



It takes more than one

Wie können wir durch Spielen das Entstehen verschiedener sozialer Beziehungen (Familie, Freundeskreis, Schule...) sichtbar machen?



<https://pixabay.com/de/photos/rechner-spiele-schwarz-computer-3923644/>

Kurzbeschreibung

Zahlreiche, in der Regel quantitative Studien über die Relation von (zumeist kindlichem) Sozialverhalten und digitalen Spielen gehen davon aus, dass eine – allerdings zeitlich begrenzte – Spielzeit prosoziales Verhalten bei Kindern fördern kann. Dies gilt für Spiele im Allgemeinen, im Besonderen jedoch für sog. kooperative Spielgenres. Mit diesem Koop-Spiel soll versucht werden, die sozialen Dimensionen des Spielens in unterschiedlichen Kontexten spielbar, d.h. sie gleichermaßen auf der Ebene der Narration, des Spielens selbst wie auch und vor allem der für das Spielen notwendigen kommunikativen Aktivität (im Game selbst, aber auch über das Spiel hinausgehend in unterschiedlichen Chats und Gruppen) erleb- und erfahrbar zu machen.

In diesem Spiel soll es z.B. darum gehen, verschiedene soziale Beziehungen durchzuspielen (familiär, Freundeskreis, Schule, etc.), um ihr Entstehen sichtbar zu machen. Ein anderer Punkt betrifft die Erkenntnis, wie soziales Kapital (Freundschaft im Spiel und darüber hinaus) erworben und eingesetzt werden kann. Diese und andere Beziehungsverhältnisse sollen in einzelnen Geschichten spielbar gemacht werden, wobei die Spieler*innen zu jedem Zeitpunkt wieder einsteigen und anders entscheiden können. Das Spiel selbst sollte mithin nicht auf ein bestimmtes „Resultat“, d.h. gewinnen oder verlieren hinauslaufen, sondern prinzipiell verschiedene Schleifen und Enden anbieten (vgl. Loop Game, Cinegames, etc.).

Zielgruppe

spiellaffine Kinder und Jugendliche, die durch das Spielen im Bereich Kooperativität und prosozialem Verhalten gestärkt und – im besten Fall – zum Nachdenken über das Spielen gebracht werden können

Challenge-Geber*in

Universität Konstanz, GameLab, Prof. Dr. Beate Ochsner (beate.ochsner@uni-konstanz.de)

Eine Initiative der:

Mit Unterstützung durch: