

DIGITALE GAMES ANALOG UMSETZEN

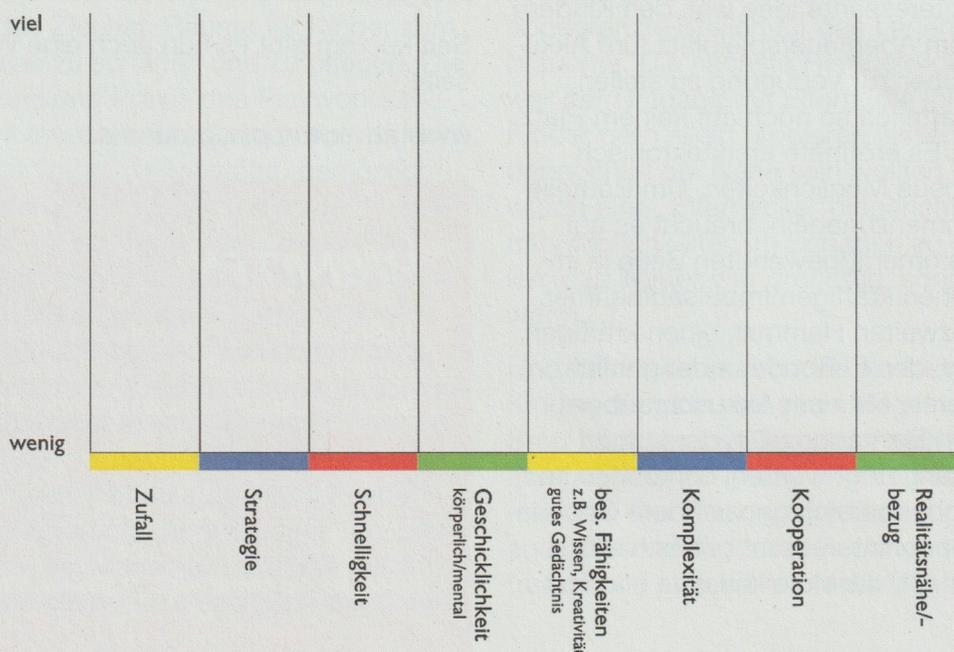
von Tatjana Blaar

Vor zwei Jahren gab es an der Akademie Remscheid einen Kurs „Games get real“, dessen Inhalt war, die analoge Umsetzung von digitalen Games als medienpädagogische Methode auszuprobieren. Nach dem Kurs waren sich alle einig: Ja, das taugt zur Auseinandersetzung mit dem Thema Games/Gaming, das ja in der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen (KuJ) einen großen Raum einnimmt. Zunächst für medienpädagogische Settings gedacht, denke ich, dass die Idee auch im spielpädagogischen Kontext von Kinderbauernhöfen, Jugendfarmen etc. gut funktioniert, nicht nur weil die Ergebnisse meist sehr bewegungsbetont sind, sondern vor allem weil die pädagogischen Begründungen für diese Methode letztlich allgemein für offene Kinder- und Jugendarbeit gelten.

„Hm, was haben wir denn hier?“

Selbermachen lassen ist der Königsweg in der Pädagogik, da sind wir uns einig, aber das Neuerfinden eines Spiels ist anspruchsvoll. Bei einer digitalen Entwicklung hat man außerdem das Problem, dass die Bewältigung der Technik oft überproportional Energien bindet. Analoge Übersetzung eines existierenden Spiels hingegen heißt, man muss das Rad nicht neu erfinden, die KuJ müssen sich aber trotzdem mit allen Aspekten eines Spiels auseinandersetzen: Genre, eigene Spielvorlieben, das Game selbst (z.B. Figuren, Story, Spielwelt), Spielmechaniken und Spielziele (Ein gutes Tool dafür ist der Komponenten-Checker).

Der Komponenten-Checker für das Spiel



© 2021 Tatjana Blaar, bremer-medienpaedagogik.de



Gerade bei der Frage, wie bestimmte digitale Komponenten in analoge übertragen werden können, muss man manchmal ziemlich kreativ „um die Ecke denken“.

Nach der Analyse des digitalen Vorbildes geht die Auseinandersetzung weiter mit der Frage, wie man diese „Vorgaben“ analog umsetzen kann bzw. will. Wobei ich gerne den Anspruch an die „perfekte“ 1:1-Übersetzung in Frage stelle und zu einem gewissen Pragmatismus rate. Was haben wir (z.B. an Material) da und was ist hier und jetzt möglich? – mag sein, dass da einige tolle Ideen auf der Strecke bleiben und man KuJ ein wenig auf den Boden der Realität holen muss, aber das ist am Ende ja auch irgendwie pädagogisch wertvoll. ;-)

Beispielhaft ist die Diskussion darüber, welche Funktion das „Töten“ in digitalen Games hat und wie es analog umgesetzt werden kann. Nach meiner Erfahrung geht es dabei auch in Games nur in den seltensten Fällen tatsächlich ums Töten, sondern ist in der Regel als das Herausnehmen einer Spielfigur aus dem Spielgeschehen gemeint. Diese Mechanik ist KuJ aus vielen analogen Spielen bekannt, angefangen bei Brennball/Völkerball bis hin zu „Mensch ärgere dich nicht“. Entsprechend fallen den KuJ Möglichkeiten ein, z.B. durch Abwerfen, Schnick-Schnack-Schnuck etc. Es muss nicht immer die Nerf-Gun sein! Übrigens: KuJ streben erfahrungsgemäß schnell Lösungen an, wie Spieler nach dem Ausscheiden wieder ins Spiel kommen bzw. wie man nicht sofort raus ist (kumulierende Schadenspunkte, mehrere Leben). In diesem

Zusammenhang kann man dann auch sehr schön den Unterschied thematisieren zu einem digitalen (Ego)-Shooter und allgemein über das Thema Altersfreigaben sprechen. Ein wesentlicher Unterschied ist das Maß an Realitäts-treue u.a. des Tötens, und man kann die KuJ durchaus fragen, ob es das braucht, um Spaß oder Nervenkitzel in einem Spiel zu haben, und sie mit der analogen Variante herausfordern.

Kreativität ist die Fähigkeit, aus Vorhandenem etwas Neues zu schaffen. Sie ist also DIE Problemlösekompetenz schlechthin und aus meiner Sicht eine der wichtigsten Kompetenzen für Menschen. Mit Umsetzen eines digitalen Games fördern wir Kreativität, denn hierbei geht es elementar um das Schaffen von etwas Neuem, in dem man Vorhandenes mischt und neu zusammensetzt. Und gerade bei der Frage, wie bestimmte digitale Komponenten in analoge übertragen werden können, muss man manchmal ziemlich kreativ „um die Ecke denken“.

„Kann hier jeder machen was er will?“

Im Englischen wird unterschieden zwischen Game (regelbasiert, definiert, vorgegeben) und Play (freies kindliches Spiel). Nun ist auch freies Spiel nicht regelfrei, aber die Regeln müssen selbst gesetzt werden und können von den Spielenden jederzeit geändert

werden. Digitale Games lassen Regeländerungen/-brüche nicht, bzw. nur im vom Gamedesigner vorgesehenen Rahmen zu. KuJ spielen heutzutage also überwiegend Spiele, in denen sie – wie üblich möchte man sagen – nur in einem von Erwachsenen festgelegten, engen Rahmen bestimmen können. Bei der Übersetzung ins Analoge hingegen können bzw. müssen Regeln in der Gruppe ausgehandelt und ggf. verändert werden. Die analoge Umsetzung dient dabei auch der Auseinandersetzung mit Regeln im Allgemeinen – Welche Regeln sind sinnvoll? Wozu sind Regeln gut? – und daraus folgend mit Regelbrüchen. Bei digitalen Games gibt es keinen Ermessensspielraum z.B. was Treffer angeht, das Spiel „entscheidet“ alles. Aber was passiert, wenn diese allmächtige und allwissende Instanz wegfällt? Ist Streit damit vorprogrammiert? Oder kann die Gruppe einen fairen, respektvollen Umgang mit Regeln und deren Nichtbeachtung üben?

„Nichts ist in Stein gemeißelt!“

Digitale Games sind das Ergebnis eines oft jahreslangen Entwicklungsprozesses, an dem zahlreiche hochspezialisierte Fachleute beteiligt sind. Diese Spiele sind bei konsumtiver Nutzung nur als perfektes Ergebnis wahrnehmbar. Da der anspruchsvolle Prozess dahinter nicht sichtbar ist, führt dies bei KuJ zu überzogenen Erwartungen, einer verzerrten Selbstwahrnehmung hinsichtlich der eigenen Möglichkeiten und einer niedrigen Frustrationsgrenze, wenn Prozesse sich als schwieriger erweisen als gedacht. In der analogen Übersetzung erleben KuJ den Prozess von Zielsetzung, Planung, Umsetzung, Test, Auswertung, Änderung, erneutem Test, erneuter Auswertung und Änderung etc. Einen vergleichbaren Ansatz, zwar ein Ziel zu definieren, aber den Prozess in den Vordergrund zu stellen und erlebbar zu machen, finden wir z.B. im Programmieren (Computational Thinking), beim Drehen eines Films oder Lernen eines Musikinstrumentes.



**Kreativität ist die Fähigkeit, aus Vorhandenem etwas Neues zu schaffen.
Sie ist also DIE Problemlösekompetenz schlechthin und aus meiner Sicht eine der wichtigsten Kompetenzen für Menschen.**

Man kann die Umsetzung übrigens durchaus zum Anlass nehmen, die Frage zu thematisieren, mit welchen Mechanismen digitale Games die Spieler im Spiel halten bzw. dazu bringen, immer weiterzuspielen und ggf. sogar Geld auszugeben, um weiterspielen zu können. Daran anschließt sich die Frage, wann und wie ein analoges Spiel so viel Spaß macht, dass man immer weiter spielen möchte.

Das sind die pädagogischen Begründungen für diese Methode, und der partizipative, kreativitätsfördernde und prozessorientierte Ansatz macht sie für offene Jugendarbeit allgemein geeignet. Wenn mich hingegen KuJ fragen, weshalb ich ein digitales Game, das doch als solches Spaß macht, umwandeln will, sage ich: „Weil wir etwas tolles Neues machen, das ganz anders funktioniert und genauso viel Spaß macht.“

Noch ein paar Worte zum Verfahren bzw. Ablauf einer Umsetzung eines

digitalen Games. Bewährt hat sich folgende Vorgehensweise:

- Game aussuchen

Gerne lege ich dazu in der Gruppe eine Zettel-Sammlung von Games an, die von den KuJ gespielt werden. Das ist aber abhängig von der Gruppe und der zur Verfügung stehenden Zeit.

- Analysieren (Hm, was haben wir hier denn?)
- Umsetzung planen (Kann hier jeder machen, was er will?)
- Immer wieder spielen, schauen, ob es taugt, sonst ändern (Nichts ist in Stein gemeißelt!)

Und ein Hinweis in eigener Sache:

Vom 30. September bis 4. Oktober findet in Remscheid an der Akademie ein weiterer Kurs „Games get real“ statt. Infos dazu auf der Seite der Akademie:

www.kulturellebildung.de

*Fotos unten:
Viele analoge Umsetzungen sind sehr bewegungsintensiv und eignen sich hervorragend für das Spielen draußen. Grund ist, dass sich gerade bei digitalen Spielen die Figuren ausgiebig durch die jeweilige Spielwelt bewegen. Insofern ist die Brettspiel-Variante von Pacman (links) eher die Ausnahme, denn auch Pacman und die Geister sind im Original ja ständig unterwegs. Die Umsetzung von Autorennen wie Mario Kart (rechts) mit Rollbrettern macht Kindern besonders Spaß.*

