



Foto: Stefan Schweihofer (CC0-Licence) via pixabay.com

Themenbereich:
Zielgruppe:
Zeitraum:
Vorbereitungszeit:

Identität, Mediale Held_innen, Selbstwirksamkeit, Rollenverhalten, Rollenverständnis

Kinder und Jugendliche ab 12 Jahre

Je nach Intensität 2-4 Schulstunden (90 - 180 Minuten); Kann auch im Rahmen einer Projektwoche auf mehrere Tage verteilt werden

mind. 30 Minuten

Materialien:

- Kostenloser Online-Editor (<http://www.ageofgames.net/en/fantasyavatar/fantasy-avatar.html>)
- Flip-Chart-Papier; Druckerpapier
- evtl. Fotokamera
- Schere, Klebstoff, Stifte
- Vordrucke bekannter Held_innen zur Reflexion
- Avatar-Editoren von Computerspielen
- Video zur Heldenreise: <http://vimeo.com/39462798>

Technische Ausstattung:

- Internetzugang (sofern möglich)
- Computer / Laptops
- Games mit Avatar-Editor

Ansprechpartner:
Kontakt:

Ching-Hui Chen // Romina Nölp
romina.noelp@gmx.de

Copyright:

Ching-Hui Chen // Romina Nölp



Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (CC BY-SA) verwendet werden. Informationen zur CC-Lizenz: <http://de.creativecommons.org>

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de

Projekt-
beschreibung

Held_innen, Idole und Vorbilder spielen für viele Kinder und Jugendliche eine entscheidende Rolle innerhalb des Sozialisationsprozesses. Nicht selten stammen ihre Held_innen dabei aus Medien wie dem Fernsehen oder Computerspielen. Um sich die besondere Bedeutung dieser Figuren vor Augen zu führen, beginnt der Workshop mit einer Reflexionsphase darüber, was für die Beteiligten ein Held oder eine Heldin ist, welche davon ihnen im Laufe ihres Lebens begegnet sind (real und medial, insbesondere im Hinblick auf Computerspiele) und warum sie diese Figuren als Held_innen bezeichnen würden. Anschließend sollen die Teilnehmenden in die Lage versetzt werden, von persönlichen Erlebnissen zu berichten, in denen sie sich als Heldinnen und Helden erlebt haben und was sie sich bei diesen Ereignissen mitgenommen haben. Im Anschluss daran haben die Jugendlichen die Möglichkeit, sich selbst in Form eines Avatars (einer Spielfigur) am PC mittels Online-Editor darzustellen und mit diesem entweder das beschriebene Ereignis oder ein selbst ausgedachtes Abenteuer zu bestreiten und zu visualisieren. Das ausgesuchte Erlebnis soll sich im weiteren Sinne an der von Joseph Campbell entwickelten Heldenreise orientieren, die zur Vereinfachung für das Projekt auf vier zentrale Schritte reduziert wird:

1. Wer bist du / ist dein Avatar?
2. Wer kommt mit? (Begleiter_innen, Helfende)
3. Was passiert? (Gefahren und Ereignisse aus realweltlichen und fiktiven Kontexten)
4. Wie geht die Geschichte aus?

Zur Visualisierung der Heldenreise werden die erstellten Avatare ausgedruckt und auf Plakaten befestigt. Begleiter_innen und Gefahren können entweder als Wort-Karten oder in Bildform hinzugefügt werden.

Vorbereitung

Vor der eigentlichen Erstellung der Heldenreise empfiehlt es sich, eine Selbstreflexionseinheit einzulegen und mit den Teilnehmenden folgende Fragestellungen zu reflektieren:

- Was ist für mich ein Held / eine Heldin?
- Welche Eigenschaften besitzt er / sie?
- Wer waren die Held_innen meiner Kindheit?
- Welche Heldenfiguren kenne ich aus den Medien, etc.

Erst wenn die Teilnehmenden durch diese Fragen sensibilisiert sind, kann mit der eigentlichen Arbeit, der Heldenreise, begonnen werden.

