Andreas Hedrich - 6. Juli 2018

Potenziale eines kreativen Umgangs mit Computerspielen

Die Idee von Creative Gaming ist aus der spielerischen Auseinandersetzung mit einem zentralen Medium unserer Zeit geboren – dem digitalen Spiel. Wenn ein Game erst einmal „zu Ende“ gespielt ist, die Figuren nicht das erzählen, was man von ihnen erwartet hatte, oder die Spiellandschaft nicht so aussah, wie man es sich als Spieler bzw. als Spielerin erhofft, heißt es: Selbermachen! Seit es digitale Spiele gibt, gibt es auch Menschen, die die scheinbar festen Spielmuster und die Technologie verändern, an die Grenze bringen oder selbst neu erfinden. Ohne es zu ahnen, nehmen Spielerinnen und Spieler ihre Spiele in Besitz, werfen einen Blick hinter die Kulissen der Programmierung oder der wirtschaftlichen Verwertung. Für die kreative Medienarbeit und die kulturelle Auseinandersetzung mit einem Medium sind dies zugleich auch Grundvoraussetzungen der pädagogischen Arbeit. Die Perspektive auf ein Alltagsmedium zu wechseln, nimmt die Initiative Creative Gaming auf und formuliert Creative Gaming als einen Begriff, der Gameskultur, Medienkunst und Medienpädagogik vereint und eine Zugangsebene zu digitalen Spielen schafft, die – verkürzt formuliert – die Spiellust des Gamers bzw. der Gamerin, den Perspektivwechsel des Künstlers bzw. der Künstlerin und den bewussten Einsatz der Medienpädagoginnen und -pädagogen zusammenfasst und auf den Grundsatz „Mit Spielen spielen“ bringt.

Creative Gaming bedeutet zunächst einmal, das Medium als selbstverständlich anzusehen und damit dessen Alltagsgebrauch zu akzeptieren. Zugleich bedeutet es auch, Games als gestaltbar aufzufassen. Sie als Chance zu begreifen, durch die eigene Gestaltung auch für eigene Interessen zu nutzen, sie eben nicht ernst zu nehmen, sondern den spielerischen Umgang mit ihnen zu fördern.
Deutlich wird dieser Ansatz in den fünf Grundlagen von Creative Gaming:

Spielregeln ignorieren
Im Egoshooter ist eine zentrale Spielregel, aus der Ich-Perspektive mit Waffen gegen Feinde anzugehen. Die Welt zu retten, die Weltherrschaft zu ergreifen, Gegner zu jagen. Doch was passiert, wenn mit dieser Regel gebrochen wird und man beginnt, stattdessen Verstecken zu spielen oder mit dem Gegner ein Schwätzchen in der eigentlichen Kriegskulisse zu führen? Regeln zu brechen bedeutet, diese zu erkennen und sich bewusst zu machen. Diesen Regelbruch zu nutzen, um etwas Kreatives zu gestalten, lässt aus dem herkömmlichen Spielvorgang Creative Gaming werden. Bestes Beispiel dafür ist das sogenannte Balletttanzen im Ballerspiel. In einem vernetzten Egoshooter werden die Figuren zu Tänzerinnen und Tänzern. Eine beliebige Anzahl an Mitspielerinnen und Mitspielern testet die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren aus, andere wählen stimmungsvolle Musik, Choreografinnen und Choreografen bereiten die Bewegungsabfolgen

Adresse:
https://www.kulturrat.de/themen/kulturelle-bildung/kulturelle-bildung-digital/potenziale-eines-kreativen-umgangs-mit-computerspielen/

vor und Locationscouts suchen den passenden Spiellevel für einen Tanz.

Getanzt wird, indem die Figuren an vernetzten Rechnern (nach der Probe mit dem eigenen Körper) gesteuert werden. Ein Spieler fungiert als Beobachter, seine Sicht wird als Video aufgezeichnet und stellt damit die Kamera dar. Die mitgeschnittenen Szenen können im Anschluss in einem Videoschnittprogramm zusammengestellt und mit Sound unterlegt werden.

Spiele als Spielzeug nutzen

Dinge neu anordnen, mit ihnen experimentieren, auf den Kopf stellen, ihnen neue Eigenschaften geben, sind einige der Eigenschaften, die Spielzeugen zu eigen sind. Überträgt man diese Funktionen auf digitale Spiele heißt dies, andere Nutzungsformen in einem Spiel zu entdecken, seine Elemente als Spielzeug zu nutzen und damit vielleicht auch neue Funktionszuschreibungen vorzunehmen. In der Gamingszene ist eine Umdeutung der spielimmanenten Charakteristika beispielsweise üblich, um die programmierten, gestalteten Grenzen eines Spiels auszutesten: z. B. mit einem Fahrzeug über die Programmierung hinaus zu fliegen, ein Spiel viele Male hintereinander zu spielen und die Wiederholungen in einem Videoschnittprogramm übereinanderlegen oder aus den Elementen eines Spiels neue Objekte und Fahrzeuge zu produzieren. Hier können absurde Szenen oder Fahrzeuge entstehen, die so noch nicht dagewesen sind und dem digitalen Spiel damit die Grundeigenschaft eines Spielzeugs verleihen.

