ERINNERUNGSKULTUR MIT GAMES VOR ORT

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:

Bundesministerium der Finanzen

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Stiftung EVZ Erinnerung Verantwortung Zukunft

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

ZEITPLAN

09.30 Begrüßung

09.45 *Modul 1:* „Erste Schritte gehen“ – Digitale Spiele als Teil unserer Gesellschaft

10.45 1. Pause

11.15 *Modul 2:* „Let‘s remember… playfully“ – Erinnerungskultur in digitalen Spielen

12.45 2. Pause

13.30 *Modul 3:* „Jetzt wird‘s konkret“– Games in der historischen Bildung (Flexible Pausen)

15.15 Abschluss und Reflexion

15.30 Ende

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

MODUL 1

„Erste Schritte gehen“ – Digitale Spiele als Teil unserer Gesellschaft

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:

Bundesministerium der Finanzen

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Stiftung EVZ Erinnerung Verantwortung Zukunft

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

INHALT

1. Vorstellungsrunde
2. Games als Teil von Gesellschaft und Lebenswelt
3. Game ist nicht gleich Game – Was sind digitale Spiele?
4. Games und Bildungsarbeit

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VORSTELLUNGSRUNDE

Bild wählen

Name

Institution/ Position

Grund für Auswahl

Erwartungen an den Workshop bzw. Erfahrungen mit Games

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

2.

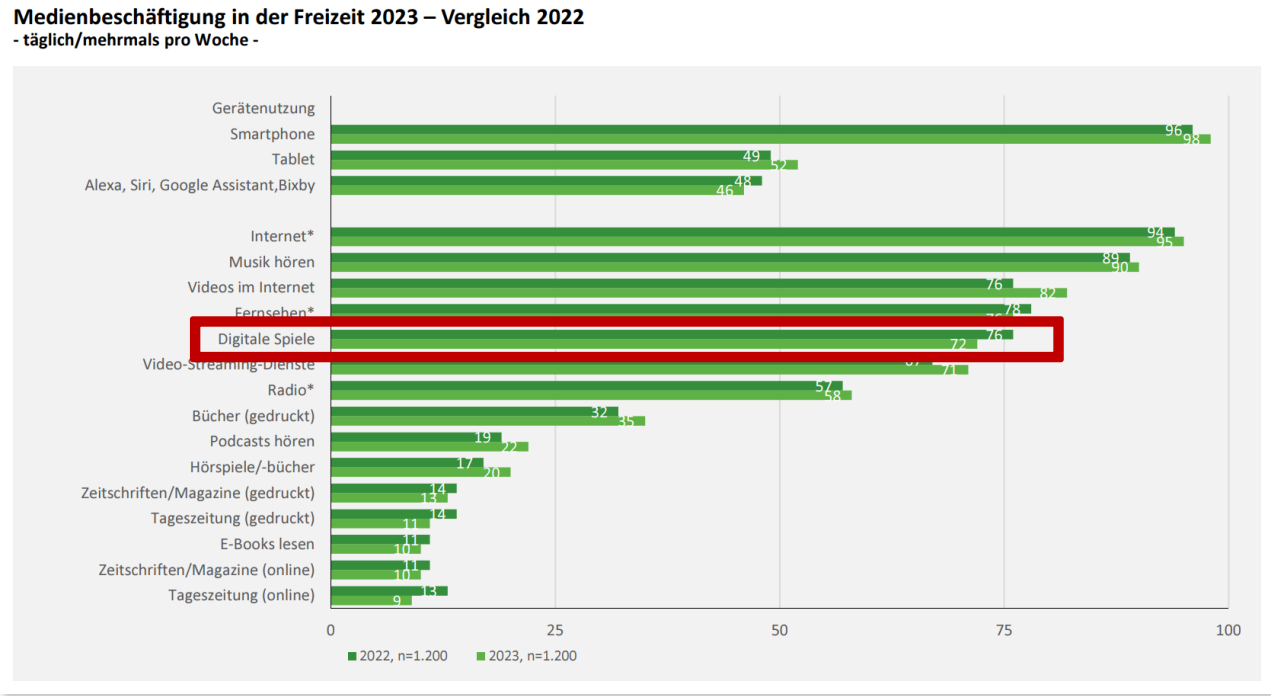
GAMES ALS TEIL VON GESELLSCHAFT UND LEBENSWELT

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

GAMES IN DEUTSCHLAND: LEBENSWELT

Nicht erst seit der COVID-19-Pandemie ist zu beobachten: Gaming ist Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, die Beschäftigung mit Games ist seit Jahren gleichbleibend hoch, sogar in vielen Bereichen ansteigend.



Bildquelle: JIM Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest 2023. Medienbeschäftigung im Vergleich von 2023 und 2022. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf

Deutscher Kulturrat

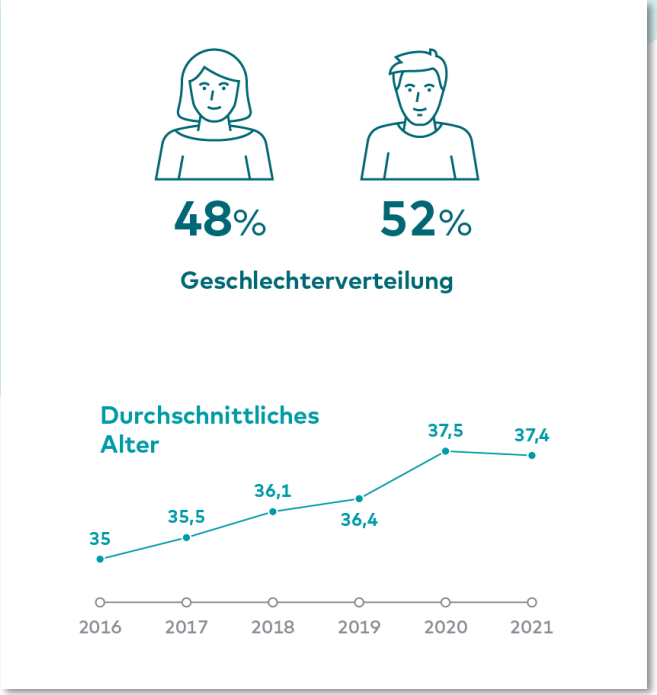
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

GAMES IN DEUTSCHLAND: MASSENPHÄNOMEN

Gaming ist jedoch nicht ausschließlich ein Jugend-, sondern ein Massenphänomen:

6 von 10 Menschen in Deutschland spielen digitale Spiele, ca. 30% der Spieler*innen sind 50-69 Jahre alt.

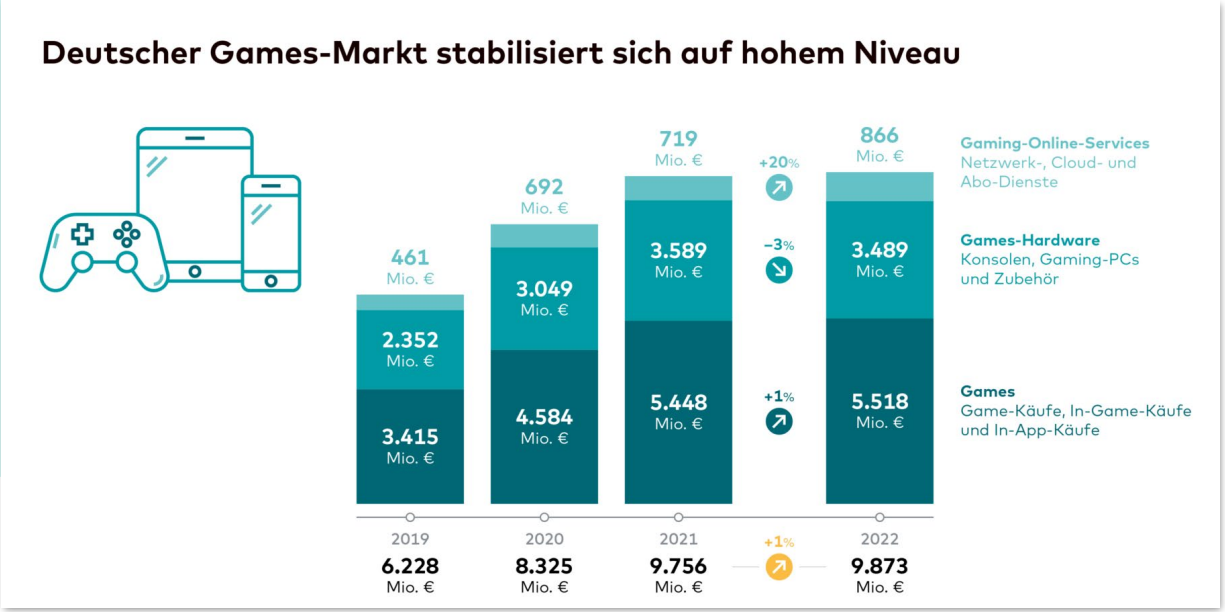
Das Durchschnittsalter der Spieler*innen liegt bei rund 37 Jahren.



Bildquelle: game. Verband der deutschen Gamesbranche (2023). Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt. www.game.de/marktdaten/im-durchschnitt-sind-spielerinnen-und-spieler-ueber-37-jahre-alt/

GAMES IN DEUTSCHLAND: WIRTSCHAFTSMARKT

Games sind mittlerweile ein stabiler Wirtschaftsmarkt und die Umsätze in der Games-Branche steigen seit Jahren.

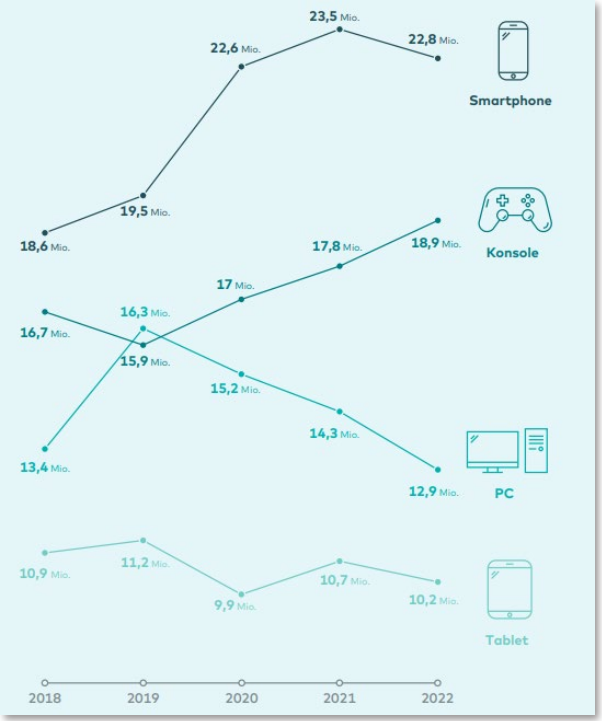


Bildquelle: game. Verband der deutschen Gamesbranche (2023). Deutscher Games-Markt stabilisiert sich auf hohem Niveau. www.game.de/marktdaten/games-markt-stabilisiert-sich-auf-hohem-niveau/

GAMES IN DEUTSCHLAND: TECHNIK-VIELFALT

Digitale Spiele werden auf diversen Endgeräten gespielt:

- 23.5 Mio. Menschen spielen auf Smartphones
- 17.8 Mio. auf Konsolen
- 14.3 Mio. auf Heimcomputern



Meistgenutzte Gaming-Plattformen in Deutschland: Smartphone an der Spitze, Spielekonsole immer beliebter.

Bildquelle: game. Verband der deutschen Gamesbranche (2023). Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023. https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

GAMES IN DEUTSCHLAND: **SPIELEKULTUR**

2023 lockte die Gamescom
320.000 Besucher*innen an

Live Gaming Concerts
z.B. in der Elbphilharmonie

Zunehmende Bedeutung von E-Sport
mit weltweiter Live-Übertragung und
teilweise Preisgeldern in Millionenhöhe

Bildquellen v.l.: https://www.gamescom.global/de/info/press-and-creator/image-database/images-gamescom
https://www.elbphilharmonie.de/de/mediathek/live-gaming-konzert-lets-play/953
https://photos.eslgaming.com/Press-Gallery-Intel-Extreme-Masters-Sydney-2023 - Sarah Cooper, ESL FACEIT Group

3.

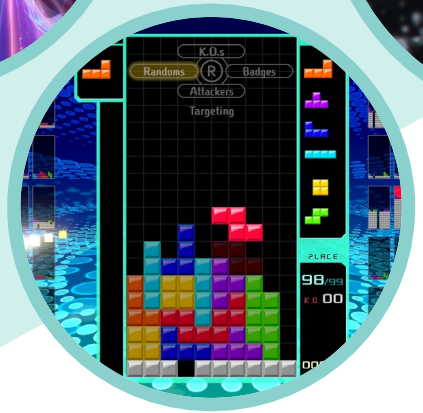
GAME IST NICHT GLEICH GAME

WAS SIND DIGITALE SPIELE?