Dazu kann zur Vorbereitung folgendes Video („Die Heldenreise nach Joseph Campbell“ von Thomas Blank) gezeigt werden:
<http://vimeo.com/39462798>

Zielsetzung

Durch die Erstellung der Avatare und die anschließend mit ihm beschrittene Heldenreise sollen die Jugendlichen zur intensiven Auseinandersetzung mit ihrer Identität angeregt werden. Im Zentrum stehen dabei sowohl Aspekte der Selbst- und Fremdwahrnehmung (wer bin ich? Wer möchte ich sein? Wie sehen mich andere?) als auch das Bewusstmachen eigener Stärken und Schwächen, die insbesondere bei der Überwindung der selbst gewählten Hindernisse zu Tage treten. Die Figuren des Helden und der Heldin dienen dabei als Projektionsfläche, mit der die Teilnehmenden via parasoziale Interaktion stellvertretend die Heldenreise bestreiten, mit ihrem Alter Ego das Abenteuer meistern und durch die so miterlebten Erfahrungen sich durch den Avatar als selbst-wirksam begreifen.

Die Etappen der Heldenreise fungieren hierfür als Leitfaden bzw. Knotenpunkte, die den Reflexionsprozess unterstützen und lenken:

1.

Wer bist du?**Wer ist dein****Avatar?**

Bei der Erstellung der Spielfigur haben die Jugendlichen bzw. Workshop-Teilnehmenden die Gelegenheit, spielerisch Facetten ihres Selbst zu erkunden. Der Fokus liegt dabei einerseits auf der ästhetischen Gestaltung (Wie sieht die Figur aus? Warum hast du gerade diese Figur gewählt?) und andererseits auf den Fähigkeiten und Eigenschaften, die die Teilnehmendem ihrem virtuellen Stellvertretenden zuschreiben. Ein Schwerpunkt soll dabei auf den Handlungen der Figur liegen, etwa ob der Avatar gut, neutral oder eher böse agiert, da diese Aspekte gerade bei Rollenspielen entscheidend für den Spielverlauf sein können und den Bezug zum Tagungsthema herstellen.

2.

Wer kommt mit?

Welche Personen werden als Gefährt_innen für die Reise ausgewählt? Die beste Freundin oder doch eher Mama und Papa? Die Suche nach Begleiter_innen stellt die Teilnehmenden vor die Herausforderung, sich mit den Menschen ihres unmittelbaren sozialen Nahraums zu befassen und abzuwägen, wer in welcher Situation hilfreich / nützlich erscheint oder wen man vielleicht einfach nur gern dabei hat. Auch die Stellung des Spielenden innerhalb seines Teams wird dadurch thematisiert.

3.

Was passiert?

Die Jugendlichen beschreiben an dieser Stelle 1-2 Plotinhalte (Herausforderungen), die es zu überwinden gilt. Diese Herausforderungen können dabei sowohl aus fiktiven Kontexten (z.B. Fantasy, Science Fiction, etc.) als auch der realen Welt (Schule, Jugendclub, Sportverein, etc.) entnommen werden. Ob sich die Teilnehmenden nun für das 'Besiegen' der Mathearbeit oder des Drachen entscheiden, bleibt ihnen selbst überlassen. Wichtig ist, welche Strategien und Herangehensweisen für die Bewältigung der Problemlagen herangezogen werden und welche Rolle die mitgenommenen Gefährt_innen bei dieser Überwindung spielen.

4.
Wie geht die
Geschichte aus?

Jede gute Geschichte hat ein Happy End – oder doch nicht? Geht der / die Held_in siegreich aus seinen / ihren Abenteuern hervor oder erleidet er /sie den tragischen Held_innentod? Was ist mit seinen / ihren Gefährt_innen? Was haben sie auf ihrer Reise erlebt und gelernt? Ähnlich wie in Campbells Heldenepos sollen die Teilnehmenden am Ende ihrer Reise Gelegenheit erhalten, ihre bisherigen Erfahrungen zu reflektieren und neu erworbenes Wissen als 'Herr_innen der zwei Welten' in den Alltag zu transferieren.

