

Theaterpädagogische Akademie der Theaterwerkstatt Heidelberg
Vollzeitausbildung Theaterpädagogik BuT
Jahrgang 2018



Computerspiele und Theaterpädagogik

Ein Plädoyer für das Game Theater in der Theaterpädagogischen Arbeit mit Kindern
und Jugendlichen

Abschlussarbeit
im Rahmen der Ausbildung Theaterpädagogik BuT ®
an der Theaterwerkstatt Heidelberg
Vorgelegt von Patrizia Martha Foik
Eingereicht am 31.07.2019 an Wolfgang G. Schmidt (Ausbildungsleitung)

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
1. Entwicklung neuer Medien.....	3
2. Begriffserklärung.....	3
2.1 Game Theater.....	3
2.2 Computerspiel.....	4
3. Wer sind die Gamer?.....	5
3.1 E-Sport.....	6
3.2 Modding.....	7
4. Computerspiele als Teil kultureller Bildung.....	8
5. Computerspiele als Teil ästhetischer Bildung.....	9
6. Theater der Teilhabe.....	11
7. Transfer für die theaterpädagogische Arbeit.....	13
7.1 Gender, Sexualität und Diversität.....	14
7.2 Videospiele als politisches Medium.....	14
8. Computerspielsucht vs. Intelligenzschub.....	15
9. Interesse in der Öffentlichkeit.....	17
9.1 ComputerSpielSchule.....	17
9.2 Creative Gaming Festival.....	18
10. machina eX.....	18
10.1 machina eX am Beispiel von „Hedge Knights“.....	20
10.2 Workshop Yves Regenass.....	21
11. Anna Kpok.....	23
11.1 Workshop „Avatare statt Romanhelden“.....	23
11.2 Reflexion.....	25
12. Eigenes Experiment.....	25
12.1 Reflexion.....	26
12.1.1 Was hat geklappt?.....	26
12.1.2 Was war schwierig?.....	26
13. Konsequenzen des Game Theater für die Theaterpädagogik.....	27
13.1 Raum.....	27
13.2 Regeln.....	28
13.3 Rollen.....	29
Fazit.....	29
Literaturverzeichnis.....	31
Internetquellen.....	32
Abbildungsverzeichnis.....	34
Anhang.....	35
Eigenständigkeitserklärung.....	36

Einleitung

Es gibt nichts zu verstehen, aber viel womit man etwas anfangen kann.¹

-Deleuze-

Die vorliegende Arbeit geht der Frage auf den Grund, wie relevant Computerspiele in der Theaterpädagogischen Arbeit sind. Welche Synergien gibt es zwischen Theater und Computerspielen? Kann sich ein analoges Medium wie das Theater, der Welt der Computerspiele öffnen, um so neue Gestaltungsräume in der theaterpädagogischen Praxis zu schaffen? Dabei beschäftige ich mich mit der Entwicklung von Computerspielen, als Bestandteil kultureller, sowie ästhetischer Bildung. Denn wenn Spiele nicht nur kulturgeschichtlich relevant sind, sondern die Voraussetzung für unsere Kultur², dann zählen Computerspiele doch sicherlich auch dazu, schließlich spielen wir, begeben uns in andere Welten und nutzen es darüber hinaus auch als Lernmedium. Das Theater der Teilhabe, ist sowohl Bestandteil dieser fachtheoretischen Arbeit, wie auch die stetig weiter steigende Medien- und Computerspielsucht.

Weiterhin werde ich in den folgenden Kapiteln untersuchen, wie sich digitale Medien entwickelt haben, wer die Spieler von Computerspielen sind und wie stark der Games-Markt in Deutschland ist. Beim Transfer eines Computerspiels, in die theaterpädagogische Praxis, beziehe ich mich unter anderem, auf bereits bestehende Spielformate, der Kollektive „machina eX“ und „Anna Kpok“. Anhand der bereits bestehenden Workshops beider Kollektive, zuzüglich meines eigenen Experimentes, soll deutlich gemacht werden, wie dieser Transfer gelingen kann.

Seit meiner Jugend, bin ich selber leidenschaftliche Computer- und Videospielerin. Schon als junges Mädchen wurden bei Familienfeiern Turniere vor dem Commodore 64 ausgefochten und unendlich lange Winter- und Summergames³ gespielt. Meine Freundinnen und ich verbrachten endlose Pyjamapartys mit der Nintendo Konsole und unserem Lieblingsspiel Mario Kart. Darauf folgte der GameBoy und auch als ich älter wurde, gab es in meinem Haushalt immer eine Play Station. Spiele wie „Uncharted“, „Assassins Creed“ und „The Witcher 3- Wild Hunt“, in denen es vorwiegend um Abenteuer geht und um den Kampf für das Gute, waren und sind immer noch meine Favoriten. Ich bemerkte, dass auch als ich in der analogen Welt unterwegs war, mich diese Spiele nicht los ließen. Ich stellte mir immer vor, wie ich in Cartagena Rätsel löste, selber auf Dächer

1 <https://beruhmte-zitate.de/autoren/gilles-deleuze/> [21.07.2019]

2 Dirx, Ruth (1981): „Das Buch vom Spiel. Das Spiel einst und jetzt“. Gelnhausen. Burckhardthaus-Verlag.

3 Eine 1984 erschienene Sportsimulation.

kletterte oder mit meinem Pferd Plötze über Felder ritt. Warum also nicht Videospiele nehmen und sie ins richtige Leben übertragen? Aber wie? Während der Recherchen zu dieser Arbeit, zeigte sich schnell, dass ich nicht die Einzige mit dieser Fragestellung und der Leidenschaft für Computer- sowie Videospiele im öffentlichen Raum bin.

„Anna Kpok“, „machina eX“, sowie bekannte Kollektive wie „Turbo Pascal“ und „Rimini Protokoll“, forschen und arbeiten bereits seit mehreren Jahren in Richtung Performativität von Spielanordnungen im Bezug auf das Theater. Ein weiterer Anstoß, wie wichtig dieses Thema in Bezug auf die Theaterpädagogik war, gab mir die diesjährige fünfte Konferenz für u.a. Theaterpädagogen am Theater Dortmund, zum Thema „Wie kann und wird sich unsere Arbeit durch Digitalisierung verändern?“. „Anna Kpoks“ Kurzworkshop „Avatare statt Romanhelden- Games als Narration, Geschichten erzählen im digitalen Zeitalter“ in Dortmund, weckte mein Interesse. Ich machte mich auf die Recherche im Internet, und fand das Kollektiv „machina eX“, sowie einer seiner Mitglieder Yves Regenass, der tatsächlich Workshops zum Thema „Computerspiele als Grundlage theaterpädagogischer Arbeit“, unter anderem an der Bundesakademie in Wolfenbüttel, anbot. Da der Workshop leider schon vorbei war, begann ich selber zu experimentieren.

Die Theaterpädagogik kann im Falle, der immer weiter steigenden Medien- und Computersucht, einen wichtigen Beitrag leisten. Denn Computer- und Videospiele sind in vielerlei Hinsicht der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen am Nächsten und bieten dadurch Ansatzpunkte, mit ihnen ins Gespräch zu kommen. Dabei dienen Video- und Computerspiele als Inspirationsquelle für neue Spiel- und Erzählformen am Theater und bieten Kindern sowie Jugendlichen die Möglichkeit ein Thema oder eine Erzählung spielerisch erfahrbar zu machen. Das Game Theater eröffnet Chancen neue ästhetische Wege zu gehen, neue Inhalte zu erschließen und alle Altersgruppen durch die Form der Partizipation zusammen zu bringen.

1. Entwicklung neuer Medien

In der Entwicklung neuer Medien gibt es immer zwei Phasen. Die erste Phase ist, dass die neuen Medien sich an den Alten orientieren. In der zweiten Phasen, kehrt sich das Ganze um. Erst hat der Film die Formen des Theaters, wie z.B. das Epische Theater mit seiner Form der Darstellung und dem Dargestellten genutzt, um sich als Kunst zu etablieren. Dann hat der Film das Theater erneuert. Videospiele als erstes audiovisuelles Medium, ermöglichen anders als im Theater, wo die Dauer der Vorstellung begrenzt ist, ein stundenlanges Abtauchen in eine andere Welt. Dieses Wissen, haben sich wiederum Serienschreiber zu Nutze gemacht und orientieren sich somit an Videospielen. Das so genannte Binge-Watching, fesselt uns als Nutzer stundenlang vor unseren Geräten, in Streamingdiensten wie Netflix oder Amazon Prime. Video- bzw. Computerspiele, haben sich wiederum am linearen audiovisuellen Erzählen von Film und Fernsehen orientiert und revolutionieren umgekehrt die traditionellen Medien, in Form des Game Theaters.

2. Begriffserklärung

2.1 Game Theater

Da die Partizipation eines Spielers in einem Spiel unerlässlich ist, geht es bei Computerspielen als Theaterstück nicht um den Vermittlungs- oder Übertragungsaspekt, sondern das Spiel als Handlung wird hervorgehoben. Spiele gewähren dabei keine absolute Handlungsfreiheit, da sie durch die Spielregeln eingeschränkt werden. Die Online-Plattform „nachtkritik.de“ definiert den Begriff Game Theater, als eine Theaterform, „die sich auf Computerspiele als Inspirationsquelle für ihre Arbeitsweise“ beruft. Zum einen bestehe die Möglichkeit, als Zuschauer*in oder besser gesagt Mitspieler*in im Theater, selbst live aktiv zu werden und zu spielen. Aber auch nicht-interaktive Formen, die sich der Erzähllogik und ihren Darstellungsweisen auf Computerspiele beziehen, zählen als zweite Form genauso dazu.⁴ Britta Neitzel beschreibt die Wirkungsweise folgendermaßen:

„Das Dispositiv des Computer- oder Videospiele nun gibt dem Spieler*in nicht nur das Gefühl, das aktive Zentrum der Bedeutungsgebung zu sein, sondern vor allem das aktive Zentrum der Handlungsführung. Spielt jemand ein Computerspiel, so schaut er keinem Spiel zu und interpretiert es, vielmehr handelt er nach bestimmten vorgegebenen Regeln im Spiel. Als Spieler*in erlebt man ein Geschehen nicht nur von außen mit, sondern wirkt an ihm mit, ist also in doppelter Weise in das Spiel involviert.“⁵

4 Vgl. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_seoglossary&view=glossaries&Itemid=67&catid=78
[Stand:14.07.2019]

5 Neitzel, Britta (2008): „Medienrezeption und Spiel“. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): Game over!?. Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: transcript Verlag, S. 99.

Daher nennt sie die Betrachtung der visuellen Spielewelt den „Point of View“ und die Handlung des Spielers „Point of Action“.⁶ Dieses Mittel der Veränderbarkeit ist meiner Meinung nach ein entscheidender Punkt, um mit Computerspielen im Game Theater zu arbeiten. Die unterschiedlichen Möglichkeiten und variablen Spielenden, ist das was das Game Theater ausmachen.

2.2 Computerspiel

Stephan Schwingeler definiert in seinem Buch „Kunstwerk Computerspiel“, das Computerspiel als ein Spiel, das auf der Rechenleistung des Computers beruht. Dabei werden die Regeln des Spiels, vom Computer aufrecht gehalten. Der Bildschirm dient dabei zur visuellen Übermittlung und vermittelt durch das geregelte System des Computerprogramms, dem/der Rezipienten*in audiovisuelle Informationen, auf die er/sie dynamisch reagieren muss. Damit erzeugt das Computerspiel „so eine audiovisuelle Raumzeitlichkeit.“⁷ Stephan Schwingeler, bezieht sich dabei auf Jesper Juul und seine Dissertation „Half-Real“, in der Juul Computerspiele, in einem Punkt, von traditionellen Spielen unterscheidet. Der/Die Rezipient*in befindet sich bei Computerspielen in einer halb-realen Welt, die vom Computer aufrecht erhalten wird und die Psychologie seiner Imagination beeinflusst.⁸ Dabei beschreibt Stephan Schwingeler weiter, dass der Spieler Bestrebungen unternimmt, den Ausgang des Spiels zu beeinflussen. Aus diesem Grund, sind die Spieler emotional an den Ausgang des Spiels gebunden und reagieren dabei, entweder positiv oder negativ auf das Ergebnis. „Spiele können zudem optional realweltliche, aushandelbare Konsequenzen haben, müssen es aber nicht.“ Britta Neitzel, sieht Spielen nicht als simples konsumieren an, denn man tritt in Interaktion mit dem Computerspiel. Ganz im Sinne von Jenny Sundén und Malin Svenningsson: „You are not playing the game, the game is also, most concretly, playing you.“⁹ Dabei spielen die Spieler*innen das Spiel, das Spiel spielt aber auch umgekehrt die Spieler*innen, in dem es ihnen eine begrenzte Handlungsfreiheit gewährt.

6 Vgl. Ebd. S.99-102

7 Schwingeler, Stephan (2014): „Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material“. Bielefeld: transcript Verlag. S.30-44.

8 Juul, Jesper: <http://www.half-real.net/dictionary/> [26.07.2019]

9 Sundén, Jenny/Svenningsson, Malin (2012): „Gender und Sexuality in Online Game Cultures. Passionate Play“. New York, Routledge, S.9.

3. Wer sind die Gamer?

*Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!*¹⁰

-Sr. Oliver Wendell Holmes -

Computerspiele. Wenn man dieses Wort hört, denkt so mancher gleich an pickelige, verschwitzte männliche Jugendliche oder auch liebevoll Nerds¹¹ genannt, die 24 Stunden in ihrer dunklen Kammer Computerspiele zocken, noch bei ihrer Mutter wohnen und keine Muskeln haben. Schon RTL Explosiv machte den Fehler, diese Klischees in einer Reportage¹² im Jahre 2011 über die Gamescom¹³ in Köln zu filmen und auszustrahlen. Dabei liefen Penthouse Models in enger Kleidung, mit High Heels und aufreizenden Strumpfhosen über die Gamescom und interviewen ihre potenziellen Opfer. Nach der Ausstrahlung bei RTL Explosiv, schlugen die „Nerds“ mit Youtube Videos zurück und riefen sogar zu einem Boykott des Senders auf. Auch eines der größten Onlinemagazine GIGA beteiligte sich mit einem Video.¹⁴ Kurz darauf, wurde die Reportage aus dem Netz genommen. Eine Woche später folgte sogleich die Entschuldigung des Senders. Wie stark der Gaming Markt ist, beweisen ganz klar die Zahlen des Branchenverbandes „game“. Laut „game“-Geschäftsführer Felix Falk spielen insgesamt 34 Millionen Menschen in Deutschland Games auf Smartphones, Tablets, PC's, Spielekonsolen sowie Handhelds. Dabei sind es nicht mehr nur die Jugendlichen die zocken. Auch immer mehr Menschen über 50 Jahre, die sogenannten Silver Gamer, nutzen Games als Kultur-und Lehrmedium oder aber auch zum Sport.¹⁵ Erstaunlich ist dabei zu sehen, dass auch immer mehr Frauen zum Controller greifen. 47% der Frauen und 53% der Männer, im Durchschnittsalter von 36,4 Jahren, beschäftigten sich im Jahre 2018 mit Computer- und Videospielen. Dabei lag der Gesamtmarktanteil am deutschen Gamesmarkt in Deutschland im Jahre 2018 bei 4,4 Milliarden Euro. Mittlerweile, haben Games längst auch das Geschäft mit Filmen, Kinokarten und Musik überholt und sind als ein wichtiger Bestandteil unserer digitalisierten Welt, nicht mehr wegzudenken.¹⁶ Das derartige Massenmedien auch das Rezeptionsverhalten von Theatergängern verändern, sollte hiermit deutlich werden.

10 <https://www.aphorismen.de/zitat/16752> [20.07.2019]

11 Sehr intelligenter, aber sozial isolierter Computerfan.

12 Das Video wurde mittlerweile aus dem Netz genommen. Ähnlicher Bericht von Taff: Klug, Jule (2015): „GamesCom 2011 TAFF Bericht“. https://www.youtube.com/watch?v=sJKQy_0KcYI [20.07.2019]

13 Weltweit größte Messe für Video-und Computerspiele

14 GIGA (2012): „Giga explodiert- Antworten auf einen beleidigenden RTL- Bericht zur Gamescom 2011 UNCUT“ https://www.youtube.com/watch?v=RAB_pF5wxcY [Stand: 17.07.2019]

15 Puppe, Martin (2019): „Fast 10 Millionen Gamer in Deutschland sind 50 Jahre und älter“.

<https://www.game.de/fast-10-millionen-gamer-in-deutschland-sind-50-jahre-und-aelter/> [16.07.2019]

16 Siehe dazu Abb.4 im Anhang, <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018/> [Stand: 20.07.2019]

3.1 E-Sport

„Der Begriff eSport (...) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend des klassischen Spielbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit), als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis).“¹⁷

Wenn sich manch einer jetzt denkt, das Ganze wäre eine kleine Community von Spielern, die sich gelegentlich trifft um an einem Wettbewerb teilzunehmen, der ist weit gefehlt. Mit E-Sport lassen sich im wahrsten Sinne des Wortes Millionen machen, sowie im Finale des Videospiele „Fortnite“¹⁸ am 30.07.2019 im New Yorker „Arthur Ashe Stadion“. Der 16-jährige US-Amerikaner Kyle „Bugha“ Giersdorf, gewann als Einzelgewinner drei Millionen Dollar.¹⁹

Das Spiel „Fortnite“ kommt aber nicht nur digital zum Einsatz. Die Freudentänze des Avatars im Spiel, sind nicht nur bei Jugendlichen sehr beliebt. Viele Theaterstücke die ich dieses Jahr auf deutschen Bühnen gesehen habe, kommen scheinbar kaum ohne einen ganz bestimmten Tanz aus. Denn sei es bei „Ronja Räubertochter“ am Theater und Orchester Heidelberg oder beim „Gestiefelten Kater“ am Staatstheater Kassel, alle tanzen sie den Freudentanz namens „Floss“, der an das Hantieren von Zahnseide erinnert. Beim Tanz werden die Arme von rechts nach links und zurück geschwungen. Mal vor, mal hinter dem Körper. Die Hüften werden währenddessen jeweils in die Gegenrichtung verschoben.



²⁰Abb. 1, ©Epic Games, Der Siegertanz „Floss“ im Spiel „Fortnite“

17 Lorber, Martin (2015): „Was ist Esport? Eine Einleitung“. <https://spielkultur.ea.de/themen/esport/was-ist-esport-eine-einleitung/> [30.07.2019]

18 Battle-Royal-Spiel für PC, Konsole und Handy.

19 Sturm, Andreas (2019): „Fortnite Weltmeister erhält drei Millionen Dollar Siegerprämie“. <https://de.ign.com/fortnite/134087/news/fortnite-weltmeister-erhalt-drei-millionen-dollar-siegerprämie> [30.07.2019]

20 Weickmann, Dorion (2018): „Der Tanz der Superkiller. Games und Popkultur.“ <https://www.sueddeutsche.de/kultur/games-und-popkultur-der-tanz-der-superkiller-1.4053065> [30.07.2019]

3.2 Modding

Ich beziehe mich in diesem Kapitel auf den Aspekt des Modding, da ich es als kreativen Prozess ansehe, ein Computerspiel zu verändern. Eben genau das, was das Game Theater ausmacht. Die Generation die gerade Kultur produziert, ist eine Generation die selber Spiele gespielt hat und Spiele, sowie ihre Erzählweisen liebt. Man könnte damit sagen, dass das Modding eines Videospiele so etwas ist, wie das Adaptieren eines Theaterstücks.

Zuerst einmal möchte ich den Begriff des Moddings allerdings erklären. Modding kommt aus dem englischen Sprachgebrauch und steht für das engl. „modification“ oder das deutsche Modifikation. Damit sind Spieler*innen gemeint, die Hobbymäßig Erweiterungen und Veränderungen an bereits veröffentlichten Computerspielen vornehmen. In den 1980 Jahren wurde dies noch als Hacken von Spielen bezeichnet. Die Hersteller wollten die Förderung der Kreativität der Spieler nicht hemmen, hatten jedoch gleichzeitig das Problem des Urheberrechts. John Carmack, Mitbegründer von id Software, vertrat die Auffassung, dass „der Quellcode von Spielen im Sinne der Informationsfreiheit, der Öffentlichkeit zur freien Verfügung gestellt werden sollte.“²¹ Modifikationen wurden veröffentlicht und gingen teilweise als Vollpreis-Spiel in den Verkauf. Mit dem Spiel, „Counter Strike“²² erreichte die Modding Community ihren ersten Höhepunkt bis zu 4,2 Millionen verkauften Exemplaren in den Jahren 2000 bis 2008. Heutzutage nutzen die Spielehersteller die Modifikationen für Spieleerweiterungen oder als Inhalt von weiteren Computerspielen. Stephan Schwingeler meint zu diesem Thema:

„Im Falle von künstlerischen Computerspielmodifikationen werden all diese Aspekte des Systems Spiel hinterfragt, ausgelotet, gedehnt (...).“²³

In diesem Kapitel wird damit noch einmal deutlich, wie kreativ die Auseinandersetzung mit Computerspielen sein kann. Computerspieler*innen sind keine Zombies die nur „Ballerspiele“ spielen und danach aggressiv durch die Gegend laufen. Nutzen wir dieses kreative Potenzial für unsere Theaterpädagogische Praxis.

21 Modding: https://de.wikipedia.org/wiki/Mod_%28Computerspiel%29 [25.07.2019]

22 Online-Taktik-Shooter.

23 Schwingeler, Stephan (2014): „Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material“. Bielefeld: transcript Verlag, S.44.

4. Computerspiele als Teil kultureller Bildung

Welche Synergien gibt es zwischen Theater und Computerspielen? Wie kann sich ein analoges Medium wie das Theater, der Welt der Computerspiele öffnen, um so neue Gestaltungsräume in der theaterpädagogischen Praxis zu schaffen?

Spätestens seit Stephan Schwingelers Dissertation „Kunstwerk Computerspiel-Digitale Spiele als künstlerisches Material“ ist klar das Computerspiele als künstlerisches Medium angesehen werden und unsere Kultur beeinflussen.²⁴ Werden sie aber auch als Teil kultureller Bildung angesehen? Für Christoph Deeg, Berater und Speaker für u.a. Digital-Analogue Gesamtstrategien, eignen sich Computerspiele hervorragend für kulturelle Bildung. Er betont, dass es wichtig sei, zu verstehen, dass Computerspiele eine Schnittstelle zwischen den Menschen ist. Wenn wir dieses Medium im Kontext von Kunst nutzen, bekommt es die Möglichkeit, uns kulturell zu bilden. Die Problematik besteht laut Deeg aber darin, dass der Kultursektor die digitale Welt, als ein Technologiethema ansieht und nicht als eine eigene Kultur, eine eigene Form des Denkens und des Handelns. Von daher, solle man Computerspiele nicht in die Kulturinstitutionen bringen, sondern die Kulturinstitutionen, kompatibel mit dieser neuen Form des Denkens und Handelns machen. Andersherum bestünde auch die Möglichkeit, kulturelle Inhalte durch speziell gebaute Spiele, erfahrbar zu machen. Dann, so meint Deeg, erleben wir auch, dass Computerspiele unglaubliche Optionswelten sind.²⁵

Wie wichtig den Kulturinstitutionen diese Kompatibilität ist, kann man deutlich am Theater Dortmund sehen, den Vorreitern in der Arbeit mit digitalen Medien. Nicht nur wurde eine neue sechste Sparte „Video“ am Haus etabliert, sondern auch im Jahre 2019 die Akademie für Theater und Digitalität, vom jetzigen Intendanten Kay Voges gegründet. Mit Hilfe eines Stipendiums, besteht dort die Möglichkeit, an künstlerisch-technischen Zusammenhängen bei digitalen Narrationen in theatralen Räumen, sowie deren praktischer Umsetzung zu forschen. Weiterbildungen und Qualifizierungen für die künstlerisch technischen Berufe am Theater, runden die Möglichkeit ab, tiefer in das Spektrum Digitalität einzutauchen, mit ihr zu arbeiten und sich gemeinsam auszutauschen. Kay Voges betonte bei der Veranstaltung „FondsDigital“²⁶ am 25.02.2019, dass das Theater der Gegenwart ein Theater von Netzwerken sein sollte, indem alle Theaterhäuser als ein gemeinsames Team zusammen arbeiten sollten, um dadurch Strukturen

24 Ebd. Schwingeler, Stephan, S.30.

25 Frenzel, Korbinian (2014): „Kulturelle Bildung durch Computerspiele“.

https://www.deutschlandfunkkultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article_id=300322 [Stand:13.07.2019]

26 Meyer, Marie-Kristin: https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html [22.07.2019]

aufzubrechen. Wie so eine Vernetzung möglich ist, zeigt unter anderem die Produktion „Parallelwelten“ aus dem Jahr 2018. Inszeniert von Alexander Kerlin, Kay Voges und Eva Verena Müller, findet via Streaming, zeitgleich eine Simultanvorstellung am Berliner Ensemble, sowie am Theater Dortmund statt.²⁷ Nicht mehr Postdramatisches, sondern Postdigitales Theater²⁸, wie Alexander Kerlin, Dramaturg des Dortmunder Theaters es beschreibt, hält Einzug in die deutsche Theaterlandschaft. Dazu schreibt er weiterhin in seinem Artikel „The debris of modernism“:

„Die Bretterbühne mit den Plüschsesseln davor reicht nicht mehr aus, unseren Hunger nach Denk- und Lebensalternativen, nach charakterbildenden Kunsterlebnissen und einer wirklichen Gegenöffentlichkeit zu stillen. Theatermacher müssen klug und kontrastreich "Fremdtexte" in ihre Textlandschaften hineinstellen können, sich an Techniken des Mash-Up, Looping und Remix aus Musik und Bildender Kunst bedienen. Sie müssen genauso gut von hinten nach vorne erzählen können wie von vorne nach hinten, oder aus der Mitte heraus. Sie müssen Längen riskieren und ausufernde Wiederholungen. Sie müssen den Einsatz von Technik mitdenken, als dem Text ebenbürtig.“²⁹

Auch in weiteren Produktionen am Theater Dortmund, wie „Das goldene Zeitalter“ (2013), „Die Borderline Prozession“ (2016) und „Hell/ Ein Augenblick“ (2017) wird klar, wie gängige Theatermittel Körper, Musik, Videobild, Gesprochener Text, Raum und Licht, mit digitalen Methoden wie Echos, Gliches³⁰, Wiederholungen, Motion Tracking, Robotik, KI, Streaming und Live Schrift verwoben werden. Die Ausführung aller Produktionen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, kann aber auf der Internetseite des Dortmund Theaters nachgelesen werden.³¹

5. Computerspiele als Teil ästhetischer Bildung

Das digitale Zeitalter fordert von uns Menschen noch mehr Empathie als schon zuvor, da man die Personen nicht mehr greifen kann. Über das Massenmedium Internet sind zwar viele Menschen miteinander verknüpft, stehen aber nicht in „körperlicher Ko-Präsenz“ miteinander im Raum.

„Wenn der Homo Oeconomicus, der wirtschaftende Mensch, den Homo Ludens, den spielenden Menschen verdrängt, wenn also ökonomische Interessen unsere Spielwelten kolonialisieren (...) und das Spiel zum Konsumartikel umformatieren, dann handelt es sich nicht mehr um wirkliche Spiele, denn dann hat jemand das Spiel zu einem Geschäft gemacht und in bitteren Ernst verwandelt.“³²

27 <https://www.theaterdo.de/detail/event/die-parallelwelt/> [22.07.2019]

28 Kerlin, Alexander (2019), Impulsvortrag „Theater und Digitalität“. 14.02.2019. Theater Dortmund.

29 Kerlin, Alexander (2014): „The debris of modernism“. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=11561:debate-about-the-future-of-germany-s-city-theatres-we-must-hold-on-to-our-old-texts-by-letting-them-go-says-alexander-kerlin-dramaturg-at-theatre-[22.07.2019]

30 Eine Verfälschung in der Elektronik.

31 <https://www.theaterdo.de/startseite/> [22.07.2019]

Dieses Zitat aus Gerald Hüthers aktuellem Buch „Rettet das Spiel“ hat mich zu der Frage bewegt, ob Video- und Computerspiele auch darunter fallen? Wenn Video- und Computerspiele ein Konsumgut sind und es im Spiel eigentlich „um unser Leben und unsere Lebendigkeit“ geht, wie Hüther behauptet, ist es umso wichtiger Konsumenten von digitalen Games, von den Bildschirmen zu holen und sie auf die Bühne zu bringen. Vielleicht besteht da ja die Möglichkeit, sie vom Konsum zu befreien. Theaterpädagogik kann diesen Raum überbrücken und die Konsumenten von digitalen Games ernst nehmen, ihnen eine Möglichkeit geben ihre Spielewelt auch analog zu erleben und wieder miteinander in Kontakt zu treten. Die Theaterpädagogik kann es meiner Meinung nach schaffen, da Computerspiele, durchaus Teil der ästhetischen Bildung sind. Denn, um es mit Worten von Kristin Westphal zu sagen:

„Dieses Verständnis eines differenzierten Handlungsraumes führt im Kontext der Pädagogik aus einem engen Verständnis von primär kognitiv bestimmten Handeln oder „Verhalten“ hinaus. Denken an leibliches Tun anzubinden ermöglicht Sinnlichkeiten in eine Sprache des Raumes zu überführen, die einen Reichtum an Raumqualitäten und den Lernenden eine Vielzahl an Horizonten eröffnet-jenseits kognitiver Verengungen.“³³

Ein weiterer Aspekt warum wir gerade Computerspiele für unsere Arbeit nutzen sollten ist, wie Andrew Burn, ein Londoner Pädagogik Professor, erklärt, dass Kinder oft mehr über Computerspiele wissen als über andere Kulturprodukte wie Literatur und Naturwissenschaften.³⁴ Außerdem würde in Schulen weltweit immer noch ein sehr elitärer Kulturbegriff geprägt, der die Kinder und Jugendlichen davor zurück schrecken lässt, gerne ins Theater zu gehen. Klar ist, dass Literatur und Kunst „den Test der Zeit“ bestanden haben, aber genauso wichtig ist der Blick auf die heutige „populäre Gegenwartskultur“. Denn genau darin seien die Kinder die Experten, auch wenn es uns ängstigen sollte.³⁵ Ob aber die Analyse eines Computerspiels, wie er behauptet, genauso eine intellektuelle Herausforderung sei, wie die Analyse eines Stückes von Shakespeare sei dahingestellt. Was ich mir aber durchaus vorstellen könnte, wäre es ein Stück von Shakespeare als Vorlage für ein Computerspiel als Game Theater zu nutzen.

32 Hüther, Gerald (2016): „Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als nur funktionieren ist.“ München. Carl Hanser Verlag.

33 Westphal, Kristin (2007): „Erschließungen und Verortungen“. In: Westphal, Kristin (Hrsg.), „Orte des Lernens. Beiträge zu einer Pädagogik des Raumes“. Weinheim und München. S.9.

34 Schneider, Dirk (2014), „Computerspiele sind kreativer als ihr Ruf“. https://www.deutschlandfunkkultur.de/creative-gaming-computerspiele-sind-kreativer-als-ihr-ruf.2156.de.html?dram:article_id=297874 [Stand:14.07.2019]

35 Vgl. Ebd.

6. Theater der Teilhabe

Wenn also Computerspiele zur kulturellen sowie ästhetischen Bildung gehören, haben sie definitiv eine Berechtigung in der Theaterpädagogik. Denn in der Theaterpädagogik, möchten wir unsere Teilnehmer*innen schulen, sich mit den Fähigkeiten des Theaters auszudrücken, um damit ihre künstlerischen, sozialen und persönlichen Kompetenzen zu fördern. Wenn wir es also als Theaterpädagogen*innen schaffen, diese spielerische Kraft zu wecken und zu fördern, besteht die Möglichkeit, eine starke Gemeinschaft zu bilden, die sich dem Wahren und Guten verschreibt.³⁶ Und das ist doch genau das, was das Theater der Teilhabe will und unsere Arbeit ausmacht.

Geht man aber ins Theater, fällt einem auf, dass kaum mehr Jugendliche dort anzutreffen sind. Die Zuschauer sind oft 60 Plus. Aber was ist der Grund? Stücke müssen, z.B. beim Theaterbesuch mit der Schule, oft erst einmal gelesen und erarbeitet werden, um sie bei der Aufführung tatsächlich zu verstehen. Die Regisseure setzen viel zu oft, auch genau dieses Wissen voraus. Geschichten werden abstrahiert, Handlungsstränge weggelassen und Erklärungen bekommt man oft nur in der Stückeinführung. Das Theater sehen sehr viele junge Menschen als elitär und spießig an, da verwundert es nicht, dass Jugendliche lieber Computerspiele spielen oder ins Kino gehen. Sie ziehen das Vertraute dem Unbekannten vor. In vielerlei Hinsicht, sind daher Computerspiele der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen am Nächsten und bieten uns als Theaterpädagogen*innen Ansatzpunkte, um mit den jungen Erwachsenen ins Gespräch zu kommen. Sie durch künstlerisches Handeln, von den PC's, Konsolen, dem Smartphone wieder auf die Bühne und ins analoge Leben zu bringen. Im Jahre 2013 stellte Björn Bicker, Dramaturg der Münchner Kammerspiele, beim Kongress zum 125-jährigen Bestehen des Wiener Burgtheaters fest, dass das Theater der Repräsentation, sich zu einem Theater der Teilhabe entwickelt.

„In einer digitalisierten Welt, in der die Trennung von Darsteller*innen und Zuschauer*innen- weder in der Kunst noch in der Politik- kaum mehr akzeptiert werde, laute das Motto“: „Nicht zuschauen, sondern machen. Nicht repräsentiert werden, sondern präsentieren.“³⁷

Christian Rakow geht auch in seinem Bericht „Playing Democracy“³⁸ auf die postdemokratische Herausforderung ein, das Theater, wieder zu einem Theater der Teilhabe zu machen. Für ihn zählt

36 Vgl. Gentges, Ignaz(1928): „Wille und Werk“. In: Dinges, Otilie/Kaiser, Herman (Hg.): „Spielgestaltung und Menschenbildung“. Recklinghausen 1975. S.71. Die Schrift enthält Arbeiten von Ignaz Gentges.

37 Bicker, Björn (2013): „Für ein Theater der Teilhabe“. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8626:wem-gehoert-die-kultur-bjoern-bickers-vortrag-auf-dem-kongress-125-jahre-burgtheater-in-wien&catid=101&Itemid=84 [Stand: 24.07.2019]

38 Rakow, Christian (2013): „Playing Democracy“, Vortrag bei der Konferenz rePlayce the:City, Zürich, 9. November 2013. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8724:ein-vortrag-ueber-das-neue-game-theater-und-seine-politische-relevanz-bei-der-konferenz-replayce-thecity-in-zuerich&catid=53&Itemid=83 [21.07.2019]

dabei das Game Theater dazu, dessen „(...) Theaterformen sich explizit auf Computerspiele als Inspirationsquelle des Theaters berufen.“ Rakow bezieht sich dabei auf die Wechselbeziehung zwischen dem Kunstwerk und dem Rezipienten, der hierbei auf Grundlage von Spielregeln, den ästhetischen Verlauf des Stückes verändern kann. Interaktivität und Variabilität mit dem Material ist somit Kern des Game Theaters und für Rakow „ein Vorteil gegenüber vielen dokumentarischen Theaterabenden.“³⁹

Dabei zieht er als Vergleich das Biografische Theater heran. Indem Leute auf die Bühne treten, um über ihre Biografie zu informieren, erhält das Gesehene für ihn mehr journalistischen Charakter. Rakow ist der Meinung, dass die Ästhetik des Materials, dabei oft genug versäumt wird und es daher nicht „über eine bloß katalogische Präsentation der Berichte hinausgeht.“⁴⁰ Anders aber beim Game Theater, bei dem er sogar eine politische Relevanz feststellt, beschreibt er wie folgt:

„Indem dieses Theater die Spieler permanent Entscheidungszwängen aussetzt, die in der Gruppe ausgetragen werden müssen, entfaltet es seine politische Relevanz. Es wird zu einem Ort, an dem Präferenzen verhandelt und Konflikte ausgetragen werden. Es wird zum Testparcours für demokratische Basiskompetenz. (...) Je konkreter ein Problem und die damit verbundene Zielvorstellung, desto stärker die Kooperation. Die sinnliche Entfaltung, die Spürbarmachung einer Herausforderung aktivierte die Teilnehmer, nicht die hohle Phrase.“⁴¹

Dabei ist das „Theater der Teilhabe“ oder das „Partizipative Theater“ keine neue Erfindung. Bereits Augusto Boal, prägte diese Theaterform durch das Theater der Unterdrückten, dem Forumtheater und dem Regenbogen der Wünsche. Als Abgeordneter im Stadtparlament von Rio de Janeiro, war es ihm und seinem künstlerischem Team möglich, zwischen 1992 bis 1996 ein Modellprojekt zu entwickeln, das die aktive Beteiligung der Bevölkerung, an politischen Entscheidungsprozessen prägte. Dabei entwickelte er Theater Techniken, die die Trennung von Bühne und Publikum aufhob. Ein Konflikt wurde zum zentralen Spielgegenstand und ermöglichte Erarbeitung gesellschaftspolitischer Lösungsmöglichkeiten auf der Bühne.⁴² Bei der ständig wachsenden Digitalisierung liegt es da nur nahe, dass ein Theater der Teilhabe, sich auch noch heute aktuellen Themen nähern kann und dabei digitale Medien wie Computerspiele als Kunstform einfließen lässt. Somit geben wir nicht nur Erwachsenen, sondern auch Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit, sich politisch zu beteiligen, neue Wirklichkeiten zu erschaffen und dies in Form von Spielen, in einem verwertungsarmen Raum auszuloten.

39 Ebd. Rakow, Christian.

40 Ebd. Rakow, Christian.

41 Ebd. Rakow, Christian.

42 Boal, Augusto (1979): „Theater der Unterdrückten“. Frankfurt am Main. Suhrkamp

7. Transfer für die theaterpädagogische Arbeit

Ich sehe in der Wahlfreiheit und in der selbstbestimmten Entscheidung, Parallelen zur Improvisation oder auch zum Theatersport. So wie beim Theatersport, entsteht beim Game Theater eine Leerstelle für den unbestimmten Moment der Publikumsreaktion, in der Regeln, sowie ihre Übertretung, Auslegung und Ausführung definiert werden.⁴³ Dieter Mersch beschreibt diese Leerstelle als Phänomen der Lücke:

„Zu spielen heißt, sich auf diese Unbestimmbarkeit einlassen, buchstäblich mit deren Nichtbeherrschbarkeit rechnen und sich Kraft des Spielraums und seiner Regeln im Ungerichteten und Nichtintentionalen aufhalten.“⁴⁴

Genau das ist es, was den Reiz sowohl beim Game Theater, als auch bei der Improvisation oder beim Theatersport ausmacht. Der Moment indem ich meinen Kopf frei mach, um mich auf die Spielangebote meiner Partner oder in dem Fall der Zuschauer*innen einlassen zu können. Der innere Kritiker, sollte dabei in den Hintergrund treten. Wir kommen ins Spielen und erleben eine Freiheit auf der Bühne. Dabei bestärkt uns das Game Theater in unserem Selbstbewusstsein, denn es müssen Herausforderungen gemeistert und überwunden werden.

Das Erzähltheater, ist auch eine mögliche Theaterform die wir für den Bereich der Computerspiele in der Theaterpädagogischen Praxis nutzen können. Auch wenn wir z.B. keinen Helden aus einer griechischen Sage als Grundlage dafür verwenden, kann ein Avatar, der in gewisser Weise ja auch ein Held ist, genauso spannend sein. Als Ideen, bieten sich hier Standbilder der Avatar/Heldenreise an oder Improvisationsübungen wie z.B. „Betty Plum“ an. Interessant könnte es auch sein, Computerspiele als Schattenspiel zu abstrahieren oder aber eine Computerspiel-Soap zu verwirklichen, um nur einige Beispiele zu nennen.

Wie hier deutlich wird, ist das nur ein Bruchteil von Ideen, wie wir Theaterpädagogen*innen Computerspiele als Ausgangspunkt nutzen können. Den kreativen Möglichkeiten sind dabei keine Grenzen gesetzt.

43 Vgl. Männel, Juliane (2018): „Put theater at play: Spielanordnungen im Theater“. In: Hust, Christopher (Hg) unter Mitarbeit von Ineke Borchert: „Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik“. Bielefeld: transcript Verlag. S.213.

44 Mersch, Dieter, (2008): „Spiele des Zufalls und der Emergenz“. In: Böhler, Arno/Kruschkova, Krassimira (hrsg.): „Dies ist kein Spiel. Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik“. Maske und Kothurn 54/4, S.22.

7.1 Gender, Sexualität und Diversität

Video- und Computerspiele werden immer noch als ein Medium für Männer wahrgenommen, obwohl mittlerweile 47% der Frauen, laut „game“ Marktforschung zocken. Männliche Avatare mit übermäßigem Muskelbau und sexualisierte Frauendarstellungen, prägen häufig noch heute das Bild in Video- und Computerspielen. Auch das „PLAY16“- Festival, welches im Kapitel 9.2 noch beschrieben wird, befasste sich im Jahr 2016 mit dem Thema Gender und Games in der Medienpädagogischen Arbeit. Zwei Workshops für Pädagogen*innen, hinterfragten was Geschlecht und Sexualität in Spielen eigentlich bedeutet und wie man damit umgehen kann.⁴⁵ Natürlich können wir diesen Umgang auch in der theaterpädagogischen Praxis erarbeiten. Mögliche theaterpädagogische Übungen dazu, könnten im Vorfeld z.B. eine Gendercollage sein. Dabei kann sich jede*r Teilnehmer*in, seinen idealen Avatar mit Hilfe von Zeitschriften, Karten, Tonpapier und Stoffen basteln. Danach werden die Avatare in der Gruppe vorgestellt und gemeinsam diskutiert. Eine weitere Übung, wäre es auch einen Perspektivwechsel vorzunehmen. Die Teilnehmer*innen nehmen Rollen ein, die dem Klischee nach verteilt werden. Gemeinsam soll nun eine Szene erarbeitet werden, die sich z.B. auf Szenen aus Computerspielen beziehen kann. Nach der Szene, sollen die Rollen untereinander getauscht werden, z.B. Männer spielen die sexualisierten Frauenrollen und die Frauen die Muskelbepackten Männer. Danach werten die Teilnehmer*innen aus und beschreiben ihre Erfahrungen.

7.2 Videospiele als politisches Medium

Wie bereits mit Augusto Boals Theater der Unterdrückten beschrieben, kann das Game Theater auch zur Behandlung von politischen Themen genutzt werden. Das „Open World Game“ ist so eine Möglichkeit. Hierbei wird eine offene Welt erschaffen, die frei zu begehen ist. Das Theater Freiburg entwickelte ein 24-Stunden-Spiel mit dem Titel „Regiodrom“⁴⁶ und lud 250 Teilnehmer*innen auf ein interaktives Spielfeld ein. Die Frage der die Regisseure nachgehen wollten, war: „Wie hängen Nachhaltigkeit, Geld und Glück zusammen?“ Dabei tauchten die Spieler in zwei Gruppen in eine Abenteuerwelt ab, die ihnen vielfältige Wege bot.

„Sie können sich dafür entscheiden, ob sie Ressourcen abbauen, Handeln, Politik machen, das Gewonnene investieren oder wieder verschwenden. Gewinner des Spiels ist das Dorf, das die letzten 24 Stunden am glücklichsten gelebt hat, ohne dabei Bankrott gegangen zu sein.“⁴⁷

45 Conference Workshop 5, PLAY16, <https://hamburg.playfestival.de/play16/de/2016/08/03/play-conference-workshop-7/> [Stand: 26.07.2019]

46 Theater Freiburg: "Regiodrom". <https://emieco.wordpress.com/2013/07/05/regiodrom/> [30.07.2019]

47 Ebd. Regiodrom

Christian Rakow, der an diesem Experiment teilgenommen hatte, beschreibt einen Teil des Spiels so:

„Man erlebte Spieler, die in "Trittbrettfahrer"-Manier Lücken im Währungssystem des "Regiodroms" ausmachten und mit gefälschten Kreditpapieren die Nacht in Saus und Braus in der Unterwelt verbrachten. Ich selbst war etwas biederer unterwegs, was zu meinem bleibenden Theatererlebnis in diesem Jahr führte: Nachts um 2.30 Uhr ging ich noch einmal für eine halbe Stunde in der Mine Sand schippen, um mir von dem sauren Verdienst in der Unterwelt ein weiteres Bier leisten zu können. Die Preise waren inzwischen explodiert.“⁴⁸

Unter den Teilnehmern*innen herrschte eine anarchische Lust der freien Entfaltungsmöglichkeit, sodass das zuvor besprochene Grundeinkommen nicht in die Tat umgesetzt wurde. Die Wahlbereitschaft, bei den jeweils alle zwei Stunden statt findenden Wahlen, sank dramatisch ab. Wiederum aber bei Problemen mit der Mine, drohender Arbeitsknappheit und somit auch Geldknappheit, rauchten sich die Teilnehmer*innen wieder zusammen um eine Lösung zu erarbeiten. Zusammenfassend fügt er hinzu:

„Vom Pathos der Revolution sind wir hier ein gutes Stück entfernt, nicht aber von einem Willen zur Veränderbarkeit der Wirklichkeit, von einer Reflexion der individuellen und kollektiven Bedürfnisse. Das Game entfaltet seine eigene Poesie der Schaffenskraft.“⁴⁹

8. Computerspielsucht vs. Intelligenzschub

Ein weiterer wichtiger Punkt das Thema Computerspiele und digitale Medien in der Theaterpädagogik aufzugreifen ist, der immer weiter steigende übermäßige Medienkonsum von bis zu sieben Stunden täglich⁵⁰, sowie die damit einhergehende Computersucht. Bereits im Jahre 2013, sprach sich Professor Manfred Spitzer in seinem Buch „Digitale Demenz“, gegen die Nutzung von Computerspielen aus. Für ihn gebe es zu viele Nebenwirkungen, vor allem bei einer beginnenden Sucht. Gedächtnis- und Aufmerksamkeitsstörungen, sowie emotionale Verflachung und allgemeine Abstumpfung, seien dabei die Folge. Das Krankheitsbild nennt er „Digitale Demenz“.⁵¹ In seinem Buch, ruft er daher alle Eltern und Lehrer dazu auf, Kinder vom Bildschirm fernzuhalten. Seiner Meinung nach, verdränge das Geschehene auf dem Bildschirm, die Gedächtnisinhalte des Unterrichts. Christian Rakow wiederum bezieht sich in seinem Artikel, „Die Ritter der

48 Rakow, Christian (2013): „Playing Democracy“, Vortrag bei der Konferenz rePlayce the:City, Zürich, 9. November 2013. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8724:ein-vortrag-ueber-das-neue-game-theater-und-seine-politische-relevanz-bei-der-konferenz-replayce-thecity-in-zuerich&catid=53&Itemid=83 [21.07.2019]

49 Ebd. Rakow, Christian.

50 Spitzer, Manfred (2014): „Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.“ München. Droemer Knauer.

51 Ebd. Spitzer, Manfred.

Interaktivität“⁵² auf Steven Johnson, der „argumentiert, dass Computerspiele mit ihrer Interaktivität längst dazu beigetragen haben, unsere kognitive Leistungsfähigkeit zu steigern.“ Rakow beschreibt weiterhin:

„Das Lesen von Systemregeln, um die Spiellogik zu durchschauen, das Gewichten von Haupt- und Nebenaufgaben im Handlungsfortgang und überhaupt die komplexe Wissensbildung über die jeweilige virtuelle Spielwelt – das alles habe zu einem Höchstmaß an Sophistication in unserer Kultur geführt. Der Intellektualitätsschub prägte längst die gesamte Kunstproduktion bis in die Niederungen hinein. Short Cuts, schnelle Wechsel, eine Vielzahl an parallelen Handlungssträngen gehörten heute über die Mediengrenzen hinweg zum Standard künstlerischer Arbeit.“⁵³

Trotz der genannten positiven Aspekte, die Rakow aufführt, lassen sich die negativen Einflüsse von digitalen Medien nicht bestreiten. Medienpädagogen bieten schon seit Jahren Suchtprävention bei Mediensucht an und informieren über einen gesunden Umgang mit digitalen Medien. Vilém Flusser schrieb bereits im Jahr 2007:

„(...) dann rollt die Kommunikationssituation der Errichtung einer totalitären Massengesellschaft entgegen. Und das ist „höllisch“, weil in einer solchen Lage die Kommunikation in ihr Gegenteil umschwenkt: anstatt mit anderen zu verbinden, um dem Leben einen Sinn zu geben, wird sie zur totalen Vereinsamung und Sinnlosigkeit des Lebens führen.“⁵⁴

Facebook, Instagram, WhatsApp und Co. Sind ständige Begleiter in unserem Leben. Wir posten unsere Urlaubsbilder, erhoffen uns Likes und Follower und leben in beiden Welten.

„Dabei ist es schwierig das Reale vom Virtuellen zu trennen, denn unser Offline Leben ist bereits von Virtualität durchzogen und macht bereits einen legitimen Teil unserer Realität aus⁵⁵, denn durch unsere Selbstinszenierung in diesen digital virtuellen Räumen, beeinflussen wird damit unser Offline-Leben.“⁵⁶

Computerspiel- sowie Mediensüchtige, zeigen beim Fernbleiben vom digitalen Medium, Entzugserscheinungen wie Gereiztheit, Nervosität, Traurigkeit oder Ängstlichkeit. Der/die Betroffene nutzt das Computerspiel und die digitalen Medien dazu, Emotionen wie Angst, Schuld und Hilflosigkeit zu lindern.⁵⁷ Dabei sind die häufigsten Ursachen die Stressbewältigung, mangelndes Selbstwertgefühl und die Ausschüttung des Glücksbotenstoffes. Beim Spielen, Posten,

52 Rakow, Christian (2012): „Die Ritter der Interaktivität“. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=7452:computerspiele-und-theater-wie-die-neue-medienkunst-die-buehnenwirklichkeit-veraendert&catid=101&Itemid=84 [26.07.2016]

53 Ebd. Rakow, Christian.

54 Flusser, Vilém (2007): „Kommunikologie“. Frankfurt am Main. Fischer. S.225.

55 Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): „Medienbildung- eine Einführung“. Bad Heilbrunn. UTB. S.21.

56 Krajnik, Robert (2016): „Vom Theater zum Cyberspace. Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus“. Bielefeld. transcript Verlag. S.243.

57 Heckmann, Pia (2019): „Computersüchtig: Wie die Sucht erkennen". https://praxistipps.chip.de/computerspielsuechtig-wie-sie-die-sucht-erkennen_111373 [Stand: 26.07.2019]

Gewinnen oder beim Erhalt von Likes wird Dopamin ausgeschüttet, der es auch Drogensüchtigen schwer macht aufzuhören.

In diesem Bereich ist die Theaterpädagogik, sowie die Medienpädagogik von großer Bedeutung. Es besteht die Möglichkeit den Betroffenen mit dem Thema Computerspiele, einen Anreiz zu geben theaterpädagogische Kurse zu besuchen, um sich wieder für das Theater und die analoge Welt zu interessieren. Sie haben die Möglichkeit mit Hilfe der Theaterpädagogik Ängste abzubauen und wieder neues Selbstbewusstsein zu erlangen. Was wiederum ein wirksames Mittel gegen die Ursachen ihrer Sucht sein könnte.

9. Interesse in der Öffentlichkeit

Computerspiele sind eine Grundlage unserer Kultur. Wir beziehen uns auf Games, sprechen über sie, lassen uns unterhalten, lernen, arbeiten und studieren mit Ihnen. Trotzdem war ich überrascht, wenn auch Positiv, wie vielfältig das Angebot an analogen Spielmöglichkeiten basierend auf dem Medium Computerspiele ist. Die ersten zwei Beispiele der „ComputerSpielSchule“ sowie das „PLAY“-Festival habe ich ausgewählt, da es für mich zwei wunderbare Optionen, für den Umgang mit Computerspielen und digitalen Medien darstellen. Außerdem, finde ich die Möglichkeit der Fortbildungen für Pädagogen*innen jedweder Spezialisierung, eine sehr gute Möglichkeit sich mit digitalen Medien und Computerspielen auseinanderzusetzen.

9.1 ComputerSpielSchule⁵⁸

Ziel der „ComputerSpielSchulen“ ist es, eine Brücke zwischen Literatur und Computerspielen zu schaffen und diese erlebbar, sowie sichtbar zu machen. Daher sind vor allem Bibliotheken, sowie Universitäten, unter anderem Kooperationspartner dieser Schulen, die bereits 2007 in Leipzig gegründet wurden. Bald daraufhin, folgten weitere Standorte in Greifswald, Freiburg, Stuttgart, Karlsruhe, Hamburg und zuletzt im Jahre 2017 auch in Potsdam. Hamburg z.B. bietet Besucher*innen ein regelmäßiges Angebot, in dem sie Geschichten der Bücher, in die digitale sowie virtuelle Welt transferieren können. Begleitet werden die Interessierten dabei, von Medienpädagogen die ihnen unter Anleitung den kreativen Umgang mit Computerspielen vermitteln und gemeinsam mit ihnen reflektieren. Auch Eltern, sowie Pädagogen*innen haben bei digitalen Spielenachmittagen die Möglichkeit, aktuelle Spiele auszutesten und mit Medienpädagogen über Inhalte und die Faszination virtueller Spielwelten zu sprechen. Zahlreiche

58 <http://www.computerspielschule-hamburg.de/> [26.07.2019]

Ferienworkshops zum Thema Game Design, in dem die Teilnehmer*innen selbstständig kleine Spiele am PC erarbeiten können, Avatare analog als Zeichnung erstellen und noch vieles mehr, sind Bestandteil des Angebotes.

9.2 Creative Gaming Festival⁵⁹

Das Creative Gaming Festival „PLAY“ für kreatives Spielen, wird vom Ministerium für Bildung und Forschung gefördert und gibt es seit mittlerweile elf Jahren. Der Startschuss begann in Hannover und findet seitdem abwechselnd jährlich in Hamburg oder Potsdam statt. Dieses Jahr findet im November die „PLAY19“ unter dem Motto „of Monsters and Games“ statt und öffnet ihre Pforten in Hamburg.

„PLAY“ ist das weltweit erste und einzige Festival, das die Bereiche Medienkunst, Diskurs und Bildung, mit der Kultur digitaler Spiele vereint. Im Zentrum steht dabei die kreative Anwendung von digitalen Spielen. Games werden modifiziert, erfunden und neu programmiert, es wird getanzt sowie diskutiert.⁶⁰ Lehrer*innen und Pädagogen*innen, haben auf dem Festival, außerdem die Möglichkeit Fortbildungen zu besuchen, die ihnen Methoden an die Hand gibt, wie digitalen Spiele, auch zum Lernen und Lehren genutzt werden können. Sie erfahren dadurch auch, welchen Platz digitale Spiele in Bildung, Ausbildung, Kunst und Wissenschaft einnehmen und können sich untereinander austauschen.

10. machina eX

Ein weiteres sehr erfolgreiches Beispiel Partizipativem Theaters, ist das Medienkollektiv „machina eX“. Nicht nur der Bayerische Rundfunk nannte sie die Zukunft des Theaters. „Gameplay und Theater. Das Beste aus beiden Welten vereint.“⁶¹ Sondern auch Wren Taylor, der Washington Post kommentierte:

„clever computer-game-like-entertainment“ Although (...) fun to play, it also serves as a bizarre sociological experiment.“ Listed on „11 things to do in the D.C area“.⁶²

Das sind nur zwei der etlichen positiven Resonanzen, die die Arbeit von „machina eX“ beschreiben. Aber wer ist „machina eX“?

59 <http://www.creative-gaming.eu/> [26.07.2019]

60 <https://playfestival.de/> [26.07.2019]

61 Rezensionen zu finden auf, <https://www.machinaex.com/> [14.07.2019]

62 Ebd. <https://www.machinaex.com/> [14.07.2019]

„machina eX“ entwickeln spielbare Theaterstücke, die zugleich begehbare Computerspiele sind, so genanntes „Real live Game Theater“, wie sie es selber bezeichnen. Ein siebenköpfiges Medientheaterkollektiv aus den kulturwissenschaftlichen Studiengängen der Universität Hildesheim, forscht nun schon seit 2010 im Bereich der performativen Künste, an der Schnittstelle zwischen Theater und Computerspiel. Dafür nutzen sie seitdem moderne Technologien und kombinieren diese mit Mitteln des klassischen Theaters. Das Ergebnis sind dabei immersive spielbare Theaterstücke, die zugleich begehbare Computerspiele sind.⁶³ Zu diesem Zweck, nutzen „machina eX“, die Spielweise von Point-and-Click-Adventures,⁶⁴ die sie mit einem komplexen System von Sensoren, Elektronik und Computerprogrammen verknüpfen, um einen inter-reaktiven Raum zu schaffen, in dem die Geschichte gespielt werden kann.

Die Bezeichnung „inter-reaktiver Raum“, beschreibt dabei nicht nur die Interaktion zwischen Darsteller*in und Zuschauer*in bzw. Mitspieler*in, sondern zielt auch auf die haptische Komponente hin ab und umfasst das Suchen, Austesten, Re-Arrangieren und Entwerfen von Bühnenutensilien. Somit ist es wichtiger Bestandteil der Dramaturgie der Produktionen.⁶⁵ Ziel ist es vor allem, den Zuschauer*innen /Mit-Spieler*innen dadurch ein möglichst intensives und immersives Erlebnis zu bieten.⁶⁶ Computerspieler testen dies mit einem Maus-Klick am Computer aus, hier wird es aber mit allen Sinnen erfahrbar gemacht. Somit ist das Game Theater ganz klar nicht nur Bestandteil kultureller sondern auch ästhetischer Bildung. Schon Friedrich Schiller prägte 1795 den Begriff der ästhetischen Bildung in seinem 15. Brief über die ästhetische Erziehung des Menschen.

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Er wusste genau über die Entwicklungsmöglichkeiten des spielenden Menschen Bescheid und maß dem Spiel eine große Bedeutung für die humane Entwicklung zu. In einer Zeit der aufkommenden Industrialisierung, sprach Schiller sich deutlich gegen die Mechanisierung von Menschen aus. Er beschrieb den Menschen als ein Ganzheitliches Wesen, verbunden mit seinem Körper, seinem Geist und seiner Seele. In Zeiten der Digitalisierung und zunehmenden Annäherung von Mensch und Roboter, scheinen seine Worte, nichts an Aktualität verloren zu haben.

63 Ebd. machina eX

64 Englisch für Auf etwas zeigen und anklicken, dabei wird mit Hilfe der Computermaus eine vordefinierte Aktion ausgelöst.

65 Vgl. Männel, Juliane (2018): „Put theater at play: Spielanordnungen im Theater“. In: Hust, Christopher (Hg) unter Mitarbeit von Ineke Borchert: „Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik“. Bielefeld: transcript Verlag. S.208.

66 Ebd. S.207.

10.1 machina eX am Beispiel von „Hedge Knights“

Die Uraufführung von „Hedge Knights“ im Jahre 2013 in Berlin am HAU, ist ein Beispiel einer Produktion von „machina eX“. „Hedge Knights“, ist ein mobiles theatrales Game, für zehn bis maximal zwölf Spieler, dass man sich zunächst, als eine Art Stationentheater vorstellen kann. Die Performance wird dabei in gewissen Momenten durch einen Lichtwechsel und das Wiederholen des immer gleichen Satzes unterbrochen. Diese Aktion wirkt wie eine hängen gebliebene Schallplatte. Die soll den Zuschauer*innen oder besser gesagt Mit-Spieler*innen klar machen, dass sie jetzt an der Reihe sind, aktiv ins Geschehen einzugreifen. Dabei müssen sie der Hauptcharakterin Denise, durch lebensechte Räume folgen, Rätsel lösen und Entscheidungen treffen, um die Geschichte weiter voran zu treiben oder ihren Fortgang wesentlich zu beeinflussen. Abhängig von den Entscheidungen der Mit-Spieler*innen, sind z.B. in dieser Produktion acht verschiedene Enden möglich. Das Game handelt von August Mohr, einem erfolgreichen Hedge Fond Banker, seiner Frau Klara und der jungen Investmentbankerin namens Denise. Wir befinden uns in einer Geschichte, in der es um Börsenspekulationen, fragwürdigen Investments und dem Streben nach Profiten im gierigen Finanzmarkt geht.



Abb. 2, ©Paula Reissig, „Hedge Knights“, „machina eX“,
links im Bild: Investmentbankerin Denise,
rechts im Bild: Hedge Fond Manager August Mohr

Nach dem Besuch von „Hedge Knights“ und auch anderen Produktionen von „machina eX“, sprechen die Zuschauer*innen erst einmal über das Erlebnis. Christian Rakow beschreibt dies folgendermaßen:

„Die logische Verknüpfung von Handlungsmomenten und mithin die erzählerische Stimmigkeit kriegen hier volle Aufmerksamkeit. Das besagt auch: Man kann praktisch voraussetzungslos in solch einen Abend eintreten, weil er seine Abläufe und alles zum Verständnis notwendige aus sich heraus motiviert.“⁶⁷

10.2 Workshop Yves Regenass

Yves Regenass konzipierte in seiner Arbeit mit „machina eX“ einen Workshop, der sich mit Computerspielen in der theaterpädagogischen Arbeit befasst. Zusammen mit Dr. Birte Werner, fand dieser Workshop vom 03.02.2018 bis zum 05.02.2018, an der Bundesakademie für Kulturelle Bildung in Wolfenbüttel⁶⁸ im Rahmen der Qualifizierung „Gameplay@stage“, unter dem Namen „Gaming- Computerspiele als Grundlage theaterpädagogischer Arbeit“ statt. Leider war es mir nicht möglich diesen Workshop zu besuchen, jedoch ließ Yves Regenass mich am Telefon an seinen Gedanken zu seiner Arbeit teilhaben. Der grobe Workshop Ablauf, wird wie folgt beschrieben.

Die ersten zwei Aufgaben dienen einem lockeren Einstieg in die Welt der Spielekonzeption und beginnen erst einmal niederschwellig.

Als erstes soll in Kleingruppen ein Spiel mit nur einem einzigen Würfel entwickelt und vor der Gruppe präsentiert werden. Danach geht es weiter in die Entwicklung eines Mini-Games. Wiederum in Kleingruppen von drei bis fünf Teilnehmern*innen, erhalten diese zusätzliche Materialien, wie Post It's, Zettel, Gummibärchen etc., die sie bei der Entwicklung unterstützen sollen. Auch hier werden wiederum alle Spiele vorgestellt und ausprobiert. Jetzt sind die Teilnehmer*innen bereits mit den rudimentären Regeln einer Spieleentwicklung vertraut, sodass in den großen Punkt Erstellung eines „Jump and Run Spiels“ übergegangen werden kann. Bevor sich die Teilnehmer*innen die nachfolgenden Fragen zur Entwicklung des Spiels widmen können, sind im Vorfeld noch zwei Methoden zu beachten.

1. Für den Erfolg des Spieles ist es essentiell, dass sich die Teilnehmer*innen die letzte Spiel-Situation zuerst ausdenken, d.h. überlegen, wie das Spiel enden soll?

67 Rakow, Christian (2013): „Playing Democracy“, Vortrag bei der Konferenz rePlayce the:City, Zürich, 9. November 2013. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8724:ein-vortrag-ueber-das-neue-game-theater-und-seine-politische-relevanz-bei-der-konferenz-replayce-thecity-in-zuerich&catid=53&Itemid=83 [21.07.2019]

68 Workshop, „Gaming- Computerspiele als Grundlage theaterpädagogischer Arbeit“. https://www.bundesakademie.de/programm/darstellende-kuenste/do/veranstaltung_details/dk01-18 [21.07.2019]

2. Um den Spieler*innen/Zuschauer*innen sämtliche Informationen über das Spiel zu geben, spielt die Exposition eine wichtige Rolle. Sie umfasst die wirkungsvolle Einführung der Grundstimmung, Ausgangssituationen, Konflikte und beinhaltet Informationen über den Ort, die Zeit und die Personen des Werkes.

Außerdem sind folgende Fragen bei der Entwicklung von Spielen essentiell:

1. Welches Genre soll bedient werden? Adventure, Sportspiele, Strategiespiele, Bewegungsspiele, Denkspiele, Action-Adventure, Shooter, Rennspiele, Simulation, Rollenspiele, Jump and Run, Managementspiele, Kinder- Kreativspiele, Arcade, Gesellschaftsspiele oder Serious Games.

2. Für wie viele Spieler soll das Spiel konzipiert werden?

3. Wie gestalte ich eine Anleitung?

4. Ist es ein Rundenbasiertes Spiel, also ein Spiel bei der die Aktion der Spieler, in einzelnen Runden ausgeführt wird? Ist es ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem die Spielzüge simultan ausgeführt werden? Ist es ein Rollenspiel, bei dem es einen Spielleiter gibt, der die Spielzüge der Teilnehmer*innen lenkt?

Diese Fragen, sollten gemeinsam in der Gruppe ausgearbeitet und schriftlich festgehalten werden, um so ein gemeinsam gültiges Regelwerk erschaffen zu können.

Der nächste Schritt ist es, alle Spiel- Elemente, mit den Elementen des Theaters zu verbinden und eine Lösung über theatrale Mittel zu erarbeiten. Außerdem sollten sich die Teilnehmer*innen darüber im klaren sein, was die Aufgabe der Zuschauer*innen sein soll und wer der/die Spieler*in und wer der/die Performer*in sind?

In einer möglichen Spielvariante, eines „Point and Click Adventures“, die ich hier vorstellen werde, sind zwei Räume notwendig. Die Situation ist einer Art „Escape Room“ nachempfunden. Im ersten Raum befindet sich, eine Tonanlage und rätselrelevante Requisiten. Hier wird ein*e Performer*in agieren, die die Steuerungen der Mit-Spieler ausführt. Im zweiten Raum befindet sich ein Bildschirm, eine Tastatur und ein Sprachtool auf dem Rechner, das in Form einer Webseite gestaltet ist. In diesem Raum befinden sich auch die Mit-Spieler*innen, sowie die Zuschauer*innen. Die Tonanlage des ersten Raumes, wird vorab per Klinkerkabel mit dem Bildschirm des zweiten Raumes verbunden. So können die Mit-Spieler*innen den/die Performer*in sehen und ihr mit Hilfe des Sprachtools Befehle geben bzw. sie steuern.

11. Anna Kpok

Nachfolgend möchte ich den Gaming/Performance Workshop „Avatare statt Romanhelden, Games als Narration- Geschichten erzählen im digitalen Zeitalter“⁶⁹ vorstellen. Dieser Workshop wurde von Emese Bodolay der „Anna Kpok Performance Gruppe“, am 15.02.2019 am Theater Dortmund vorgestellt. Anders als bei Yves Regenass und seinem Team von „machina eX“, ist der Ausgangspunkt hier ein „Jump and Run“ Spiel⁷⁰, dass das Kollektiv um Anna Kpok auf die Bühne bringt. Aber wer ist Anna Kpok?

„Anna Kpok ist eine kollektive Kunstproduzentin aus Bochum, die seit 2009 ortsspezifische Kunstformen in den Bereichen Game-Theater, Performance und Installation entwickelt. Anna Kpok bildet interaktive (Spiel)Räume, die alle Beteiligten miteinander erschaffen und teilen. Tradierte Hierarchien zwischen Rezipient*in und Produzent*innen verlieren so-wenigstens für die gesamte verbrachte Zeit- an Bedeutung.“⁷¹

11.1 Workshop „Avatare statt Romanhelden“

Begonnen wird, indem die Teilnehmern*innen die narrative Grundstruktur eines „Jump and Run“ Spiels erfahren. Diese umfasst das Thema der Spielwelt, den Avatar/Helden, die NPC's und den Endgegner. Auch werden im Vorfeld bereits folgende Befehle für die Steuerung des Avatars festgelegt und jeweils an die Teilnehmer*innen verteilt. Die Befehle lauten: Start und Stop, Rechts und Links, Springen und Ducken, Einsammeln und Benutzen, Attacke und Ausweichen. Darauf folgend wird den Teilnehmer*innen die Geschichte um den Helden Hagen erzählt, dessen Aufgabe es ist, das Internet aus den Klauen des bösen Wissenschaftlers zu befreien und dabei Hindernisse, Rätsel und einen Endgegner zu überwinden. Die Aufgabe der teilnehmenden Mit-Spieler*innen ist es, den/die Helden*in durch die verlassene Schule zu steuern, den Internetzugang zu finden und zu befreien. Als weitere Vorgabe, werden drei fiktive Spielorte festgelegt: die Schulbibliothek, die Sporthalle und das Klassenzimmer. Um diese Geschichte nun zu einem Game Theater zu machen, werden die Teilnehmer*innen in vier Gruppen aufgeteilt. Diese befassen sich jeweils mit der Gestaltung des/der Helden*in, der Entwicklung eines Hindernis- und Rätselraumes und eines Bosses bzw. Endgegners. Folgende Fragen sind eine Anregung, um die Aufgaben auszuarbeiten.

1. Held*in/Avatar

69 Kurz-Workshop am 15.02.2019 bei der 5. Konferenz „Wie kann und wird sich unsere Arbeit durch Digitalisierung verändern“ am Theater Dortmund.

70 Jump and Run sind Videospiele in der die Spielfigur springend und rennend durch das Spiel läuft.

71 <https://www.annakpok.de/> [Stand:16.07.2019]

Wie sieht der/die Held*in aus? Was ist seine/ihre Motivation? Was ist seine/ihre Superpower und was schadet ihm/ihr?

2. Der Hindernisraum

Wie könnten drei Hindernisse aussehen, die der/die Held*in/Avatar unter Berücksichtigung der Befehle überwinden muss. In welchem der Spielorte soll es einen Hindernisraum geben? Folgende Beispiele können für für Bewegungen genutzt werden: Balancieren, über Objekte springen, schwingenden/geworfenen Objekten ausweichen, unter Objekten durchkriechen, auf bestimmte Objekte springen um etwas zu erreichen bzw. zu (de)aktivieren.

3. Der Rätselraum

Wie kann ein Rätsel und der dazugehörige Raum aussehen? Wie kann das Niveau zu Beginn niedrig gehalten werden, um eine einfache Steuerung zu ermöglichen? Wie sehe ein Rätsel aus, in dem Gegenstände in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen?

4. Der Boss/Endgegner*in

Wie sieht der Endgegner aus? Was sind seine/ihre Motivation? Was sind seine/ihre Spezialfähigkeiten? Wie kann der/die Held*in den Boss besiegen? Gibt es einen Gegenstand den der/die Held*in während des Spiels gefunden haben muss, um den Boss zu besiegen?



Abb.3, ©Anna Kpok, „New Cologne- How many Megabyte?!“
Theater an der Parkaue, Idee eines Hindernisraumes

Sind alle Punkte ausgearbeitet und besprochen, werden die Räumlichkeiten vorbereitet, Kostüme angezogen und Bewegungsschilder wie Start, Stopp etc. an die Teilnehmer*innen verteilt und

umgehängt. Im Vorfeld werden allen Teilnehmer*innen die Regeln erklärt und sich darauf geeinigt. Es geht direkt ins Spiel. Jetzt wird getestet, gesteuert und gespielt. Teilnehmer*innen sind auf einmal gleichzeitig Mit-Spieler*innen, wie auch Zuschauer*innen und Performer*innen. Wird der Avatar den Parcour meistern, die Rätsel lösen und den Endboss besiegen? Wer weiß?

11.2 Reflexion

Der Workshop schweißt schon in kurzer Zeit zusammen und gibt einem das Gefühl, Teil einer Gemeinschaft zu sein. Denn nicht alleine, sondern gemeinsam steuern wir den Avatar und müssen die Rätsel, sowie die Hindernisse meistern. Vor allem aber, macht der Workshop Spaß und inspiriert die ganze Gruppe. Zu sehen wie die eigene entwickelte Spielfigur, nicht mehr nur auf dem Blatt, sondern im analogen Game existiert und agiert, macht große Freude auf mehr. Ein Monster aus Wolle und Fellresten zu entwerfen und mit einfachsten Mitteln, wie dem bekanntem Kinderspiel „Schere, Stein, Papier“, zu besiegen, ist unglaublich inspirierend. Aber den Avatar auf einem Bein hüpfend und mit Bällen beworfend durch einen Parcour zu schicken, ist zum einen ein großer Spaß, aber auch unglaublich kreativ. Das Spannende ist, dass man eine Geschichte aus der virtuellen, vielleicht auch irrationalen Welt der Video- und Computerspiele in die Realität überträgt. Zusätzlich dazu, lassen die Möglichkeiten des Performativen und damit einhergehend die unterschiedlichen Handlungsweisen, das Game nie langweilig werden.

12. Eigenes Experiment

Während meiner Recherchen erprobte ich eine erste Möglichkeit, eines partizipativen Computerspiels. Setting dieser Probe, war eine Grillparty mit meinen Kollegen der Theaterpädagogik. Namentlich möchte ich hier Dominik, Leonard und Tamara nennen. Da wir das Spiel „The Witcher 3- Wild Hunt“⁷² alle vier kannten, sollte es uns als Grundlage dienen. Die Rollen wurden dabei folgendermaßen aufgeteilt: Dominik übernahm dabei die Rollen der freundlichen NPC's⁷³ und des Erzählers der Geschichte, Leonard alle Gegner und Tamara als Mitspieler*in, steuerte mich als Helden, „Gerald von Riva“, der Hexer, aus „The Witcher 3- Wild Hunt“. Wir legten für uns einige Regeln fest. Die erste davon lautete, dass ich mich als Heldin nicht selbstständig bewegen durfte, sondern nur mit den Anweisungen von Tamara. Dann einigten wir uns auf die Eigenschaften des Helden, welche Zauber Gerald wirken konnte und was er für Schwerter bei sich trug. Hindernisse die Gerald überwinden sollte, wurden von Dominik angesagt und von mir

72 „The Witcher 3- Wild Hunt“ ist ein Videospielbasiertes Rollenspiel des polnischen Entwicklerstudios CD Projekt RED.

73 Non-Player-Character wird nicht von einem Spieler gesteuert, sondern direkt vom Computer.

nur imaginiert. Leonards Gegner durften sich selbst steuern. Das Spiel konnte beginnen. Wir legten los, indem Dominik als NPC, mir als Gerald eine Aufgabe stellte, die ich zu erledigen hatte. Dann gab mir Tamara Steuerungsbefehle und ich konnte mich durch den Garten oder besser gesagt durch meine imaginäre Spielwelt bewegen. Leonard trat mir immer wieder als Gegner in Form von Monstern entgegen, die ich dann mit Hilfe von Tamara besiegen konnte. Dominik versuchte durch seinen Erzähler die Stimmung des Spiels aufzufangen und entwarf während des Spielens eine Welt in der mich Tamara bewegen konnte.

12.1 Reflexion

12.1.1 Was hat geklappt?

An erster Stelle möchte ich hier den Spaßfaktor nennen. Die Möglichkeit „Gerald von Riva“ verkörpern zu können und selbst wenn es nur mit reiner Vorstellungskraft ist, hat mir unglaubliche Spielfreude bereitet. Auch allen anderen Beteiligten war ganz klar anzusehen, wie gerne sie in die Rollen von Monstern, NPC's und Mit-Spielern schlüpfen, um diese auszuloten. Den positiven Wert einer bereits bestehenden bekannten Figur, sehe ich ganz klar darin, das man als Darsteller*in sofort ins Spiel kommt. Man muss sich nicht erst mühsam eine Rolle mit Stanislawski- oder Tschechow Methoden erarbeiten, sondern übernimmt einfach die Körperlichkeit des digitalen Avatars, seine Sprechgewohnheiten und seine Eigenarten oder dichtet welche hinzu. Da digitale Computerspiele nie einwandfrei laufen, egal wie viele Computerspieler*innen sich im Vorfeld daran gesetzt haben, gibt es Fehler im System. Genau diese Fehler, die sogenannten Glitches, wie z.B. hängengebliebene Computersequenzen, nahmen wir in unser analoges Spiel auf, um sie aufs Korn zu nehmen. Auch körperliche Merkmale und Bewegungsmuster unserer Avatare, die sich in digitalen Computerspielen eher steif und unnatürlich bewegen, überzeichneten und veralberten wir hier konsequent. Auch das sehe ich als weiteren Pluspunkt für die Arbeit mit Computerspielen an. Wir als Performer*innen hatten Freude daran, Störungen im System nicht als einen Fehler anzusehen, sondern ihn als komödiantischen Moment zu nutzen. Es bestärkte uns somit in der Wahrnehmung, das Fehler nichts schlechtes sind, sondern uns kreativ werden lassen, indem wir nach Lösungen suchen und sie finden.

12.1.2 Was war schwierig?

Schwierig war es teilweise die Imagination aufrecht zu erhalten. Denn hatte der Avatar vorher, eine Lampe gegen die Dunkelheit in einer Höhle in der Hand, musste die erst beim Angriff eines

Monsters weggepackt werden, um das Schwert ziehen zu können. Es erfordert also Konzentration und Aufmerksamkeit aller Beteiligten. Auch der Erzähler muss im Falle eines Rollenspiels, das Gesamtspiel im Blick behalten, übt sich damit aber auch gleichzeitig in der Dramaturgie eines Spiels oder Stückes.

Für mich persönlich, war es teilweise schwierig, nicht selber handeln zu dürfen und von Tamara fremdgesteuert zu sein. Denn, überschlugen sich die Ereignisse, beim Kampf gegen ein Monster und dem darauf folgenden schnellen Verlust der Lebensenergie, war es für mich schwierig, mich zurück zu halten und nicht selbst zu agieren. Dabei können aber vorab Schauspieltechniken aus der Improvisation, wie das z.B. die Übung „Ja-Sagen“, dass Keith Jonstone so schön als den Beginn großer Abenteuer beschreibt, hilfreich sein. Eigen- sowie Fremdverantwortung, sowohl als Performer*innen, als auch als Mit-Spieler*innen, sind hier von großer Bedeutung und werden gleichzeitig damit gefördert.

13. Konsequenzen des Game Theater für die Theaterpädagogik

13.1 Raum

Wie bereits beschrieben, ist ein wichtiger Bestandteil des Game Theaters die Aufhebung der klassischen Bühnen- und Zuschauersituation, d.h. das die klare Trennung zwischen Zuschauer und Schauspieler nicht mehr vorhanden ist. Der Zuschauer ist dabei nicht mehr passiv, sondern wird in das Bühnengeschehen eingesogen, soll es interaktiv mitgestalten und hat somit eine individuelle Entscheidungsfreiheit. Ich frage mich aber trotzdem, ob dieses Format, z.B. auch bei Schulaufführungen funktioniert, bei denen bekanntlich die ganze Familie, samt Großeltern und jüngerer Geschwister erscheint, um das Ergebnis monatelanger Proben zu sehen. Durch eine eventuell erhöhte Anzahl an benötigten Räumen, wie in Kapitel 10.2 bei der Performance Gruppe „machina eX“ beschrieben, stellt die Aufführung oder in dem Fall, stellt das analoge Computerspiel andere räumliche Anforderungen. Bedingt dadurch, andere Lichtverhältnisse, sowie dementsprechend auch andere Technik. Davon sollten wir uns als Theaterpädagogen*innen aber nicht abschrecken lassen, denn den Mehrwert an interessierten Kindern und Jugendlichen und die Möglichkeit der Partizipation mit der gesamten Familie, sind es schon einen Versuch wert. Eine Möglichkeit allen Zuschauer*innen die gleichen Voraussetzungen zu bieten wäre, sie in Kleingruppen von 10-12 Personen aufzuteilen, um sie so durch die Hindernis- und Rätselräume zu schleusen und ihnen ein intensives Erlebnis zu bieten. Dafür müsste die Performance aber mehrmals hintereinander gespielt werden. Die Performer*innen könnten somit in Gruppen aufgeteilt werden, sodass jede*r seine Chance zur Performance erhält. Wichtig wäre hierbei, das Game im Vorfeld

nicht allzu lang zu gestalten, um möglichst viele Zuschauer*innen bzw. Mit-Spieler*innen unterzukriegen. Eine weitere Möglichkeit wäre es, nur einige Freiwillige aus dem Publikum mitspielen zu lassen und diese an unterschiedlichen Stationen im Spiel, mit neuen Freiwilligen auszuwechseln. Alle anderen wären in dem Fall reine Zuschauer*innen. Durchführbar scheint mir aber auch eine Abstimmung durch die Zuschauer*innen. Gelangen die Performer*innen an einen Entscheidungspunkt, könnten die Zuschauer*innen, dabei demokratisch durch Handzeichen entscheiden, wie es weitergehen soll. Dadurch werden wir alle gemeinsam zu Geschichtenerzähler*innen.

13.2 Regeln

Ein Spiel braucht Regeln. Darstellendes Spiel braucht ein Thema, einen definierten Raum, einen zeitlichen Rahmen, vielleicht ein Ziel. Regeln sind eine Einheit von Freiheit und Notwendigkeit, sonst macht das Spiel wenig Sinn. Schach zum Beispiel, wäre nicht gleich Schach, wenn es die Regeln nicht gäbe. Wer sich dabei nicht an die Regeln hält, spielt falsch oder etwas anderes. Deswegen müssen Spielregeln von allen Spielern anerkannt werden. Spielregeln sind auch wiederholbar, sie gelten dabei für jeden Zug und können wiederholt angewandt werden. Neitzel beschreibt Spielregeln als Vorschriften für Handlungsabläufe und sieht dabei einen Zusammenhang zu Programmen. Genau das sind die Gemeinsamkeiten zwischen Spielen und digitalen Medien, denn Computerprogramme haben die selben Eigenschaften, wie sie auch Spielregeln haben.⁷⁴ Da ein Computerprogramm immer wiederholbar ist und neu ausgeführt werden kann, ist es anhängig von der Entscheidung des Spielers, die dadurch den Ablauf immer wieder verändern können. Dazu sagt Barbara Büscher folgendes:

„Spielregeln strukturieren den Ablauf des Spiels in der Zeit und werden so zu einer Form der Dramaturgie (...) die an die Stelle von Narration, dialogischer Struktur, vorgeführten Rollen, Figurenkonstellationen etc. tritt.“⁷⁵

Allerdings sind in den aktuellen Aufführungsformaten, so Barbara Büscher weiter „Hybridbildungen zwischen Formen des Schau-Spiels und des Spiel-Spiels“ zu beobachten. Spielregeln verbinden sich hier mit Figurenkonstellationen, die relevant für das Verhältnis von Spieler*innen, deren Körpern, Persona, Masken und Avataren ist.⁷⁶

74 Vgl. Neitzel, Britta(2008): „Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts“. In: Kaminski Winfred/Lorber, Martin(Hg.): „Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten“. München. kopaed 2008, S. 70.

75 Büscher, Barbara, (2018): „Gaming-Strategien im Theater: Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert“. In: Hust, Christopher (Hg) unter Mitarbeit von Ineke Borchert: „Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik“. Bielefeld: transcript Verlag. S.195.

76 Vgl. Ebd. S.195.

„Die Art und Weise wie sich Regeln in Spielen entfalten, lässt sich wiederum, zwei unterschiedlichen Polen zuordnen.“⁷⁷ Dabei bezieht sich Schwingeler erneut auf Jesper Juul, der emergente von progressiven Spielen unterscheidet. Als emergente Spiele bezeichnet man Brett-Karten- Action- und Strategiespiele, mit offen liegenden Regeln, d.h. Regeln die der/die Spieler*in im Vorfeld kennt. Bei progressiven Spielen, stehen die Regeln zwar auch schon fest, müssen sich aber erst erspielt werden, d.h. es muss sich zunächst das Wissen über das Spiel erschlossen werden, um sie so zu entschlüsseln. Die meisten Computerspiele funktionieren nach diesem Prinzip und sind ein Merkmal eines Adventures.⁷⁸ Wichtig ist vor allem, sich im Vorfeld mit allen Teilnehmern*innen auf die gleichen Spielregeln zu einigen.

13.3 Rollen

Das Wesen jedweden Spiels und dessen im Theater, ist es so zu tun als ob man eine andere Person wäre. Deswegen ist es natürlich notwendig vorab diese andere Person zu erschaffen. Das schöne hierbei ist, dass der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Monster, Menschen, Zauberer, Tiere und noch vieles mehr kann hier frei erfunden oder aus bereits bestehenden Computerspielen heraus geklaut werden. Dabei hilft der bereits bestehende digitale Avatar in Computerspielen, die Rolle im analogen Spiel schneller und einfacher anzunehmen. Denn im günstigsten Fall, hat man bereits mit der Rolle digital gespielt und kennt ihre Eigenschaften, Eigenheiten und Fähigkeiten. Dieses Wissen erleichtert einen ersten Einstieg ins Spiel, denn es muss nicht erst mühsam eine Rolle erarbeitet werden. Das Thema Rollen in Games ist aber zudem auch noch ein wichtiger Aspekt, wenn es um das Thema Diversität, Sexualität und Gender, geht welches ich bereits in Kapitel 7.1 erläutert habe.

Fazit

Ich möchte auf meine anfängliche Frage ob Computerspiele eine Relevanz in der Theaterpädagogik haben zurück kommen und sie ganz klar mit „JA“ beantworten. Ich denke es wird ersichtlich, dass Video- und Computerspiele, als Teil kultureller sowie ästhetischer Bildung angesehen werden können und wie sich das Theater durch die partizipativen Elemente, wieder zu einem Theater der Teilhabe entwickelt. Im Zuge dessen, lassen sich mit der Form des Game Theaters, politische Themen behandeln und durch die Möglichkeit der Immersion bzw. der Interaktion dessen, erlebbar machen. Das Game Theater steckt dabei zwar immer noch in den Kinderschuhen, entwickelt sich aber stetig weiter und lässt viel Raum zur Forschung und Entwicklung. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Darüber hinaus, kann das Medium Computerspiel, für die Theaterpädagogik

⁷⁷ Vgl. Schwingeler, Stephan S.51

⁷⁸ Computerspiel in dem es um die Erkundung und Lösung von Rästeln geht.

eine Ausgangslage sein, mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und u.a. politische Themen, sowie Gender, Sexualität und Diversität aufzugreifen und zu vermitteln. Es kann und muss sich etwas in unserer Arbeit als Theaterpädagogen*innen ändern, denn die Digitalisierung unserer Welt ist nicht aufzuhalten. Wenn unser analoges Leben vom Virtuellen durchzogen ist und es beeinflusst, müssen wir neue Formate, Chancen und Arbeitsweisen nutzen, um das Theater für Kinder und Jugendliche wieder attraktiv zu machen. Packen wir es an!

Literaturverzeichnis

- Boal, Augusto (1979): „Theater der Unterdrückten“. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Büscher, Barbara (2018): „Gaming-Strategien im Theater: Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert“. In: Hust, Christopher (Hg) unter Mitarbeit von Ineke Borchert: „Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik“. Bielefeld: transcript Verlag. S.195.
- Dirx, Ruth (1981): „Das Buch vom Spiel. Das Spiel einst und jetzt“. Gelnhausen. Burckhardthaus-Verlag.
- Flusser, Vilém (2007): „Kommunikologie“. Frankfurt am Main. Fischer. S.225.
- Gentges, Ignaz (1928): „Wille und Werk“. In: Dinges, Otilie/Kaiser, Herman (Hg.): „Spielgestaltung und Menschenbildung“. Recklinghausen 1975. S.71. Die Schrift enthält Arbeiten von Ignaz Gentges.
- Hüther, Gerald (2016): „Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als nur funktionieren ist.“München. Carl Hanser Verlag.
- Jörissen, Benjamin/
Winfried (2009): „Medienbildung- eine Einführung“. Bad Heilbrunn, Marotzki, S.21.
- Krajnik, Robert (2016): „Vom Theater zum Cyberspace. Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus“. Bielefeld. transcript Verlag. S.243.
- Männel, Juliane (2018): „Put theater at play: Spielanordnungen im Theater“. In: Hust, Christopher (Hg) unter Mitarbeit von Ineke Borchert: „Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik“. Bielefeld: transcript Verlag 2018, S.208.
- Mersch, Dieter (2008): „Spiele des Zufalls und der Emergenz“. In: Böhler, Arno/Kruschkova, Krassimira (hrsg.): „Dies ist kein Spiel. Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik“. Maske und Kothurn 54/4, S.22.
- Neitzel, Britta (2008): „Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts“. In: Kaminski Winfred/Lorber, Martin(Hg.): „Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten“. München. kopaed 2008, S. 70.

- Neitzel, Britta (2008): „Medienrezeption und Spiel“. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): „Game over!?. Perspektiven des Computerspiels“. Bielefeld: transcript Verlag, S. 99.
- Schwingeler, Stephan (2014): „Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material“. Bielefeld: transcript Verlag, S.30.
- Spitzer, Manfred (2014): „Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.“ München. Droemer Knaur
- Sundén, Jenny/
Svenningsson, Malin (2012): „Gender und Sexuality in Online Game Cultures. Passionate Play“. New York, Routledge, S.9.
- Westphal, Kristin (2007): „Erschließungen und Verortungen“. In: Westphal, Kristin (Hrsg.), „Orte des Lernens. Beiträge zu einer Pädagogik des Raumes“. Weinheim und München. S.9

Internetquellen

- Bicker, Björn (2013): „Für ein Theater der Teilhabe“. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8626:wem-gehoert-die-kultur-bjoern-bickers-vortrag-auf-dem-kongress-125-jahre-burgtheater-in-wien&catid=101&Itemid=84 [Stand: 24.07.2019]
- ComputerSpielSchule <http://www.computerspielschule-hamburg.de/> [26.07.2019]
- Deleuze, Gilles <https://beruhmte-zitate.de/autoren/gilles-deleuze/> [21.07.2019]
- Frenzel, Korbinian (2014): „Kulturelle Bildung durch Computerspiele“. https://www.deutschlandfunkkultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article_id=300322 [Stand:13.07.2019]
- Game Theater https://nachtkritik.de/index.php?option=com_seoglossary&view=glossaries&Itemid=67&catid=78 [Stand:14.07.2019]
- GIGA (2012): „Giga explodiert- Antworten auf einen beleidigenden RTL- Bericht zur Gamescom 2011 UNCUT“. https://www.youtube.com/watch?v=RAB_pF5wxcY [Stand:17.07.2019]
- Heckmann, Pia (2019): „Computersüchtig: Wie die Sucht erkennen“. https://praxistipps.chip.de/computerspielsuechtig-wie-sie-die-sucht-erkennen_111373 [Stand: 26.07.2019]
- Holmes, Sr. Oliver Wendell <https://www.aphorismen.de/zitat/16752> [20.07.2019]
- Juul, Jesper <http://www.half-real.net/dictionary/> [26.07.2019]

- Kerlin, Alexander (2014), „The debris of modernism“. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=11561:debate-about-the-future-of-germany-s-city-theatres-we-must-hold-on-to-our-old-texts-by-letting-them-go-says-alexander-kerlin-dramaturg-at-theatre- [22.07.2019]
- Kerlin, Alexander (2019), Impulsvortrag „Theater und Digitalität“, 14.02.2019, Theater Dortmund
- Klug, Jule (2015): „GamesCom 2011 TAFF Bericht“ https://www.youtube.com/watch?v=sJKQy_0KcYI [20.07.2019]
- Kpok, Anna <https://www.annakpok.de/> [Stand:16.07.2019]
- Lorber, Martin (2015): „Was ist Esport? Eine Einleitung“. <https://spielkultur.ea.de/themen/esport/was-ist-esport-eine-einleitung/> [30.07.2019]
- machina eX <https://www.machinaex.com/> [14.07.2019]
- Meyer,Marie-Kristin Kulturstiftung des Bundes https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html [22.07.2019]
- Modding https://de.wikipedia.org/wiki/Mod_%28Computerspiel%29 [25.07.2019]
- PLAY16 Conference Workshop 5 <https://hamburg.playfestival.de/play16/de/2016/08/03/play-conference-workshop-7/> [Stand: 26.07.2019]
- PLAY Festival <http://www.creative-gaming.eu/> [26.07.2019]
<https://playfestival.de/> [26.07.2019]
- Puppe, Martin (2019): „Fast 10 Millionen Gamer in Deutschland sind 50 Jahre und älter“. <https://www.game.de/fast-10-millionen-gamer-in-deutschland-sind-50-jahre-und-aelter/> [16.07.2019]
- Rakow, Christian (2012): „Die Ritter der Interaktivität“. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=7452:computerspiele-und-theater-wie-die-neue-medienkunst-die-buehnenwirklichkeit-veraendert&catid=101&Itemid=84 [26.07.2016]
- Rakow, Christian (2013): „Playing Democracy“, Vortrag bei der Konferenz rePlayce the:City, Zürich, 9.November 2013. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8724:ein-vortragueber-das-neue-game-theater-und-seine-politische-relevanz-bei-der-konferenz-replayce-thecity-in-zuerich&catid=53&Itemid=83 [21.07.2019]

- Regenass, Yves (2018): Workshop, „Gaming- Computerspiele als Grundlage theaterpädagogischer Arbeit“.
https://www.bundesakademie.de/programm/darstellende-kuenste/do/veranstaltung_details/dk01-18
- Schneider, Dirk (2014): „Computerspiele sind kreativer als ihr Ruf“.
https://www.deutschlandfunkkultur.de/creative-gaming-computerspiele-sind-kreativer-als-ihr-ruf.2156.de.html?dram:article_id=297874 [Stand:14.07.2019]
- Sturm, Andreas (2019): „Fortnite Weltmeister erhält drei Millionen Dollar Siegerprämie“.
<https://de.ign.com/fortnite/134087/news/fortnite-weltmeister-erhalt-drei-millionen-dollar-siegpramie> [30.07.2019]
- Theater Dortmund <https://www.theaterdo.de/detail/event/die-parallelwelt/>
 [22.07.2019]
- Theater Freiburg "Regiodrom".
<https://emico.wordpress.com/2013/07/05/regiodrom/> [30.07.2019]
- Weickmann, Dorion (2018): „Der Tanz der Superkiller. Games und Popkultur.“
<https://www.sueddeutsche.de/kultur/games-und-popkultur-der-tanz-der-superkiller-1.4053065>
 [30.07.2019]

Abbildungsverzeichnis

- Abb.1, ©Epic Games Der Siegertanz „Floss“ im Spiel „Fortnite“.
- Abb. 2, ©Paula Reissig „Hedge Knights“, „machina eX“
 links im Bild: Investmentbankerin Denise
 rechts im Bild: Hedge Fond Manager August Mohr.
- Abb.3, ©Anna Kpok „New Cologne- How many Megabyte?!“ Theater an der Parkaue, Idee eines Hindernisraumes.
- Abb.5 Titelblatt „Super Mario“. <https://www.pexels.com/nl-nl/foto/163054/>
 [31.07.2019]
- Abb.5 Hamdorf, Thorsten: „Deutscher Games Markt 2018“.
<https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018/>
 [Stand:13.07.2019]

Deutscher Games-Markt 2018

Ausgaben deutscher Gamer

Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst



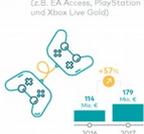
Einmaliger Kauf von Games



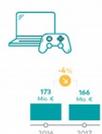
So viel geben Gamer für Spiele aus



Umsatz mit kostenpflichtigen Online-Diensten (z.B. EA Access, PlayStation Plus und Xbox Live Gold)



Abonnements für Online- und Browser-Spiele



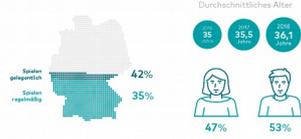
Per In-Game-Kauf erzielter Umsatz



3,35
Mrd. €
Gesamtmarkt Games in Deutschland

Gamer in Deutschland

Über 34 Mio. Deutsche spielen Computer- und Videospiele



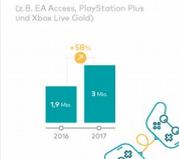
Bildungsgrad



Nutzer digitaler Spiele nach Alter

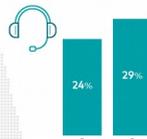


Nutzer kostenpflichtiger Online-Dienste (z.B. EA Access, PlayStation Plus und Xbox Live Gold)



Bekanntheit von eSports wächst

Anteil der deutschen Internetnutzer, die bereits von eSports gehört haben und die Bedeutung kennen

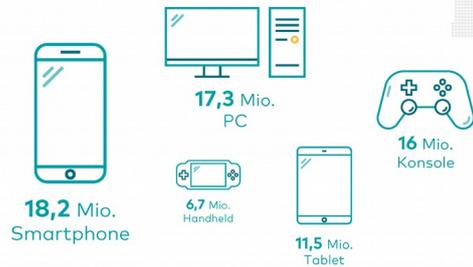


Knapp jeder vierte Gamer in Deutschland kann sich vorstellen, sich in einem eSports-Verein zu engagieren



Spiele-Hardware

Auf diesen Plattformen spielen die Deutschen



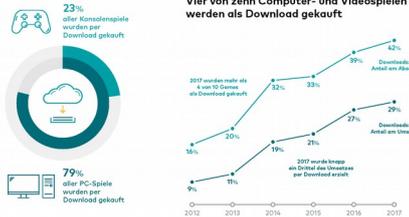
Immer mehr Menschen spielen auf Smartphones und Tablets

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps auf Smartphones und Tablets



Kauf per Download

Vier von zehn Computer- und Videospiele werden als Download gekauft



Starker Umsatz-Anstieg bei Spiele-Apps



Durchschnittsausgaben für den Kauf von Spiele-Apps



Abb. 4, Hamdorf, Thorsten: „Deutscher Games Markt 2018“.

<https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018/> [Stand: 13.07.2019].

Eigenständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne unzulässige fremde Hilfe angefertigt zu haben. Die verwendeten Hilfsmittel und Quellen sind im Literaturverzeichnis vollständig aufgeführt.

Ich versichere das alle unveränderten oder mit Abänderungen aus anderen Arbeiten übernommenen Textstellen mit einem Quellverweise versehen sind.

Patrizia Martha Foik, Heidelberg den 31.07.2019