Virtuelles real werden lassen

Die Übertragung von Elementen in andere Medien oder Materialien ist schon lange eine gute Möglichkeit, Gegenstände erfahrbar und Größenverhältnisse erlebbar zu machen. Im Bereich der Computerspielkunst gibt es einige Künstlerinnen und Künstler, die dieses als Mittel der Veranschaulichung nutzen und damit gleichzeitig Kontraste schaffen, die neue Sichtweisen auf sonst digitale Gegenstände ermöglichen. Spielfiguren und Gegenstände nachzubauen, ist eine Methode im Rahmen von Creative Gaming, Spielwelten transparent zu machen. Dabei sind vielerlei Materialien möglich. Kekse, Bügelperlen, Pappe, Holz, Schaumstoff und vieles mehr. Die Übertragung in den öffentlichen Raum und die Dokumentation dieses Prozesses schaffen zusätzlich eine Übertragung auch für andere Zuschauergruppen.

Spiele als Werkzeug nutzen

Digitale Spiele sind programmiert. Es liegen ihnen mehr oder weniger komplexe physikalische und informatorische Prozesse zu Grunde, die auch für andere Medienformen genutzt werden können. Haben zunächst Gamerinnen und Gamer begonnen, ihre besten Spielzüge, schnellsten Durchläufe oder besten Tricks als Video aufzuzeichnen, sind mit der

Zeit ganze, auch narrative, Serien entstanden, in denen mit den Genreeigenschaften der Figuren und Welten gespielt wird. Auch Filmschaffende haben die komplexen Prozesse von Spielen für sich entdeckt und nutzen mittlerweile die Gameengines (dies sind die programmierten Grundlagen eines Games), um Echtzeit-Animationsfilme zu erstellen. Diese Machinimas können aufwändig produzierte Videokunst-Filme sein, die tatsächlich ganze Welten in ein vorhandenes Spiel einbauen, wodurch es zu einem 3-D-Studio wird, durch das sich der Filmemacherinnen und -macher in Echtzeit bewegt. Oder es werden Figuren zusammengebracht und mit einem Dialog versehen. In beiden Fällen werden die Spielewelten zu Bühnen und die Figuren zu Schauspielern.

Spiele neu denken

Die Steuerung von Games funktioniert meist mit Eingabegeräten, die die Benutzerinnen und Benutzer schon längst gewohnt sind. Tastatur, Gamepads, Maus, Touchscreen, Joystick. Warum nicht einmal Bananen benutzen, um ein Motorrad zu steuern? Warum nicht einen Tischtennisball verwenden, um die Invasion der Pong Invaders zu stoppen? Warum nicht mithilfe von Papppixeln Snake mit Menschen auf der Straße spielen? Einen Schritt weiter zu denken, kann zu interessanten neuen Formen der Spielsteuerung führen. Auch hier steht im Mittelpunkt der Perspektivwechsel auf ein nur scheinbar fertiges, vorgegebenes Produkt.

Auf diesen beschriebenen Grundlagen, in denen schon Ansätze der Vermittlung beschrieben sind, bauen alle Vermittlungsprojekte der Initiative Creative Gaming auf. Zentral ist dabei, dass hier mit einem Medium gearbeitet wird, welches in seinen Erzählformen und Genres schon sehr bekannt ist. Angewendet werden die Grundsätze in Projekten (das können Tagesworkshops, Probierworkshops, Projektwochen, Neigungskurse, offene Werkstätten sein) und im Unterricht. Hierzu im Folgenden einige weiterführende Beispiele:

Theater – das Game auf die Bühne

Digitale Spiele setzen sich aus Spielerinnen und Spielern, Spielfiguren und Welten zusammen, so auch das Theater. Die Übertragung von Helden und Genres eines Games in ein neues Medium ist ein spannendes Experiment, mit dem sich viele Geschichten erzählen lassen. Zugleich lassen sich für die Darstellerinnen und Darsteller und jugendlichen Theaterschaffenden neue Perspektiven auf digitale Spiele sichtbar machen.

