

Methode

Game Analyse und Pitching

Was muss ich vorher wissen?

- Alle Co-Forschenden müssen über ein geeignetes Endgerät (Computer, Tablet, Konsole etc.) verfügen, um gemeinsam spielen zu können.
- Fehlt ein Endgerät, kann dieses vielleicht ausgeliehen oder anderweitig besorgt werden.

Beschreibung

Bei der Game Analyse spielen die Co-Forschenden einzeln (jede:r für sich) ein zuvor gemeinsam ausgewähltes Computerspiel. Vor dem Spielen entwickeln die Co-Forschenden einen Fragenkatalog, den jede:r einzeln ausfüllt. Anhand des Fragebogens wird das Spiel(-erlebnis) z.B. in einer Gruppendiskussion gemeinsam behandelt. Hierbei werden auch eigene Ideen für den Umgang mit Computerspielen besprochen und nach Möglichkeit sogar neue Ideen für eigene Spiele entwickelt, was sich Pitching nennt (die später eventuell auch umgesetzt werden können).

Ziel

- Die Game Analyse ermöglicht es Computerspiele kritisch zu reflektieren.
- Beim Pitching können Spielideen selbst neu entwickelt werden.
- Lerninhalte (von Lernspielen) werden nicht nur abgearbeitet, sondern kritisch hinterfragt und mitbestimmt.

Schritte

1. Festlegung auf ein Spiel, das von allen gespielt werden soll. Es wird besorgt und allen zur Verfügung gestellt.
2. Die Co-Forschenden erstellen einen Fragebogen.
3. Die Co-Forschenden spielen das Computerspiel jeweils für sich allein und füllen den Fragebogen aus.
4. Mithilfe der Fragebögen findet nach dem Spielen eine Gruppendiskussion statt, bei welcher das Spiel analysiert wird.

Ausgehend von der Analyse können einige Ideen (Storyboards, Zeichnungen, erste Gameplay-Beispiele usw.) für die Erstellung eines neuen Spiels entwickelt werden. Je nach Möglichkeit können diese Ideen auch umgesetzt werden.
- 5.

Equipment

- Endgerät, auf welchem das Spiel gespielt werden kann (PC, Tablet, Konsole etc.)
 - Fragebogen (Stift, Papier)
 - das ausgewählte Computerspiel
-

Beispiel

Ferhat und Marie interessieren sich für die Frage, wie Migration und Flucht thematisiert wird und welche emotionalen Effekte dies bei Spielenden hinterlässt. Können sich Menschen besser in Menschen spielend hineinversetzen? In einer Co-Forschendengruppe schlagen die beiden ihre Ideen vor sowie ein mögliches Spiel (*Last Exit Flucht*). Alle Spielenden erhalten vorher von Ferhat und Marie einen Fragebogen, der ihre Forschungsfrage abdeckt (z.B. was ist deine Verbindung zum Thema Flucht und Migration?). Danach wird gespielt. Der Fragebogen wird ausgefüllt, von jeder Person einzeln. Im Nachgang an das Spiel diskutiert die Gruppe über die Ergebnisse. Was kann das Spiel? Hat es einen emotionalen Bezug zum Thema Migration und Flucht hergestellt? Konnten sich die Spieler:innen besser in die Lage von geflüchteten Menschen hineinversetzen? Wo können Probleme des Spiels liegen? Gab es etwas, das irritierend war? Wo könnte das Spiel verbessert werden? Was brauchen Spiele, um das Thema Flucht und Migration zu thematisieren?

Tipps!

- Für die Neuentwicklung eines Spiels kann ein sogenanntes Pitch-Jam organisiert werden.
 - Dazu können auch weitere Expert:innen, wie z.B. Spielentwickler:innen, eingeladen werden.
-

Literatur

Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele (2021): Call for Blogposts: "Mehr als nur Zeitvertreib?" Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Online verfügbar unter: <https://gespielt.hypotheses.org/> (Stand: 02.08.2021).

Hawlitsek, Anja (2013): Spielend lernen: didaktisches Design digitaler Lernspiele zwischen Spielmotivation und Cognitive Load. Berlin: Logos-Verlag.

Richter, Marcus/ Jacobsen, Nathalie/ Zimmermann, Felix/ Uzunoğlu, Çiğdem (2020): Erinnerungskultur und Games – Herausforderungen und Potentiale. In: Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.): Podcast: Erinnern mit Games, Folge 1. Online verfügbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/> (Stand: 02.08.2021).

Stiftung Digitale Spiele Kultur (Hrsg.) (2020): Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur. Online verfügbar unter: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/08/SDK_Erinnern-mit-Games_bfrei.pdf (Stand: 02.08.2021).