

Projektkonzeption

„Schach und Shooter“

1. Kurzbeschreibung

„Wie oft bist du heute schon gestorben?“ Was sich in Alltagsituationen etwas grotesk anhört, ist in der Spielerszene eine durchaus gängige Frage. Ganz offenbar haben Begriffe wie Gewalt, Altern, Tod, Sterben und Leiden in Spielen eine ganz andere Bedeutung als im realen Leben. Diese Differenzierung fällt vielen nicht leicht. Während die einen, nicht Müde werden vor den schädlichen Einflüssen von gewalthaltigen Spielen zu warnen, sehen andere in den medialen Darstellungen von Tod und Gewalt symbolische Übersetzungen und Belustigung.

Im Projekt finden sich SpielerInnen, KritikerInnen und ExpertInnen aus verschiedensten Bereichen zusammen, um der Frage nach der Faszination, der Symbolkraft und des Einflussgrades von Gewalt und Tod im Spiel nachzugehen. In der Auseinandersetzung um die Bedeutung von Altern, Sterben und Leiden in Spielprozessen werden unterschiedlichste Facetten eröffnet. Wie wurde in der Geschichte mit Spiel und Tod umgegangen? Welche Rolle spielt der Tod in Erzählungen, Geschichten und der Theatralität? Wo benötigt die Spieldynamik den Tod als Funktion? Welche Unterschiede existieren zwischen den Spielformen, vom Schach über den Shooter bis hin zu Paintball?

Um die inhaltlich teils schwer zu fassenden und zu formulierenden Aspekte zu erörtern und Differenzierungen vorzunehmen liegt in dem Projekt der Schwerpunkt auf eigenen Spielerfahrungen und deren Reflektion. So werden die Spielformen gemeinsam ausprobiert und differenziert. Verbunden mit theoretischen Inputs, gemeinsamen Diskussionen und rezeptiven Analysen ist das Ziel, die Funktion von Gewalt, Tod, Sterben und Leiden im Spiel zu erkennen, zur Kritikfähigkeit des eigenen Spielverhaltens beizutragen, die kulturelle Bedeutung zu erfassen, eine eigene Position innerhalb kontroverser Debatten einzunehmen und einen gesellschaftlich zuträglichen Umgang mit medialen Gewaltinhalten zu gelangen.

Der Workshop dient Jugendlichen ab der Klassenstufe 8, Multiplikatoren und Eltern zur gemeinsamen Auseinandersetzung. Durch die Schwere und Sensibilität des Themas und seiner Zielgruppe wird hoher Wert auf geeignete (leichte und unterhaltsame) Methoden gelegt. Wesentliche Voraussetzung für die Projektleiter und -teilnehmerInnen sind Offenheit, Reflektion- und Kritikvermögen.

2. Ziele

Inhaltliche Ziele:

- A. Anregung zur Selbstreflektion der SpielerInnen durch praktische Methoden und theoretische Auseinandersetzung für die unterschiedlichen Zielgruppen
- B. Gesellschaftlich offener Diskus über die Funktion von Gewalt, Tod etc. im Spiel.
- C. Öffentliche Auseinandersetzung der Funktion spielerischer Gewalt im Kontext der Gewaltwirkungsdiskussion
- D. Philosophische Interpretation von Gewaltinhalten
- E. Übersetzungsleistungen, Definierung und Differenzierung der Formen spielerischer Gewaltaspekte, spielerischem Tod (in Abgrenzung zum realen Tod)
- F. Erkenntnisse und Prognosen zum zukünftigen Grad, Einbindung und Akzeptanz von Gewaltinhalten in Spielen

- G. Orientierungshilfen zur medienpädagogischen Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt und Tod in der Projektarbeit
 H. Evaluation der Zielgruppen auf Veränderungen nach dem Projektangebot bzgl. Wissen, Einstellung, Erkenntnisgewinn

3. Umsetzung (Zeit- und Aktivitätenplan) (als Basisvorschlag)

Fr. Tag 1			
1	Tag 1 13-13:30 Uhr	Vortrag	Einführung ins Thema
2	Tag 1 13:30-14:30 Uhr	Input und Diskussion	Geschichte der Gewalt in Medien
3	Tag1 14:30- 16 Uhr	Spiel	Spieleinheit I: Mensch-ärger-dich-nicht / Schach
4	Tag1 16-17 Uhr	Reflektion	Auswertung Spieleinheit I
5	Tag 1 17-18 Uhr	Vortrag	Spiel und Tod (Filmdokumentation: Funktion Tod im Spiel)
6	Tag 1 18-19 Uhr	Input und Diskussion	Theatralität von Altern, Sterben, Leiden, Tod
			Abendessen
7	Tag 1 20-22 Uhr	Spiel	Spieleinheit II: Computerspiele (Battle vs. Chess → Starcraft → Counter Strike)
8	Tag 1 22-23 Uhr	Reflektion	Auswertung Spieleinheit II
Sa. Tag 2			
9	Tag 2 9-10 Uhr	Vortrag	Wettkampfspiel, Kriegsspiel
10	Tag 2 10-11 Uhr	Input und Diskussion	Medialer Krieg, reale Angst
11	Tag 2 11-12 Uhr	Input und Diskussion	Wie spielerisch ist realer Krieg. Abgleich von spielerischer und realer Kriegserfahrung
			Mittagspause
			Anfahrt und Einweisung
12	Tag 2 14-16 Uhr	Spiel	Spieleinheit III: Paintball
13	Tag 2 16-17 Uhr	Reflektion	Auswertung Spieleinheit III
14	Tag 2 17-18:30 Uhr	Spiel	Spieleinheit IV: Computerspiele
15	Tag 2 18:30-20 Uhr	Reflektion	Auswertung Spieleinheit IV
	Tag 2 20-21 Uhr	Organisation	Abendessen
	Tag 2 21-23 Uhr	freier Programmteil	Kulturbeispiel (Film, Theater etc.)
So. Tag 3			
16	Tag 3 9-10 Uhr	Vortrag/Diskussion	Funktion von Tod, Altern, Sterben, Leiden im Spiel
17	Tag 3 10-11 Uhr	Input und Diskussion	Symboldeutung Gewalt, Tod, Sterben ... im Spiel Fakten- Spielwissen Altern, Sterben, Leiden, Tod
18	Tag 3 11-12 Uhr	Rezep. Analyse (Gruppenarbeit)	Spielbeispiel: Call of Duty, Balltiefeld, Arma etc.
19	Tag3 12-13 Uhr	Reflektion	Auswertung: Workshop Übergabe Materialheft
			Mittagspause/ Abreise

4. Zielgruppe

- A. SpielerInnen im Alter von 14-17 Jahre
 B. SpielerInnen im Alter von 18-25 Jahre
 C. (medienpädagogische) Multiplikatoren
 D. Nicht-SpielerInnen aus den Bereichen Bildung, Politik, Presse, Elternarbeit