Über ein Spektrum von „Tetris“ bis „Call of Duty“

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VON TETRIS BIS CALL OF DUTY



Spiele & Bildquellen v.l.: Fortnite, https://store.epicgames.com/de/p/fortnite
Tetris 99, https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-Switch-Download-Software/TETRIS-99-1505396.html#Galerie
Call of Duty: Modern Warfare III, https://www.callofduty.com/de/modernwarfare3
Minecraft, https://www.minecraft.net/content/dam/games/minecraft/screenshots/Mangrove_House.png
Super Mario Bros. Wonder, https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Super-Mario-Bros-Wonder-2404150.html#Galerie

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

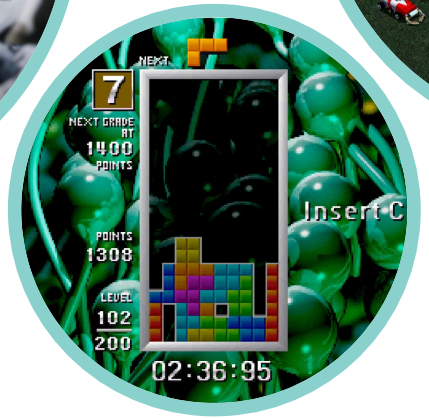
UNTERSCHIEDLICHE PLATTFORMEN

Spiele & Bildquellen v.l.: Clash of Clans. Official Press Kit. https://supercell.com/en/for-media/
Mario Kart 8 Deluxe. https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Mario-Kart-8-Deluxe-1173281.html#Galerie
Roblox. Official Education Material. https://create.roblox.com/docs/education/resources/marketing-materials
Horizon: Call of the Mountain. Official Press Material. https://gmedia.playstation.com/is/image/SIEPDC/horizon-call-of-the-mountain-screenshot-rope-en-31may22?$2400px$

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

UNTERSCHIEDLICHE SPIELMECHANIKEN



Spiele & Bildquellen v.l.: Supertux. https://www.supertux.org/screenshots.html
Isonzo. https://www.ww1gameseries.com/press-kit/
Tetris. https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Switch-Download-Software/Arcade-Archives-TETRIS-THE-GRAND-MASTER-2308531.html#Galerie Command & Conquer Remastered Collection.
https://www.ea.com/games/command-and-conquer/command-and-conquer-remastered/media

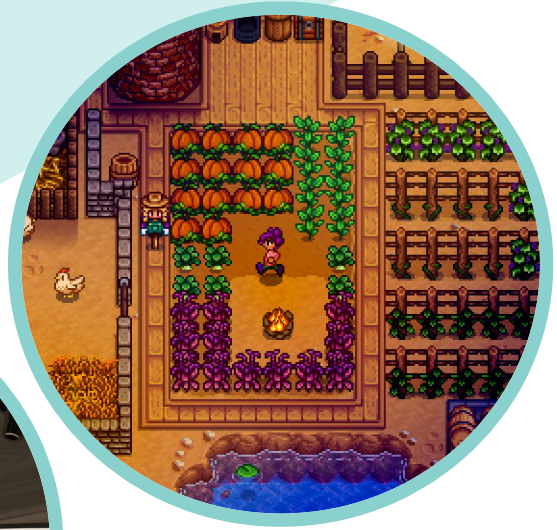
Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

UNTERSCHIEDLICHE GRAFIKSTILE

Spiele & Bildquellen v.l.: Through the darkest of Times. https://media.handy-games.com/Through_the_Darkest_of_Times/
This War of Mine. Screenshot. https://www.thiswarofmine.com/
Wolfenstein 3D. Screenshot. https://store.steampowered.com/app/2270/Wolfenstein_3D/.
Sim City 4 Deluxe Edition. https://store.steampowered.com/app/24780/SimCity_4_ Deluxe_Edition/

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

UNTERSCHIEDLICHE THEMEN & INHALTE



Spiele & Bildquellen v.l.: Mass Effect Legendary Edition. https://www.ea.com/games/mass-effect/mass-effect-legendary-edition/media
Ultima IX: Ascension. https://www.ea.com/games/ultima/ultima-9-ascension
Through the Darkest of Times. https://media.handy-games.com/Through_the_Darkest_of_Times/
Stardew Valley. Screenshot. https://www.stardewvalley.net/press/

WAS MACHT DIGITALE SPIELE BESONDERS?

Im Gegensatz zu anderen Medienformen wie Literatur und Film verfügen Games über besondere, motivierende Eigenschaften, die zur Auseinandersetzung mit ihren Inhalten anregen.

Interaktivität
innerhalb des Spiels aber auch zwischen den Spieler*innen

Austausch
Themen und Inhalte regen zur Anschluss-kommunikation an

Problemlösung
als zentrales Spielprinzip

Involvierung
durch Flow-Erlebnisse und eigenes Handeln

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

4.

GAMES UND

BILDUNGSARBEIT

Was gibt es? Was ist möglich? Und warum?

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 1: SERIOUS GAMES

Der Begriff **„Serious Games“** meint Spiele, die **explizit zu Bildungszwecken** entwickelt wurden.
Bereits bei der Entstehung des Spiels steht die Frage im Zentrum: Was kann und soll an dem Spiel gelernt werden?

Beispiel 1: Assassin‘s Creed Discovery Tour

Beispiel 2: Spuren auf Papier

Bildquellen v.l.: www.staticctf.ubisoft.com/J3yJr34U2pZ2Ieem48Dwy9uqj5PNUQTn/1uPYVFGkrKRgvdDJl935VF/1bec8d0e86af722a3440ff1c87fd9daa/ac-discovery-tour-ancient-greece.jpg, www.playinghistory.de/wp-content/uploads/2022/01/spurenaufpapier-titelbild.png

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 1: SERIOUS GAMES

Was können wir sagen über…

Plattform | Spielmechanik | Grafikstil | Geschichte, Themen, Inhalte

Quelle: Ubisoft, Assassin's Creed Odyssey: Discovery Tour | Launch Trailer [Offiziell], https://www.youtube.com/watch?v=sjsjrRlDzJA

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 1: SERIOUS GAMES

Was können wir sagen über…

Plattform | Spielmechanik | Grafikstil | Geschichte, Themen, Inhalte

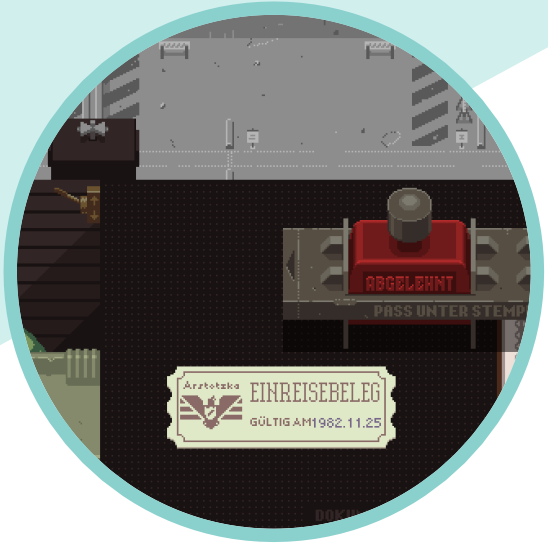
Quelle: Playing History, Spuren auf Papier – Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=NBMF6Z9CyWo

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 2: SERIOUS GAMING

Der Begriff **„Serious Gaming“** meint das Spielen von Spielen zu einem Bildungszweck, die jedoch ursprünglich für **Unterhaltungszwecke** entwickelt wurden. Aufgrund ihrer Themen oder Perspektiven bieten sie sich dennoch für Lernprozesse an.

Beispiel 1: Assassin’s Creed III: Liberation



Beispiel 2: Papers, Please!