Fotografie – unentdeckte Welten

In der Fotografie geht es um die Objekte, die Geschichten, die mit einem Bild erzählt werden. Auch in digitalen Spielen finden sich Bilder, die oft „überspielt“ werden und am Rande der Spielhandlung liegen bleiben. Schöne Landschaften, erschreckende Fratzen, ungewöhnliche Bauten. All das würden wir bei einem Ausflug oder einer Reise fotografieren, warum nicht auch in einem Game. Daran anschließen lassen sich

Bildbeschreibungen oder -interpretationen, mit denen auch an den Inhalten eines Spiels gearbeitet wird.

Streetgame – die Komplexität

Auf der Straße, einer Wiese oder im Wald zu spielen, verbinden wir meist mit Kindheit und Freiheit. Auch in den Spielen der Kindheit gibt es ein Regelwerk, welches entweder vorher feststeht oder im Spiel erst entwickelt wird. Im Regelwerk ähnlich sind sich Straßenspiele und digitale Spiele (Verstecken, Jagen, Suchen…). Die Übertragung von Spielmechanismen aus der digitalen in die analoge Welt, oder die Idee für ein digitales Spiel zunächst mit Menschen auf der Straße nachzuspielen ist der Hintergrund von Streetgames. Besonders interessant sind dabei die Prozesse, die komplexen Regeln von Gewinn und Verlust zu verhandeln und zu verstehen.

Gamedesign digital

Die technischen Möglichkeiten, kleine Spiele einfach und schnell am Computer umzusetzen, haben sich stetig erweitert. Mit den heutigen Tools können Spielideen ausprobiert und die Seite der Programmierung kennen gelernt werden. Regelwerk und Design sind hier zwei zentrale Elemente, die in Projekten immer wieder angesprochen werden können. Die Kreativität bei Jugendlichen in diesem Bereich ist sehr groß, die Bezugspunkte zu bekannten Spielen liegen oft auf der Hand.

Gamedesign analog

Ein digitales Spiel besteht meist aus einer funktionierenden Geschichte und ähnlich dem Drama verschiedenen Handlungslinien, die an Entscheidungspunkten miteinander verknüpft sind. Ein klassisches Drama in ein Game zu überführen, kann eine spannende Übertagung sein. Dazu sind keine Programmierkenntnisse nötig, die Wege und Entscheidungspunkte können mit Stift, Papier, Fäden, Kreide, Lego, usw. nachempfunden und neu interpretiert werden.

Machinimas – Das Game wird zum Studio

Wenn die digitalen Soldatinnen und Soldaten tanzen oder miteinander sprechen, wenn die SIMS-Figuren in Soaps auftauchen oder tausende Autos nebeneinander fahren, dann ist das ein Machinima. Filme, die die Figuren und Hintergründe von Games nutzen, sind eine gute Möglichkeit, sich mit Games, Stilmitteln und Macharten des Filmemachens auseinanderzusetzen und diese auszuprobieren.

Gamesbauen – Papppixel als Identifikation

Wenn Schülerinnen und Schüler ihre Lieblingsgegenstände oder -figuren nachbauen und sich damit in Szene setzen können, schafft dies eine unmittelbare Auseinandersetzung mit

dem Medium, aber natürlich auch mit Möglichkeiten, diese Dinge analog mit Holz, Farbe, Kleber herzustellen. Die Inszenierung mit den eigens produzierten Gegenständen bietet nachfolgend Anlass zu notwendigen Identifikationsprozessen in der Welt der Heranwachsenden.

Aus den hier kurz angerissenen Beispielen (ausgelassen wurden noch Formen wie die Produktion von Gamevideos oder Let's Plays) aus der pädagogischen Arbeit sollte deutlich geworden sein, dass es zu den verschiedensten inhaltlichen und pädagogischen Bereichen in der kulturellen Bildung Anknüpfungspunkte gibt, die dazu führen, dass die Teilnehmenden einen Zugang vielleicht auch zu ihnen bis dahin nicht bekannten kulturellen Formen finden. Das Wissen und die Lust an der Gestaltung ist bei Jugendlichen im Zusammenhang mit digitalen Spielen sehr groß, das Potenzial, zugleich medienpädagogisch zu arbeiten, ist groß und die Ergebnisse oftmals auch für eine breitere Öffentlichkeit interessant. Beim Festival für kreatives Computerspielen PLAY werden in jedem Jahr Ergebnisse und praktische Beteiligungsmöglichkeiten in Ausstellungen, Theaterstücken, Workshops, Talks und Vorträgen in den Stadtraum gebracht. Ein Besuch lohnt sich, um die Methoden kennenzulernen.

Dieser Text ist zuerst erschienen auf dem Internetportal „Kultur bildet." des Deutschen Kulturrates im März 2015.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat