



## Gamer in Siegen

Es gibt Menschen, die mit Spielen nicht viel am Hut haben, und solche, die viel Zeit mit Spielen verbringen. Für letztere werden alljährlich auf Spielemessen tausende von neuen Karten-, Bret-, Ball- und Computerspielen vorgestellt. Neu sind Spiele mit VR-Brillen (VR = virtual reality). Die Spieleindustrie macht sogar mittlerweile größere Umsätze als die Hollywood-Filmindustrie!

An der Universität Siegen wird schon seit 1999 zu Spielen (Neuhochdeutsch "gaming") geforscht. Hier war die Keimzelle, hier entstand das erste Drittmittelprojekt in Deutschland zu dieser Thematik und hier entsteht jetzt auch ein „GameLab“, ein Spiellabor. Leiter des GameLab ist der Medienwissenschaftler Dr. Timo Schemer-Reinhard. Aber die Uni Siegen ist kein Spielsalon oder gar eine Spielhöhle, wie mancher denken mag, sondern hier wird anhand von Spielen und gemeinsam mit den Spielenden geforscht. Wie funktioniert das? Damit ein Spiel überhaupt vorhanden ist, muss es entwickelt, designt und getestet werden. An der Universität Siegen kann man hierfür die Grundlagen studieren, z. B. im digitalen Bereich, wie man Szenen für VR-Brillen-Spiele programmiert oder auch im analogen Bereich, wie man z. B. Brett- oder Kartenspiele entwirft. Aus einer Spielidee muss ein Spielablauf entwickelt und an interessierte Spieler kommuniziert werden. Je nach Art des Spiels kann man – oft am besten, wenn mehrere Personen spielen – unterschiedliche Forschungen anstellen. Wie benutzen Spieler und Spielerinnen die Eingabegeräte? Welche Normen und Werte werden durch Spiele vermittelt? Wie können Spiele pädagogisch eingesetzt werden? Oder auch schlicht: Was sind wirtschaftliche Erfolgsfaktoren von Spielen?

Die Öffentlichkeit teilt die Welt der Spiele gerne in Gut und Böse. Sogenannte „Ego Shooter“-Spiele (Killerspiele) haben einen schlechten Ruf. Bestenfalls kriegt der Spieler "viereckige Augen", schlimmstenfalls wird er spielsüchtig oder spielt das Killerspiel in der Realität weiter – solche Befürchtungen halten sich mancherorts hartnäckig. Ob das wirklich so ist, unter welchen Bedingungen das vielleicht so sein kann und wie man es ggf. vermeidet, gilt es zu erforschen und zu lehren. Dr. Timo Schemer-Reinhard und sein Team tun im GameLab genau dies, und zwar im Rahmen wissenschaftlicher Reallaborforschung zu Theorie, Methodologie, Empirie und Alltagspraxis des Spiel(en)s.

Um voneinander zu lernen und sich zu vernetzen, fand am 10.11.2023 an der Uni Siegen eine Fachtagung mit dem Thema "Spiel & Labor" statt. Fünfzehn Teilnehmer hatten sich eingefunden, um Vorträge

zu halten bzw. diesen zu folgen. Der Vormittag gehörte Claudius Clüver und Max Kanderske von der Uni Siegen. Beide sind seit vielen Jahren Experten im Games-Sektor und unterrichten die Studenten zum Beispiel in Analyse und Modifikation bestehender Spiele bzw. ihrer Regelsysteme sowie der Entwicklung eigener Prototypen. Die dabei vermittelten Konzepte und Methoden des Designs werden zwar anhand der beispielhaften Auseinandersetzung mit Spielen erlernt, sollen aber letztendlich auch außerhalb der Spielsphäre – also bei Design und Entwicklung anderer Medienprodukte – einsetzbar sein, zum Beispiel beim Produktdesign oder Interaktionsdesign. Denn die Forschungsergebnisse bezüglich „intuitiv erlernbarer“ Computerspiele können z.B. auf „intuitiv bedienbare“ Haushaltsgeräte übertragen werden.

Hieran sieht man, dass die Games-Welt hineinstrahlt in andere Bereiche. Die aus der Games-Welt gewonnenen Erkenntnisse sind nützlich auch in ganz anderen – manchmal unerwarteten – Bereichen.



Praktischen Nutzen aus den Erkenntnissen der GameLabs haben zum Beispiel Institutionen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten. Dazu gehören Schulen genauso wie Jugendzentren. Sabine Scheler, Mitarbeiterin des Siegener Vereins "Waldritter e. V.", wo erlebnispädagogische Abenteuerspiele, Bildung und Soziales Lernen miteinander verknüpft und in verschiedensten Veranstaltungen für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene durchgeführt werden, berichtete von ihrer Arbeit im Bereich Politische Bildung von Kindern und Jugendlichen: "Bildung durch Spiel".

Maren Kraemer von der Uni Konstanz arbeitet an ihrer Promotion und möchte bei ihrer Forschung ein brandneues Gerät, eine volumetrische Kamera, verwenden, mit der man beispielsweise Spieler bei einem Brettspiel dreidimensional beobachten und ihre Interaktionen analysieren kann.

Hanns-Christian Schmidt referierte unter dem wilden Titel „Aliens, weiße Haie und Zombies im transmedialen Labor. Von den (Un-) Möglichkeiten institutionalisierter praktischer Spieleforschung“ über seine Erfahrungen bezüglich der Einrichtung eines GameLabs an der Uni Köln.

Für das "Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play" berichteten Prof. Adrian Hermann & M.A. Kathrin Fischer über ihre Arbeit, deren Resultate meistens an Schulen eingesetzt werden. Kathrin Fischer entwickelt Spielformen für Grundschüler, lässt die Kinder spielen und stellt Beobachtungen an, die analysiert werden, um daraus Rückschlüsse zu ziehen. Profiteure dieser Rückschlüsse sind wiederum Lehrkräfte an Schulen.

Der letzte Vortrag behandelte das ›geisteswissenschaftliche Labor als medienästhetische Praxis‹. Andreas Sieß fokussierte auf die große Bedeutung der Gestaltung der Räumlichkeiten. Spärlich möblierte Räume machen wenig Lust auf kreative Arbeit, locken keine Studenten an und nehmen den darin Arbeitenden eher die Laune. Um daran etwas zu ändern, braucht es jedoch ein gut gefülltes Säckel, das – so zeigte die anschließende Diskussion – nicht jede Universität bieten kann oder möchte.

## **Und was bedeutet das nun alles für FUSION, das universitäre Großprojekt?**

Das GameLab Siegen bildet eine Schnittstelle zwischen akademischer Forschung, universitärer Lehre und der Zivilgesellschaft. Geeint durch das gemeinsame Interesse an Spielen und Spiel können hier Menschen aus allen Bereichen der Gesellschaft einander begegnen und einander inspirieren. Damit wird eine Entwicklung fortgesetzt, die Dr. Timo Schemer-Reinhard und Claudius Clüver schon zuvor mit der Gründung des Vereins Spielkultur Siegen e. V. begonnen haben. Dieser Verein, der jetzt ein wichtiger Partner des GameLabs ist, möchte eine Öffnung und einen Dialog von Wissenschaft und Forschung in Richtung nicht-wissenschaftlicher Öffentlichkeit herstellen und die Beschäftigung mit „Spiel“ bzw. „Spielen“ nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch fördern und begleiten. Dieser Verein ist aus der Siegener Forschergruppe GamesCoop sowie der Siegener Studierendeninitiative USK57 hervorgegangen. Sowohl GamesCoop als auch USK57 sind universitär verankerte, akademisch-wissenschaftlich geprägte Institutionen. Der Verein hingegen adressiert uneingeschränkt alle Menschen aus der Region, die Spaß am Spielen haben. Spielkultur Siegen e. V. macht Ernst mit dem Spiel(en)! Der Verein lädt Jung und Alt zu Spieletreffen und Spiele-Festivals ein, veranstaltet Gamedesign-Workshops und bietet pädagogische Beratung und Unterstützung zum Thema (Computer-)Spiele, was für Schulen interessant ist. Außerdem fördert der Verein wissenschaftliche Forschung und Publikationen zum Thema Spiel(en) – und zwar nicht nur, weil Spielen einfach Spaß macht, sondern auch, weil das Spiel als wichtiges, förderungswürdiges Kulturgut begriffen wird. In der Region gibt es bereits weitere Spiele-Vereine, die sich hier Tipps und Anregungen holen können. Auch die in der Nachbarschaft ansässige BlueBox ist involviert.



# Fusion

Transformation des  
ländlich-industrialisierten  
Raumes als Handlungsfeld  
der Universität Siegen

Im GameLab laufen all diese Stränge zusammen. Auch Menschen, die nichts mit der Universität zu tun haben, sind ins GameLab eingeladen, wo es niederschwellige Angebote zum Spielen gibt. Hier bleibt die Wissenschaft zunächst außen vor. Im „Erdgeschoss des Elfenbeinturms“ treffen sich oft um die 50 Gamer. Kommen auch Sie in die Friedrichstraße 27, um zu spielen! Termine finden Sie hier: <https://instagram.com/usk57siegen?igshid=NGVhN2U2NjQ0Yg==>