Beispiel 3: This War of Mine

Bildquellen v.l.: https://store.steampowered.com/app/260210/Assassins_Creed_Liberation_HD, https://www.papersplea.se/presskit/ https://www.thiswarofmine.com/

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 2: SERIOUS GAMING

Was können wir sagen über…

Plattform | Spielmechanik | Grafikstil | Geschichte, Themen, Inhalte

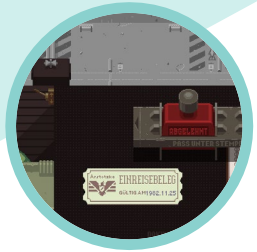
Quelle: Ubisoft, Assassin's Creed Liberation HD [UK], https://www.youtube.com/watch?v=zfpfhztOBVI

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 2: SERIOUS GAMING

Was können wir sagen über…

Plattform | Spielmechanik | Grafikstil | Geschichte, Themen, Inhalte



Quelle: Lucas Pope, Papers, Please - Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=_QP5X6fcukM

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 2: SERIOUS GAMING

Was können wir sagen über…

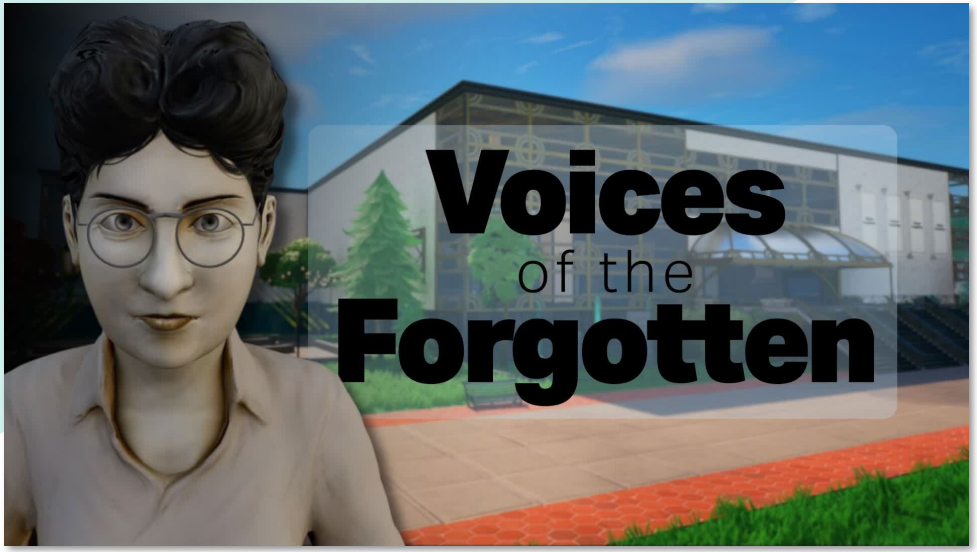
Plattform | Spielmechanik | Grafikstil | Geschichte, Themen, Inhalte

Quelle: 11 bit studios, This War of Mine - War is not a choice, https://www.youtube.com/watch?v=RtZC9RAoFzo

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 3: EIGENES GESTALTEN

Die digitale Spielekultur umfasst das **Anpassen oder vollständige Verändern von Spielen** durch neue, externe Inhalte sowie **das Nutzen spielinterner Gestaltungsmöglichkeiten** zur Schaffung eigener Inhalte – man spricht dabei von Modding, Adaptionen und nutzergenerierten Inhalten („User-generated content“).



Beispiel: Das erste Holocaustmuseum in Fortnite

Bildquelle: www.fortnite.com/@v-o-t-f/1511-8598-6202?lang=en-US

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

VARIANTE 3: EIGENES GESTALTEN

Was können wir sagen über…

Plattform | Spielmechanik | Grafikstil | Geschichte, Themen, Inhalte

Quelle: WDR, Entwickler baut "Holocaust Museum" in Fortnite, https://www1.wdr.de/nachrichten/fortnite-holocaust-museum-100.html

Deutscher Kulturrat
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:

Bundesministerium der Finanzen

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Stiftung EVZ Erinnerung Verantwortung Zukunft

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

*Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und des Bundesministeriums der Finanzen (BMF) dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der*die Autor*in die Verantwortung.*

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

Inhaltliche Überarbeitung:

ZfdC Zentrum für didaktische Computerspielforschung

Vertreten durch: Prof. Dr. Jan Michael Boelmann, Dr. Lisa König (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Inhaltliche Vorbereitung und Recherche:

akgwds Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele

Vertreten durch: Peter Färberböck (Universität Salzburg, IMAREAL), Christian Günther (Bergische Universität Wuppertal), Aska Mayer (Tampere University)

PAUSE ~ 15 MIN …

II

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR