsichtbaren Mechanismen und nicht nur in seinen erzählenden Teilen.“

- P. Pedercini, Molleindustria

Um ein Spiel spielen zu können, muss sich der Spieler auf bestimmte Handlungsvorgaben einlassen. Politische, wirtschaftliche, militärische aber auch soziokulturelle und Bildungsinteressen fließen in die Gestaltung von Computerspielen ein, mit dem Ziel bestimmte Handlungen des Spielers - nicht nur im Spiel - wahrscheinlicher werden zu lassen.

Kann Spiel so gestaltet werden, dass es als kultureller (Zerr-)Spiegel sichtbar wird?

Spiel als Form und Medium

„Der Geschichtenerzähler hat direkte kreative Kontrolle über das Erlebnis seines Publikums; der Spieledesigner hat indirekte Kontrolle; der Spielzeugmacher fast keine.“

- C. Crawford, „The Art of Computer Game Design“

Spiele beinhalten Geschichten und produzieren Geschichten; sie sind Regelsysteme, die verändert oder umgangen werden können; und sie sind Spielzeuge, deren Deutung und Verwendung in der Vorstellungskraft des Spielers liegt. Was Spiele von Medien wie Schrift, Bild, Film unterscheidet, ist die Forderung an den Rezipienten, sinnvolle Entscheidungen zu treffen, die direkt auf das Medium und sogar auf die Formen, die das Medium hervorbringen kann, zurückwirken.

Was bedeutet es für den Spieler, wenn das Spiel zum Experimentierfeld und Baukasten für Strategien, Deutungen, Kommunikationsverläufe werden kann?