Wenngleich für die Visualisierung andere Methoden herangezogen werden könnten, haben sich die Initiatorinnen bewusst für den Einsatz von Computerspielen entschieden:

1. Computerspiele sind fester Bestandteil der Alltagswelt Jugendlicher und liefern somit hinreichend Anknüpfungspunkte (s. Fachliche Untersetzung)
2. Computerspiele können als quasi-konsequenzfreier Experimentierraum betrachtet werden, in dem sich die Jugendlichen ausprobieren und auch neue Facetten an sich entdecken können.
3. Durch den bewussten Einsatz des nicht unumstrittenen Mediums soll gerade bei weniger medienaffinen Teilnehmenden die Akzeptanz gegenüber Computerspielen gefördert werden.

Fachliche
Untersetzung

Computer-, Konsolen- und Online-Spiele gehören für viele Jugendliche mittlerweile zum Alltag. Knapp die Hälfte der 12-19 Jährigen (42%) spielen mehrmals pro Woche (vgl. MPFS, 2012, S. 47). In vielen der Spiele besteht die Möglichkeit, eine/n virtuelle/n Stellvertreter_in zu erstellen, der/die für die Jugendlichen im Spiel handelt, den sogenannten Avatar. Die Gestaltungsmöglichkeiten variieren dabei je nach Genre und Spiel von eher rudimentär bis detailgetreu. So bieten besonders (Online)-Rollenspiele den User_innen oftmals ein breites Sortiment an Gestaltungsmöglichkeiten an, während hingegen andere Formate, z.B. Ego-Shooter, verstärkt auf bereits vorgefertigte Charaktere setzen, die einfach nur übernommen werden müssen (vgl. Misoch, 2010, S. 175ff). Allen Avataren gemein ist hingegen, dass sie als Verkörperung der Spielenden im

Spielkontext fungieren und „...in diesem Sinne Projektionsfläche für Wünsche und Bedürfnisse, Darstellungsvehikel für Identitätsanteile, provokante Experimente oder Abbildungen der realen Identität sein und damit identitätsrelevante Funktionen erfüllen.“ (vgl. ebd. S. 183). Als Held_innen im Spiel meistern sie Aufgaben, die für Normalsterbliche schier unlösbar erscheinen: sie besiegen Drachen, lösen knifflige Rätsel und retten ganze Königreiche. Dieses Über-Sich-Hinauswachsen, das wir bereits aus Kino- und Buchformaten wie *Der Herr der Ringe* oder *Harry Potter* kennen, sind klassische Kennzeichen der Figur des 'Helden': „The hero... is the man or woman who has been able to battle past his personal and local historical limitations to the generally valid, normally human forms.“ (Campbell, 2008, S. 14).

Anders als im Kino werden Kinder und Jugendliche durch Computerspiele in die Lage versetzt, ihre Held_innen selbst zu steuern und via parasozialer Interaktion das Abenteuer selbst zu erleben. Die Heldenreise soll die Teilnehmenden dazu ermutigen, sich mit sich selbst und ihren eigenen Stärken und Schwächen auseinander zu setzen, und die Herausforderungen ihrer Lebenswelt (ob fiktiv oder real) bewältigen zu können, um selbst zum Heros aufsteigen zu können.

Literatur

Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest; JIM 2012
Misoch, S. (2010). *Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten*. In: Hugger, K.U. (Hrsg.), *Digitale Jugendkulturen*, (S. 169 – 186). Wiesbaden: VS
Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. Novato: New World Library.

Zusätzliche Literatur

Roth, W. (2003). *Einführung in die Psychologie C.G. Jung*. Düsseldorf: Patmos.
Janus U. Jansu L. (2007). *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*. Gießen: Imago.

Links

<http://de.wikipedia.org/wiki/Heldenreise>
<http://www.ageofgames.net/en/fantasyavatar/fantasy-avatar.html>
<http://vimeo.com/39462798>

Anmerkung

Auf folgenden Internetseiten befinden sich weitere Unterrichtseinheiten. Zudem werden Informationen und Anregungen für den Umgang mit dem Thema Computerspiele im familiären, im schulischen und außerschulischen Kontext bereitgestellt.

gameskompakt.de

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de

**Platz für
eigene Notizen**