

Let's Play – Seriously!

Ernsthafte Computerspiele und Interkulturelle Kompetenz

Alexandra Schreiber | Georg-August-Universität Göttingen

Themenbereich: Neue Designs von Lehrveranstaltungen

Schlagworte

Serious Games, Games for Change, interkulturelle Kompetenzen, interkulturelle Kommunikation, interaktive Tablet Games

Lehrkonzept

Kurzdarstellung des Lehrkonzeptes:

Workshops zu interkultureller Kompetenz beinhalten u. a. die Bereiche Kognition, Emotion und Verhalten. Serious Games sind Spiele mit „ernsten“ Lerninhalten, die für einen oder mehrere SpielerInnen konzipiert sind, spielbar auf PC, Tablets oder Smartphones. Das vorgestellte Spiel „Movers and Shakers“ ist ein interaktives Tablet Game für 2 SpielerInnen, welches Perspektivenwechsel und Kommunikation herausfordert. Dafür sind Frustrations- und Ambiguitätstoleranz nötig, beides Kernbereiche interkulturellen Lernens. In der Reflexionsphase werden die erlebten Herausforderungen und erfolgreichen Strategien sichtbar gemacht und ein Transfer zur Realität hergestellt.


Vorstellung des Lehrveranstaltungskontexts:

Aktivität mit Dauer von ca. 1,5 Zeitstunden, einsetzbar im Rahmen eines Halb- oder Ganztagestrainings zu interkultureller Kompetenz.

Beschreibung des Konzeptes, des methodischen Vorgehens und der didaktischen Überlegungen:

„Movers and Shakers“ ist ein Serious Game, welches 2012 im Rahmen des Singapore-MIT GAMBIT Game Lab in Boston entwickelt wurde. Es ist für zwei SpielerInnen und zwei untereinander vernetzte Tablets konzipiert. Der Aufbau von „Movers and Shakers“ beinhaltet unsichtbare Spielelemente, die sich gegenseitig beeinflussen und einander stören. Im Verlauf des Spiels gilt es herauszufinden, dass, anders als erwartet, zwei unterschiedliche individuelle Ziele sowie ein gemeinsames Ziel zu erreichen sind. Es wird nicht erwähnt, dass dies nur in Kooperation gelingen kann. Bemerkenswert ist, dass alle Aktionen, die das eigene Ziel verfolgen, auch Einfluss auf das gemeinsame Ziel haben. Hintergrund und Regeln werden in einleitender Story und ausführlichem Tutorial erläutert.


Um die gestellten Aufgaben erfolgreich zu lösen und die Herausforderungen zu bewältigen, sind Frustrationstoleranz, kooperierendes Verhalten und Kommunikationsfähigkeit nötig, Eigenschaften, die auch in erfolgreicher interkultureller Kommunikation eine entscheidende Rolle spielen. Austausch und Kommunikation ermöglichen dabei einen erfolgreichen Spielabschluss. Dies klingt zunächst einfach, wird allerdings erschwert durch Ablenkung in den Aufgaben und künstlich erzeugten Zeit-Stress. „Movers and Shakers“ kann im Verlauf einer Veranstaltung nach einer Einführungs- und Kennenlernphase eingesetzt werden und auch zu einem späteren Zeitpunkt, wenn Themen zu interkultureller Kompetenz behandelt wurden.



Anschließend an die Aktivität folgt die ausführliche Reflexion des Erlebten in der Debriefing-Phase mit Auflösung der Aufgabenstellung. Die Übertragung der Spielerlebnisse auf Erfahrungen im realen interkulturellen Kontext macht es möglich, in sicherer Umgebung die Auswirkungen von Verhalten und Kommunikation zu testen und zu reflektieren. Authentische Erfahrungen und Emotionen in der Spielsituation machen das Erlebte nachhaltig und lebendig.

Reflexion & Evaluation

Zusammenfassung des intendierten Mehrwerts durch den Einsatz digitaler Medien:



TeilnehmerInnen können eigenverantwortlich Einfluss auf den Spielverlauf nehmen, Handlungsfähigkeit erleben und bekommen direktes Feedback zu ihren Handlungen und Ergebnissen. Die vorgegebene Zeit der maximalen Spieldauer macht den Ablauf planbar. Der Einsatz des Serious Games „Movers and Shakers“ findet bewusst innerhalb der Präsenzzeit des Workshops statt, da der erwartete Lernprozess während der Debriefing-Phase entsteht. Gerade die Reflexion und der Transfer zur Realität machen „Movers and Shakers“ zu einer wertvollen Methode, um interkulturelle Lernprozesse zu initiieren.

Reflexion der erfolgskritischen Faktoren und/oder der Erfahrungen:

Für einen gelungenen Spielablauf ist ein stabiles Netz erforderlich, welches die Verbindung der Tablets untereinander ermöglicht. Es ist zu beachten, dass für manche TeilnehmerInnen die Spielanleitung auf Englisch mehr Zeitaufwand erfordert, bevor das Spiel gestartet werden kann.

Rückmeldung der Studierenden:

Die Lernerfahrungen durch „Movers and Shakers“ werden begrüßt, wenn TeilnehmerInnen generell nicht gern spielen, fällt es ihnen allerdings schwerer, sich darauf einzulassen.

Weiterführende Informationen zur Autorin

Alexandra Schreiber leitet das Interkulturelle Kompetenzzentrum in der Abteilung Interkulturelle Germanistik an der Georg-August-Universität Göttingen und ist für die Konzeption und Durchführung von interkulturellen Trainings verantwortlich. Sie beschäftigt sich seit 2010 mit der Verbindung von Serious Games und interkulturellen Lernprozessen und ist dazu in einem Netzwerk im In- und Ausland aktiv.

Diese Tagung wird gefördert im Rahmen der Projekte:

