

Pädagogische Rolle des Computerspiels „Simmigrant“ im Auswanderermuseum BallinStadt

Von Jan Köckenmeister

Forschungsinteresse

These:

Das Computerspiel „Simmigrant“ im Auswanderermuseum BallinStadt in Hamburg unterstützt die historische Bildung und die Vermittlung über Auswanderung und Migration.

Fragestellung:

(Inwiefern) trägt das Spiel „Simmigrant“ im Auswanderermuseum BallinStadt zur historischen Bildung über das Thema Auswanderung und Migration bei und ist das Spiel eine wichtige Ergänzung für die Vermittlung im Museum?

Zum Auswanderermuseum BallinStadt in Hamburg:

Das Museum wurde 2007 eröffnet und soll die Auswanderungsbewegung im 19. Jhdt. und Anfang des 20. Jhdt. von Hamburg aus darstellen. Dabei geht es zum einen um die BallinStadt selbst (Haus 1), die Auswanderungs- und Migrationsbewegung in den verschiedenen Epochen und von unterschiedlichen Ländern aus über Hamburg (Haus 2) und dem Gründer der BallinStadt Albert Ballin (Haus 3).

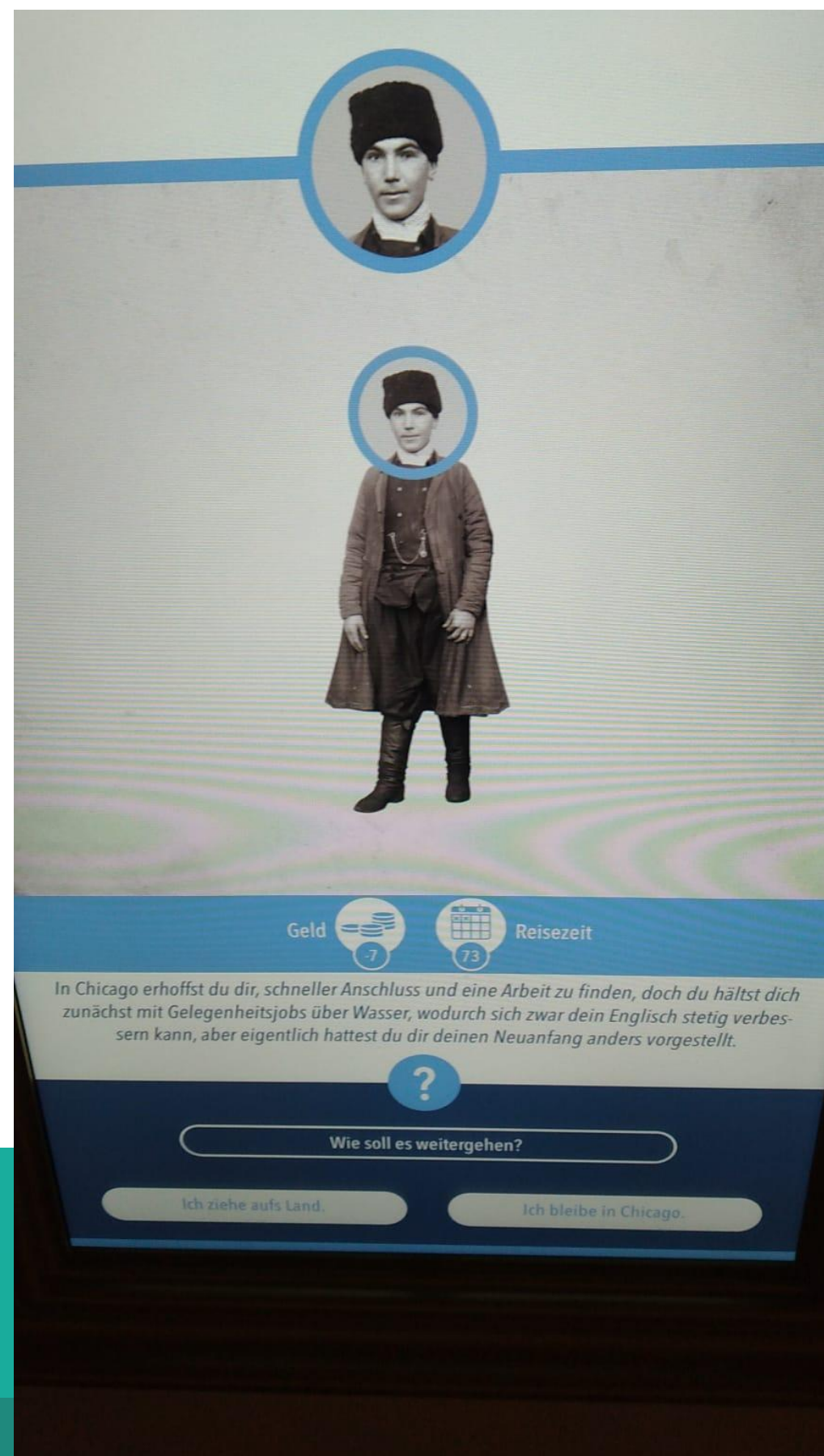
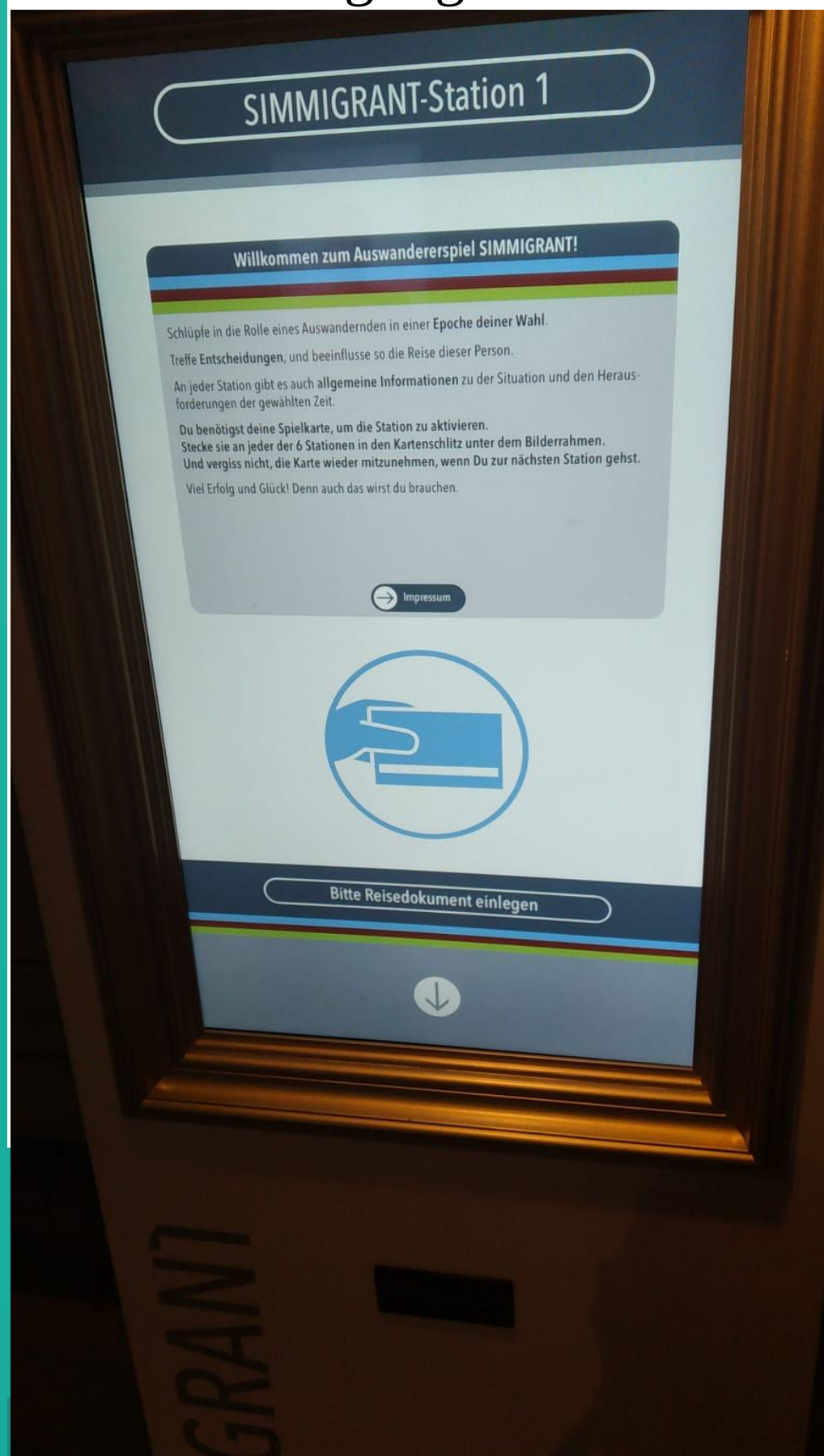
Vorläufige Ergebnisse

„Simmigrant“ = Computerspiel?

Zu Beginn des Spiels „Simmigrant“ werde ich eingeführt in die Bedingungen und Regeln des Spiels. Zusätzlich bekomme ich die Option eine fiktionale Spielfigur zu wählen, welche Ich im Verlauf der 6 Stationen spielen werde. Diese Spielfigur ist zwar fiktional, sie ist aber durchaus an die Realität angelehnt (simulierte + fiktionale Welt). Im Verlauf des Spiels habe ich pro Station (außer die 1.) immer zwei Handlungsoptionen, wodurch das Spiel an Interaktivität gewinnt (mögliche Welt). Auch eine grafische Darstellung meiner Spielfigur ist immer an den jeweiligen Stationen zu erkennen (virtuelle Welt).

1. Kurze Beschreibung

Das Spiel „Simmigrant“ ist eingebettet in das Auswanderermuseum BallinStadt in Hamburg. Das Spiel kann dabei lediglich in Haus 2 (wo es um die Darstellung der Auswanderungs- und Migrationsbewegung in vier verschiedenen Epochen geht) gespielt werden. Das Spiel beginnt in Raum 3 (Raum der Wünsche und Träume) und endet mit der 6. Station in Raum 10 (Raum der Vorschriften und Chancen). An jeder Station bekomme ich eine kurze Information über meine aktuelle Situation und werde dann vor einer Herausforderung gestellt. Dabei bekomme ich zwei Handlungsoptionen zur Verfügung und muss mich für eine entscheiden.



Fazit

“Simmigrant“ im Auswanderermuseum BallinStadt in Hamburg kann anhand der vier computergestützten medialen Welten als Computerspiel bezeichnet werden, da es alle vier Dimensionen kombiniert.

Die weiteren Schritte meiner Forschungsarbeit werden sein:

Das methodische Vorgehen ausführlich benennen und die Schritte der neoformalistischen Computerspielanalyse auszuschreiben.

Theoretische Rahmung

Spielwelten

Unterscheidung von vier unterschiedlichen Welten:

Die eine Welt (Welt der Erscheinungen)

Sozial konstruierte Welt (unmittelbar und bennant)

Die medial vermittelte Welt (wird über Hilfsmittel vermittelt z.B. Mikroskop, Bildschirme oder Fotografien)

Computergestützte medial vermittelte Welt:

Unterscheidung zwischen:

Medial vermittelter simulierten Welt (Computer ist hochgradig interaktiv, weshalb von einem Medium der Simulation gesprochen werden kann)

medial Vermittelte virtuelle Welt (zusätzliche zur Simulation kommt die virtuelle Welt welche durch grafische Elemente geprägt ist)

medial vermittelte mögliche Welt (virtuelle Welt stellte mögliche Handlungsoptionen dar, wie sie auch in der echten Welt stattfinden könnte)

medial vermittelte fiktionale Welt (Erfundene und ausgedachte Welten, es kann mit den Möglichkeiten gespielt werden bzw. bestimmte Grenzen können aufgehoben werden)

Spielwelten = Kombination aus Virtualität, Möglichkeit und Fiktionalität

Besonderheiten des Computerspiels:

elektronischer Stellvertreter des Spielenden

mediale Vermittlung der Spielwelt -> Differenz zwischen Realität und Fiktionalität kann überbrückt werden

(Meder und Fromme 2001, S. 11-21)

Bildungsbegriff

Bildung als ein dreifaches Verhältnis:

- des Einzelnen zur Welt
- Des einzelnen zur Gesellschaft
- Des Einzelnen zu sich selbst

Aufgabe der Bildung ist diese drei Verhältnisse kritisch reflektieren zu lassen

(ebd. S. 23-27)

Methode

Neoformalistische Computerspielanalyse nach Fromme und Könitz 2014

1. Beschreibung + Benennung basaler Dinge (Was wird wahrgenommen?), Bedingungen, Handlungen des Spiels
2. Analyse der Ordnung der Spielelemente
 - 2.1 kulturelle Bedeutungen
 - 2.2 Bedeutungen durch Diegese (erzählende Vermittlung)
 - 2.3 Sinnzusammenhänge durch Regeln
 - 2.4 soziale und kommunikative Ordnung
3. Inszenierung der Spielelemente
4. Bildungstheoretische Interpretation und Kontextualisierung (Analyseergebnisse werden anhand der vier lebensweltlichen Dimensionen dargestellt und diskutiert, z.B. Welche Reflexionspotentiale gibt es und an welcher Stelle?)

Literatur

Fromme, Johannes. 2015. Game Studies und Medienpädagogik. In Game Studies: aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon, 279–315. Köln: Herbert von Halem.

Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In Perspektiven der Medienbildung, herausgegeben von Winfried Marotzki und Norbert Meder, 27:235–86. Medienbildung und Gesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.

Holze, Jens. 2022. Film Und Interaktion: Von Der Neoformalistischen Filmanalyse Zur Neoformalistischen Computerspielanalyse. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie Und Praxis Der Medienbildung* 50 (Medien - Spiel - Bildung): 113-44. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.05.X>.

Meder, Norbert und Johannes Fromme. 2001. Computerspiele und Bildung. Zur theoretischen Einführung. In Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen, herausgegeben von Johannes Fromme und Norbert Meder, 11-28. Hemsbach: Leske + Budrich, Opladen