



Martin Geisler

## **privat**

Ein Workshopangebot der Artworks-School des Instituts für Computerspiel - Spawnpoint

In vielen Computerspielen dringen wir als Fremde in die Wohnungen von Unbekannten ein. Selten ist jemand zu Hause, der uns von sich erzählen kann. Doch finden wir fast immer Hinweise auf die Bewohner. Mal hängen teure Teppiche an den Wänden, mal fällt der Putz ab. Mal liegt noch Geschirr herum, mal sind die Fenster zerschlagen. Geübte Spieler durchschreiten diese Räume meist schnell und verstehen sie als Kulisse im übergeordneten Spielgeschehen. Nicht-SpielerInnen jedoch bemerken andere Details, interpretieren sie und stellen dabei spannende Fragen. Dies ist für „privat“ Ausgangspunkt und Inspiration zugleich.

Im Workshop werden die Grenzen zwischen virtuellem Spiel und realen Gestaltungsmöglichkeiten überbrückt. Die Aufforderungen der Computerspiele, Figuren (Avatare) zu erschaffen, werden in die Alltagswelt übertragen und kreative Ausdrucksformen ermöglicht. Es dienen Techniken des Improvisationstheaters und des kreativen Schreibens dazu, seine ganz eigenen „Spielfiguren“ zu beleben.

Anhand der Hinweise in den Räumen der Computerspiele entwerfen die WorkshopteilnehmerInnen individuelle Figuren. Welcher Tätigkeit kann die eigene (Spiel-)Figur nachgehen, welche Hobbys und Interessen hat sie, welche Sehnsüchte, Wünsche und Träume? Neben dem Erleben der Computerspielwelt ist die eigene Kreativität gefragt. Mit Hilfe des Improvisationstheaters und des Szenischen Spiels, wird eine Verbindung zwischen der fiktionalen Vorstellung und der theatralen Darstellung geschaffen. Die Figuren werden lebendig und verlassen ihren virtuellen Raum. Die erschaffenen Rollen werden schlussendlich in Bühnenform präsentiert und bewegen sich real in jenen projizierten Computerspielräumen, die Ausgang der Überlegungen waren.

Im Workshop erhalten Nicht-SpielerInnen und/oder Multiplikatoren eine Vorstellung der Komplexität und Attraktivität von Spielwelten sowie Möglichkeiten und Ansatzpunkte für methodisch-didaktisches Vorgehen beim Umsetzen medienpädagogischer Inhalte im Unterricht.

Kinder- und Jugendliche, die sich heute überwiegend zur Szene der SpielerInnen zählen lassen, haben im Workshop Gelegenheit, von den vorgegebenen Wegen abzuweichen und ihre eigenen Geschichten zu konstruieren. Ausgehend vom Spiel werden sie darüber hinaus zu schöpferischen Prozessen ermutigt und reflektieren gleichzeitig, die Grenzen und Möglichkeiten des virtuellen Spielraums. In der spielerischen Darstellungsform liegen die Potenziale der Förderung und Entwicklung ästhetischer Bildung. Es werden Teamfähigkeit, Selbst- und Fremdwahrnehmung, individuelle Fähigkeiten wie Phantasie, Mitgefühl, Einfühlungsvermögen, Wahrnehmung und Beobachtung, Entspannung und Konzentration geschult. Das Projekt bietet sich beispielsweise für die Fächer Deutsch, Kunst, Ethik, Religion und Darstellendes Spiel an.



<b>Zielgruppe:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schüler und Schülerinnen (SuS) ab der Klassenstufe 6</li> <li>• Multiplikatoren</li> </ul>	<b>Teilnehmerzahl:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 – 24 TN</li> </ul>
--------------------	---	------------------------	---

<b>Anwendungsfelder:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schulfächer Deutsch, Kunst, Ethik, Religion, Darstellendes Spiel</li> <li>• medien- und kunstpädagogische Projektarbeit</li> <li>• Jugendclubs, offene Begegnungsstätten</li> </ul>	<b>Workload:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6h - 16h</li> <li>• max. 16 Laptops</li> <li>• 1 Großraum</li> </ul>
--------------------------	--	------------------	---

Phase	Zeit z.B.: 8h	Sozial- form	Erläuterung
1	ca. 30 Min.	Plenum	<p><b>Einführung/Ablauf/Hintergrund/Aufgabenstellung</b></p> <p>Zu Beginn werden grundlegende <b>Begrifflichkeiten zum Thema Computerspiel umrissen, verschiedene Genres des Computerspiels</b> vorgestellt und der Stellenwert des Gamings in der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen diskutiert. Insbesondere bei der Arbeit mit Multiplikatoren sollte dieser Part Bedeutung einnehmen. Das Spektrum und Heterogenität der Spielwelten und ihrer sozialen Peripherie ist für viele Nicht-SpielerInnen Schlüssel zur grundlegenden Auseinandersetzung. SpielerInnen werden zu ihren Erfahrungen mit Games befragt, können bereits an dieser Stelle vorstellen, in welchen „Spielräumen“ sie sich bisher bewegt haben, welche sie kennen und welche Auseinandersetzung sie mit dem Spiel und über das Spiel hinaus betreiben. Aufgabenstellungen des Workshops werden vorgestellt. Dieser Workshopeinstieg richtet sich vorrangig an spielunerfahrene TeilnehmerInnen und kann ggf. übersprungen werden.</p>
2	ca. 30 Min.	Plenum	<p><b>Übung: Beispiel-Screenshots</b></p> <p>Zur Findung der Gruppe, dem Einstieg ins Thema und der persönlichen Vorstellung werden vorbereitete <b>Fotos von Computerspielräumen</b> im Raum verteilt. Die TeilnehmerInnen werden aufgefordert, sich daraus ein Bild zu wählen, das ihnen ästhetisch oder assoziativ zusagt. Ausgehend von dem gewählten Bild, erfolgt eine Vorstellung der Person mit einer Begründung zur Wahl des Bildes, Spielerfahrungen, Erwartungen und Wünsche an den Workshop sowie weitere Aspekte, die im Kontext nützlich erscheinen. Je nach Situation, können die TN über die getroffenen Aussagen in Diskussion gelangen. In Bezug auf die vorhandene Gruppendynamik und bei entsprechend vorbereiteter Auswahl an Fotos (wo es eher um den Raum als um Spielaktionen geht), kann dieser Projektabschnitt auch an den Anfang des Workshops gestellt werden.</p>
3	ca. 30 Min.	Plenum	<p><b>Identität, Identifikation mit Räumen</b></p> <p>Inwiefern die Persönlichkeit und der Lebensraum von Menschen miteinander verknüpft sind, soll in dieser Phase mit den TN hinterfragt werden. Neben einer kurzen Einführung durch die AnleiterInnen zum Thema Identität und Identifikation (siehe Anhang: Identität und Identifikation. In: Konzept „Mein Avatar und ich“. Geisler 2009: 50ff.) können die TN ihr Denken und Wissen über individuelle Raumgestaltung in einem Quiz testen. Im Spielprinzip des „<b>Memory</b>“ werden Bilder von <b>berühmten Persönlichkeiten</b> und deren private Wohnungen ungeordnet präsentiert. Hierbei sollte auf Zielgruppen spezifischen „Prominenten-Kenntnissen“ aufgebaut werden. Aufgabe der TN ist es, anhand von Merkmalen, Assoziationen oder Vermutungen jeden Raum seinem Star zuzuordnen. Dabei kann in einem Punktesystem „Jeder-gegen-Jeden“ oder in Mannschaften gewertet werden. Ausgehend von diesem Spiel, wird nochmals über die möglichen Deutungen von Räumen auf Personen diskutiert.</p>



4	ca. 30 Min.	Plenum	<p><b>Aufgabenstellung / Spielvorstellung / Auswahl</b></p> <p>Bevor sich die TN in Gruppen in den Spielwelten bewegen, werden ihnen eine <b>Vielzahl möglicher Spiele</b> präsentiert. In kurzen Erläuterungen, werden dabei nochmals konkrete Angaben zu Genre, USK-Einstufung, Herstellerinformationen, Steuerung, Interaktionsmöglichkeiten und Kulissen gegeben. Wesentlich ist diese Vorstellung in der Verbindung mit der klaren Aufgabenstellung für die nächste Projektphase. „Durchsuche im Spiel deiner Wahl Räume, Kulissen und Orte die Ausgangsbasis für deine Überlegungen zu einer Figur sein können und halte diese Szenen mittels Bildschirmfotos fest“.</p> <p>Neben der Vorstellung der Spielauswahl, welche im Vorfeld auf ihre Möglichkeiten für den Workshop hin überprüft sein sollte, und der Aufgabenstellung, sollten auch die <b>Handhabung der hier nötigen Programme</b> für Bildschirmfotos (Fraps) und der Spiele erläutert werden. Für einige Spiele ist es ggf. sinnvoll ein größeres Spektrum von Kulissen durch gespeicherte Spielfortschritte und Cheats zu gewährleisten und diese Funktionen zu erklären. Wichtig ist in dieser Phase der Hinweis, dass der Fokus auf dem Verfolgen der Aufgabenstellung, nicht des eigentlichen Spielverlaufs liegt. Methodisch könnte bei der Spielauswahl auch Wert auf bestimmte Zeitepochen und/oder Gegenden gelegt werden. So könnte sich mit der Privatheit im Mittelalter, in ländlicher Abgeschiedenheit oder urbaner Neuzeit bzw. Zukunft befasst werden. Je nach zeitlichen Ressourcen kann den TN auch zunächst Gelegenheit gegeben werden, dass Spiel in einer Erzählung zu verfolgen.</p>
5	ca. 60 Min.	GA (ca. 3P. pro Gruppe)	<p><b>Entdecken der Spielwelt/Sammeln von Screenshots</b> (Bildschirmfotos)</p> <p>Nach der Erläuterung zu den Grundlagen des Computerspiels, können die TN allein oder in Kleingruppen aus über 20 Computerspielen, jenes wählen, das ihnen in seinen Kulissen, seinem Genre und seiner Story am meisten zusagt. Sie lernen das Spiel und seine Dynamik kennen, erlernen sich in der virtuellen Welt zu bewegen. Je nach Zielgruppe (SpielerInnen oder Nicht-SpielerInnen) verschiebt sich der Fokus vom <b>Entdecken der Spielwelt und der Handhabung der Steuerung</b> auf das bewusste Abweichen von der ludischen Dynamik. Die TN sollen entsprechend der Aufgabenstellung einen Pool von <b>Fotos sammeln</b>, speichern und sich gegen Ende dieser Phase für ein Bild je Gruppe entscheiden. Obwohl den TN ein möglichst großer Freiraum bei dieser Suche gewährt werden sollte, ist es methodisch sinnvoll, auf Fotos zu verzichten, in denen bereits Figuren enthalten sind. Falls dem jedoch nicht zu entgehen ist, sollte eine solche Figur in der Peripherie des zu erstellenden Protagonisten positioniert sein und dahingehend Assoziationen unterstützen. Insbesondere Räume, in denen Einrichtungen, Schäden, Lage oder andere Besonderheiten auffallen, sind für Deutungen hinsichtlich der Rollenerstellung dienlich. Hierfür eignet sich das Genre der Shooter im besonderen Maße, da die Settings oftmals größere Interpretationsspielräume bieten und die Protagonisten meist wenig körperlich präsent sind.</p>
6	ca. 30 Min.	GA (ca. 3P. pro Gruppe)	<p><b>Kreation der Rollen</b></p> <p>Nach der Entscheidung der Kleingruppen für einen Raum, beginnen die TN diese Kulisse zu interpretieren und anhand dessen ihre <b>Rollen zu erschaffen</b>. Als Grundlage und Anregung dient ein Steckbrief. Darin sind wahlweise Geschlecht, Alter, Name bzw. Spitzname, Größe, Aussehen, Beruf/Tätigkeit, Besonderheiten, Macken und Ticks, Familienverhältnisse, Wohnort, Haustiere, Haarfarbe, Augenfarbe, Hobbys, intime Details und mag ich... bzw. mag ich nicht... Felder auszufüllen. Dieser Steckbrief kann jeweils entsprechend der Zielgruppe modifiziert werden. Wichtig ist, dass die TN diese Attribute stets im Kontext des Raums vergeben und sich innerhalb der Gruppen konstruktiv einigen. Die AnleiterInnen sollten vermitteln, dass nicht die ausgefallenste und spektakulärste Rolle entworfen werden muss, sondern eine, die in sich stimmig und proportional zum Ausgangspunkt ist. Ziel dieser ersten Rollenerstellung ist jedoch zunächst nur der grobe Rahmen, quasi das Skelett der Rolle zu entwickeln.</p>



7			<b>Belebung der Rollen</b> Ausgehend von den ersten Ideen zur Rolle, werden <b>weitere Details</b> ausformuliert, einstudiert und diskutiert. Dabei sind insbesondere nonverbale und psychische Eigenarten zu beachten. Hierzu dienen verschiedene Methoden, die abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit oder räumlichen Situation zu variieren bzw. in ihrer Reihenfolge zu modifizieren sind.
7.1	ca. 90 Min.	GA (ca. 3P. pro Gruppe)	<b>Autorenübung: Beobachten und Aufnehmen</b> Aus den Techniken der Autorenwerkstätten stammt der Ansatz <b>der intensiven Beobachtung</b> . Da unsere Assoziationen stets in Abhängigkeit persönlicher Neigungen, Biografien, Sehnsüchte, Abneigungen und Wünsche erfolgen, ist das tatsächliche Spektrum freier Assoziationen individuell begrenzt. Daher erhalten die TN die Aufgabe passende Bewegungs- und Ausdruckformen im Alltag zu beobachten, zu notieren und für ihre Rolle auszugestalten. Dazu ist es denkbar, in belebten Einkaufspassagen den Gang, die Bewegungsgeschwindigkeit, Rhythmus, Mimik, Gestik, Proxemik etc. zu betrachten oder Monologen und Dialogen auf Geschwindigkeit, Wortwahl, Pausen, Betonung, Interjektionen und Füllwörter zu belauschen. Die Beobachtungen werden dabei festgehalten und passende Eigenarten für die Ausgestaltung der Rolle übernommen. Bereits hier können im Rollenspiel erste, probenhafte Übungen der Annahme bestimmter Eigenarten auf die zu gestaltende Rolle stattfinden.
7.2	mind. 60 Min.	Plenum	<b>Theaterübungen: Rollenvertiefung</b> Die bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Attribute zur Ausgestaltung der Rollen sollten eine erste schauspielerische Demonstration ermöglichen. Um jedoch Spielfreude, Mut und <b>grundlegende Fähigkeiten des Schauspiels</b> zu wecken, kann ein gemeinsamer Kurzworkshop mit entsprechenden Übungen dienlich sein. Diese zielen insbesondere auf authentische und ggf. ernsthafte Annahmen der Rollen und dem Übernehmen der kreierten Figuren in die eigene Darstellungsform. Passende Spiele sind dabei folgenden Quellen zu entnehmen: Baer, U. (1994): 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen Dixon, R. (2000): Im Moment. Theaterkunst Improtheater - Reflexionen und Perspektiven. Planegg. Buschfunk. Dörger, D. / Nickel, H. W. (2008): Improvisationstheater Ein Überblick: Das Publikum als Autor. Berlin. Gudjons, H. (1995): Spielbuch Interaktionserziehung Johnstone, K. (1998): Theaterspiele. Berlin. Alexander Verlag. Spolin, V. (19975): Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater. Paderborn. Junfermann. Vleck, R. (2000): Workshop Improvisationstheater. Donauwörth. Auer Verlag.
7.3	mind. 30 Min.	GA	<b>Theatertraining: Rollendarstellung &amp; -überprüfung</b> Zurück in den Gruppen wählen die TeilnehmerInnen einen Repräsentanten aus ihrer Gruppe, welcher die erstellte Rolle personifiziert. Dazu werden alle Attribute nochmals (wo möglich subtil) in das Verhalten der Rolle übertragen. Wichtige Aspekte (zum Beispiel das intime Geheimnis) sollen sich in diesem Verhalten widerspiegeln, jedoch nicht überdeutlich präsentiert werden. Gemeinsam wird die <b>Rolle einstudiert, diskutiert und trainiert</b> . Ziel ist, dass der/die DarstellerIn aus der Rolle heraus reagieren und improvisieren kann, in der Rolle bleibt und alle formulierten Eigenschaften mehr oder weniger deutlich vermittelt.
7.4 (wahlweise)	ca. ~ Min.	GA	<b>Profilerstellung im Social Web</b> Wahlweise und entsprechend zeitlicher Ressourcen, können die Gruppen <b>Profile ihrer Rolle im Social Web</b> erstellen. Dabei können Neigungen der erfundenen Rolle durch Zugehörigkeit zu bestimmten Gruppen, dort vorgestellter Links, der Selbstbeschreibung, verknüpften Freunden (Stars) oder der jeweils möglichen Ausdrucksarten vermittelt werden. In ausgedehnter Umsetzungen des Gesamtprojektes besteht zudem die Möglichkeit, dass sich die unterschiedlichen Rollen innerhalb des sozialen Netzwerks begeben.



7.5 (wahlweise)	ca. ~ Min.	GA	<b>Kostüm- und Maskenbau</b> Wahlweise können die Identitätsmerkmale auch mittels Kostüm und Masken vermittelt werden. Anregungen hierzu bietet das Projekt „star-words“ der Playstation Reality, Berlin. <a href="http://www.playstationreality.de">www.playstationreality.de</a>
8	ca. 75 Min.	Plenum	<b>Präsentation: heißer Stuhl</b> Als <b>Kulisse für die Präsentation</b> werden die Bilder aus gewählten Computerspielräumen mittels Beamer an eine Rückwand projiziert. Die Projektionen wechseln entsprechend der präsentierten Rollen. So kann auch in kleineren Räumlichkeiten einen Bühneneindruck entstehen und die Rollen werden um ihre ideengebenden Kulissen ergänzt. Mittels der Theaterübung „ <b>Heißer Stuhl</b> “ präsentieren die gewählten DarstellerInnen den Anwesenden (ggf. auch Gästen) ihre Rollen. Im Prinzip des „Heißen Stuhls“ werden die Rollen nacheinander zu einem gemeinsamen Grund (Casting, Verhör, Bewerbung etc.) eingeladen. Jeweils ein(e) DarstellerIn betritt „ihre“ Bühne, stellt sich den Anwesenden kurz vor (ohne zu viel von sich zu verraten) und stellt sich den Fragen der Gäste. Diese wiederum haben die Möglichkeit freie Fragen zu stellen, spannende Punkte vertiefend zu hinterfragen und die Rolle auf Geheimnisse hin zu prüfen. Das Publikum sollte dabei auch nonverbale und paraverbale Aussagen berücksichtigen. Besonderer Schwerpunkt ist jedoch darauf zu legen, inwieweit das Publikum Hinweise aus dem Raum auf die Rolle hinterfragt. (Die Präsentation kann ggf. durch eine kurze Vorstellung des Profils im Social Web ergänzt werden.) Das eigentliche Schauspiel entwickelt sich hierbei in der Interaktion zwischen Publikum und DarstellerIn und lehnt sich somit an das Improvisationstheater an. (Auch das Einstudieren szenischer Abläufe ist mit höherem Zeitaufwand denkbar.) Pro Darstellung sind zwischen 5 und 20 Min., im Durchschnitt jedoch eher 15 Min. einzuplanen. Bei 16 TN und Gruppen mit ca. 3 Personen ergeben sich zwischen 5-6 Präsentationen. Die Beteiligten einer Gruppe sind angehalten, sich bei der Befragung zurückzuhalten. Ggf. kann eine Moderation dazu verhelfen, ein zurückhaltendes Publikum zu verstärken. Wahlweise ist für die Präsentation auch eine Talkrunde/Talkshow möglich.
9	ca. 15 Min.	Plenum	<b>Auswertung / Zusammenfassung / Reflektion / Datensammlung</b> Die Auswertung kann mit den üblichen didaktischen Methoden erfolgen. Die TN sollten idealerweise sowohl in der Selbst- und Fremdwahrnehmung, als auch in ihren subjektiven Auffassungen, Prozesse durchlaufen haben. Hier kann nochmals thematisiert werden, welche anderen kreativen Ausdrucksmöglichkeiten sich aus bzw. in Computerspielen ergeben, welche Anreize Spiele liefern und welche Möglichkeiten bestehen, um Alltag zu aktivieren und spannend zu gestalten. Zur Projektdokumentation empfiehlt es sich, sämtliche Daten (Screenshots, Steckbriefe, Profile im Social Web, Fotos etc.) zu archivieren.



Das Kurzkonzept „privat“ von Institut für Computerspiel - Spawnpoint steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz.