



Online-Workshop
des Forschungs-
schwerpunkts
digitale_kultur

Spielräume. Perspektiven auf die Verschränkung von Realität und Virtualität

am 12. und 13. November 2020
an der FernUniversität in Hagen

Spielräume. Perspektiven auf die Verschränkung von Realität und Virtualität

Angesichts der gegenwärtigen Durchdringung unserer Lebenswelt mit digitalen Technologien, steht der Begriff der Virtualität repräsentativ für medial strukturierte „Spielräume von Ausdrucksmöglichkeiten“.¹ Der zunehmende Einfluss von Big Data und Künstlicher Intelligenz auf sämtliche Infrastrukturen des individuellen und kollektiven Lebens sowie technische Innovationen wie Augmented Reality oder Internet of Things kennzeichnen die zunehmende Potenzierung von möglichen Wirklichkeiten. Gleichzeitig etablieren sich Computerspiele zusehends als gesamtgesellschaftlich anerkanntes Kulturgut und repräsentieren wie kaum ein anderes digitales Medium die Vision virtueller Realität.²

Im Hinblick auf diese Entwicklung erkundet der Workshop zeitgenössische Beschreibungen und Analysen der Verschränkung von Realität und Virtualität, um damit verbundenen Veränderungen für unser Leben nachzugehen.³ Ziel ist es, sich der Bedeutung virtueller Möglichkeiten für das Feld des Realen in drei Panels aus unterschiedlichen Perspektiven anzunähern.

-
- 1 Feige, Daniel Martin (2015): *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp, S. 20.
 - 2 Rautzenberg, Markus (2018): *Medium*. In: Feige, Daniel Martin et al. (Hrsg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 24. Therrien, Carl (2015): *Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre*. In: *Game Studies* 15 (2). Online: <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien> (zuletzt abgerufen am 08.07.2020).
 - 3 Vgl. Börchers, Fabian (2018): *Handeln*. In: Feige, Daniel Martin et al. (Hrsg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 120f.

Virtualität und Erfahrungswelt

Sofern virtuelle Welten als „Spielräume von Ausdrucksmöglichkeiten“ verstanden werden, repräsentieren sie in erster Linie Wirklichkeiten, in denen sich Wahrnehmungs- und Handlungsmöglichkeiten erweitern.⁴ Das Potenzial des Virtuellen liegt folglich darin, tradierte Perspektiven durch neu geartete Gegebenheiten zu überschreiten.⁵ Damit wird es zur Frage, inwiefern spielerische Formen der Realitätserweiterung menschliche Deutungsweisen und Wissensmuster beeinflussen und verändern.⁶

Der Beziehung von Realität und Virtualität wird daher in einem ersten Panel mit der erkenntnistheoretisch motivierten Frage begegnet, inwiefern das Virtuelle neu geartete, mediale Prägungen von Erfahrungswelten hervorbringt und wie sich diese Prägungen sowohl im Hinblick auf Veränderungen der Gesellschaft als auch auf die Handlungsfähigkeit ihrer Individuen beschreiben lassen.

4 Seel, Martin (2002): Medien der Realität – Realität der Medien. In: ders.: Sich bestimmen lassen. Studien zur theoretischen und praktischen Philosophie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 127; ohne Hervorh.

5 Pietraß, Manuela (2020): Bildung in Bewegung. Das neue Lernpotenzial digitaler Medien. In: Ackeren, Isabell et al. (Hrsg.): Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen/Berlin/Toronto: Barbara Budrich, S. 335.

6 Esposito, Elena (2007): Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität. Aus dem Italienischen von Nicole Reinhardt. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Gamification & Gamergate – Das Spiel mit dem Hass

Als eine Form der virtuellen Erfahrungswelt lassen sich auch Onlineforen begreifen, die nicht nur aufgrund der Vorzüge der Anonymität Räume für ein „spielerisches“ Ausprobieren und Finden der eigenen Position sind, sondern Orte, an denen gezielt Propaganda verbreitet und Hass gegen das Andere geschürt wird. Als verhältnismäßig neues Phänomen lassen sich Gamification-Strategien beobachten, die inzwischen auch von misogynen oder rechtsradikalen Troll-Netzwerken verwendet werden, um unter Schlagworten wie „Infokrieg“ Agenda-Setting zu betreiben oder Einzelpersonen gezielt einzuschüchtern.⁷

Das Wort Gamification beschreibt dabei die Übertragung von Spielmechaniken in beliebige Kontexte um dort Aufmerksamkeit zu binden oder das Geschehen durch die wettbewerbsförmige Organisation der Beteiligten zu dynamisieren. Darüber hinaus sind viele Gaming-Foren inzwischen zu wichtigen Rekrutierungsräumen für rechtsradikale Gruppierungen geworden.⁸ Der Fokus dieses Panels soll auf dieser zunächst untypisch erscheinenden Amalgamierung aus Spielmechaniken und spieltypischen Sehgewohnheiten mit rassistischen Netzkulturen und organisiertem Hass liegen.

7 Siehe hierzu auch Vogelgesang, Arne: Let's Play Infokrieg (Vortrag im Rahmen des 36c3 am 27.12.2019), https://media.ccc.de/v/36c3-10639-let_s_play_infokrieg (zuletzt abgerufen am 07.07.2020).

8 Hier lässt sich beispielhaft auf die Steam-Gruppe der Identitären Bewegung verweisen: <https://steamcommunity.com/groups/identitaer> (zuletzt aufgerufen am 07.07.2020).

Der Zweite Weltkrieg im Egoshooter als historische Erfahrung zweiten Grades

Mit 34 Millionen Spieler*innen allein in Deutschland gehören Computerspiele mittlerweile zu den bedeutendsten Unterhaltungsmedien.⁹ Unter den beliebtesten Titeln finden sich zahlreiche Egoshooter, viele angesiedelt in einem virtuell nachgestellten realen Kriegsszenario.¹⁰ Angesichts der Verbreitung, erinnerungskulturellen Bedeutung und sozialen Dynamik, die hier deutlich wird, sind Historiker*innen berufen, sich intensiver mit historischen Spielwelten zu befassen – die letztlich auch mit schulisch vermittelten Geschichtsdarstellungen konkurrieren.¹¹

Das Panel verfolgt die Absicht, Egoshooter, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind, zunächst auf Inhalte und Darstellungsformen zu untersuchen. Davon ausgehend soll der Frage nachgegangen werden, ob es sich beim Durchspielen der auf Immersion und Authentizität angelegten Spielwelten um eine virtuell inszenierte historische Erfahrung zweiten Grades handelt.¹² Zur Einordnung der erspielten Erfahrungen soll auch die öffentliche Rezeption von Meilensteinen in der Entwicklungsgeschichte der Egoshooter exemplarisch ausgewertet werden.

9 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/712928/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland/> (zuletzt abgerufen am 08.07.2020)

10 Therrien, Carl (2015): Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. In: *Game Studies* 15 (2).

11 Nolden, Nico (2019): *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: De Gruyter, S. 210f.; Stiftung Digitale Spielekultur (2019). *Bildung neu gestalten mit Games*. Online: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/01/Bildung_neu_gestalten_mit_Games-web-einzeln-27.06.19.pdf (zuletzt abgerufen am 08.07.2020).

12 Feige, Daniel Martin (2015): *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp, S. 143.

Ablauf des Online-Workshops

12. November 2020

13:30 – 14:00 Uhr **Begrüßung und Einführung**

14:00 – 15:30 Uhr Panel 1:
Virtualität und Erfahrungswelt

Vortrag von Manuela Pietraß:
Das Verhältnis von Realität und
Virtualität im Medialitätsbewusstsein

Respondenz: Maximilian Waldmann
Moderation: Christian Leineweber

16:00 – 17:30 Uhr Panel 2:
**Gamification & Gamergate –
Das Spiel mit dem Hass**

Vortrag von Arne Vogelgesang:
Let's play Infokrieg - Wie die radikale
Rechte (ihre) Politik gamifiziert

Moderation: Sarah Kissler,
Thorben Mämecke

13. November 2020

09:45 – 10:00 Uhr **Begrüßung**

10:00 – 10:45 Uhr **Live-Let's Play**
mit Tastenhauer – Demonstration
eines Egoshooters, gespielt und
kommentiert von einem Historiker

11:00 – 12:00 Uhr Panel 3:
**Geschichte im virtuellen
Erfahrungsraum**

Vortrag von Dennis Möbus:
Der Zweite Weltkrieg im Egoshooter als
historische Erfahrung zweiten Grades

Moderation: Dennis Möbus

12:00 – 12:30 Uhr **Abschluss**

Anmeldung:

Bitte senden Sie Ihren Teilnahmewunsch an die Koordination des FSP (Sarah Kissler oder Dennis Möbus). Sie erhalten nach Abschluss der Vorbereitungen einen Link zur Teilnahme an der Veranstaltung via AdobeConnect.

Organisation

Sarah Kissler

(Koordination Forschungsgruppe Digitalisierung – Subjektivierung – Verkörperung im Forschungsschwerpunkt *digitale_kultur*)

Christian Leineweber

(Lehrgebiet Bildungstheorie und Medienpädagogik)

Thorben Mämecke

(Geschäftsführung des Forschungsschwerpunktes *digitale_kultur*)

Dennis Möbus

(Koordination Forschungsgruppe digital humanities im Forschungsschwerpunkt *digitale_kultur*)

Foto: Exhibition view of MORI Building DIGITAL ART MUSEUM: teamLab Borderless, 2018, Odaiba, Tokyo
© teamLab, teamLab is represented by Pace Gallery



Online- Workshop

Weitere Informationen

<http://e.feu.de/digitalekultur>

Kontakt

FernUniversität in Hagen
Institut für Philosophie
Universitätsstraße 33
58097 Hagen



FernUniversität in Hagen