

Gaming for Resilience? Spiel, Kultur und Resilienzbildung

gamescom congress 2021
26.8.2021

I. Nachhaltigkeit und kulturelle Resilienz

Wolfgang Klafki

Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik

Zeitgemäße Allgemeinbildung
und kritisch-konstruktive
Didaktik

6. Auflage

BELTZ

sollten, jeweils in die Verständnisebene von Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen übersetzt.

Wir müssen die Frage heute neu, und zwar auf dem Stand eines kritischen, historisch-gesellschaftlich-politischen und zugleich pädagogischen Bewußtseins stellen. Meine Kernthese lautet: Allgemeinbildung bedeutet in dieser Hinsicht, ein geschichtlich vermitteltes Bewußtsein von zentralen Problemen der Gegenwart und – soweit voraussehbar – der Zukunft zu gewinnen, Einsicht in die Mitverantwortlichkeit aller angesichts solcher Probleme und Bereitschaft, an ihrer Bewältigung mitzuwirken. Abkürzend kann man von der Konzentration auf *epochaltypische Schlüsselprobleme* unserer Gegenwart und der vermutlichen Zukunft sprechen.

Ein hinreichend vollständiger Aufriß solcher Schlüsselprobleme würde so etwas wie eine Theorie des gegenwärtigen Zeitalters und seiner Poten-

Klafki, W. (1985). Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik: Beiträge zur kritisch-konstruktiven Didaktik. Beltz.



Department of Economic and Social Affairs
Sustainable Development

- Home
- SDG Knowledge ▾
- Intergovernmental Processes ▾
- HLPF
- SIDS ▾
- Partnerships
- Engage ▾
- News
- About

THE 17 GOALS

169
Targets

3084
Events

1303
Publications

5473
Actions

1 NO POVERTY

2 ZERO HUNGER

3 GOOD HEALTH AND WELL-BEING

4 QUALITY EDUCATION

5 GENDER EQUALITY

6 CLEAN WATER AND SANITATION

7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY

8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH

9 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE

10 REDUCED INEQUALITIES

11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES

12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

13 CLIMATE ACTION

14 LIFE BELOW WATER

15 LIFE ON LAND

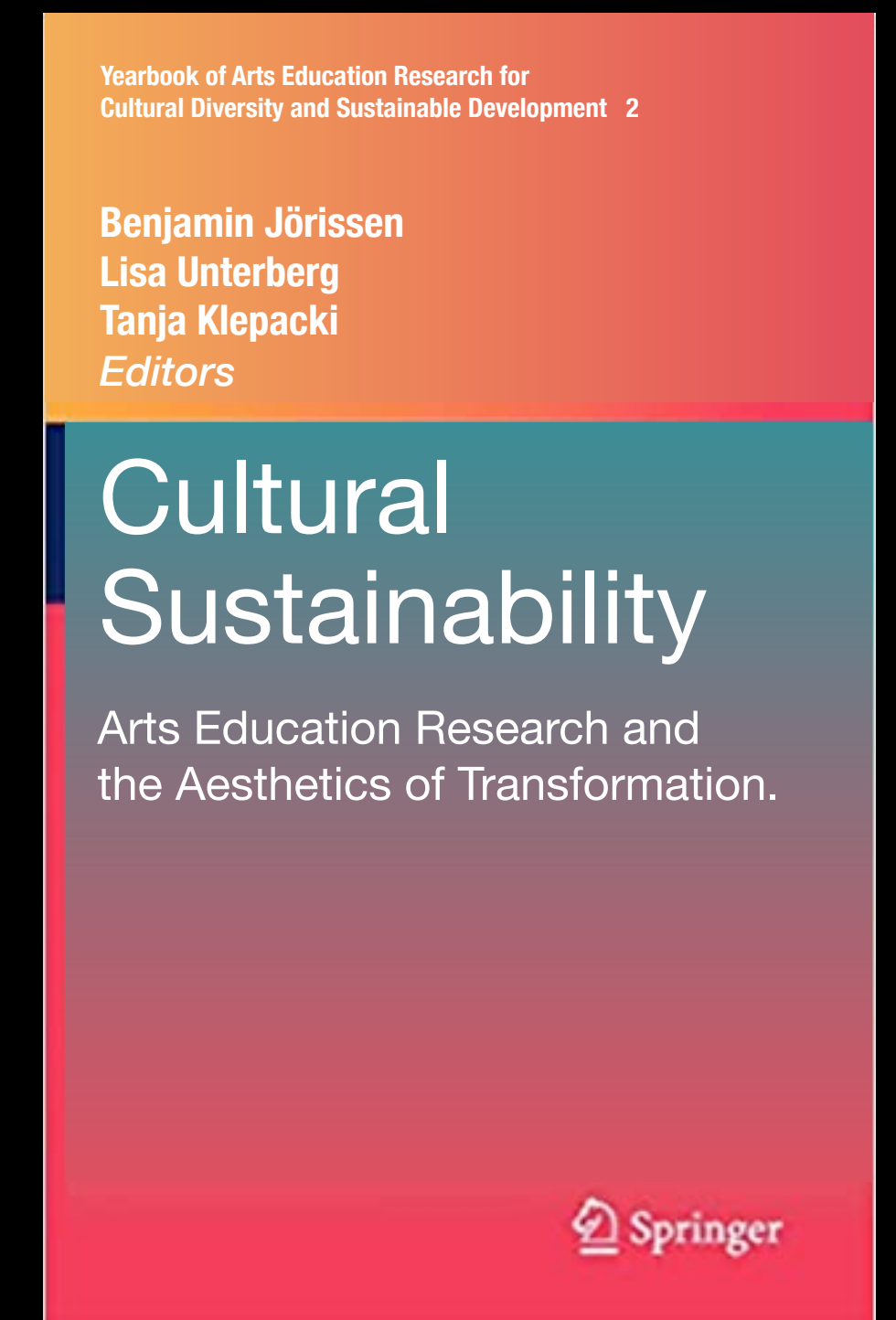
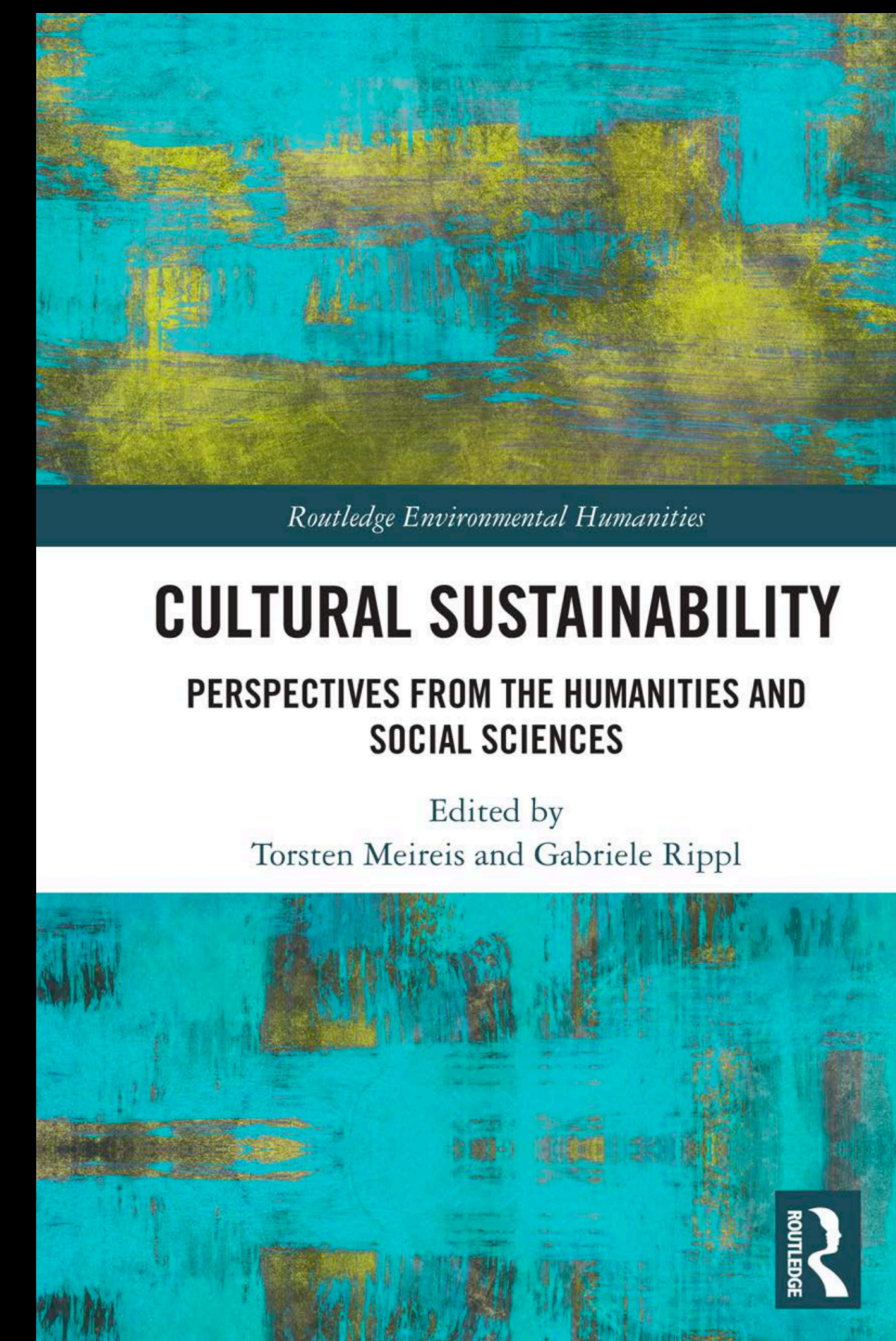
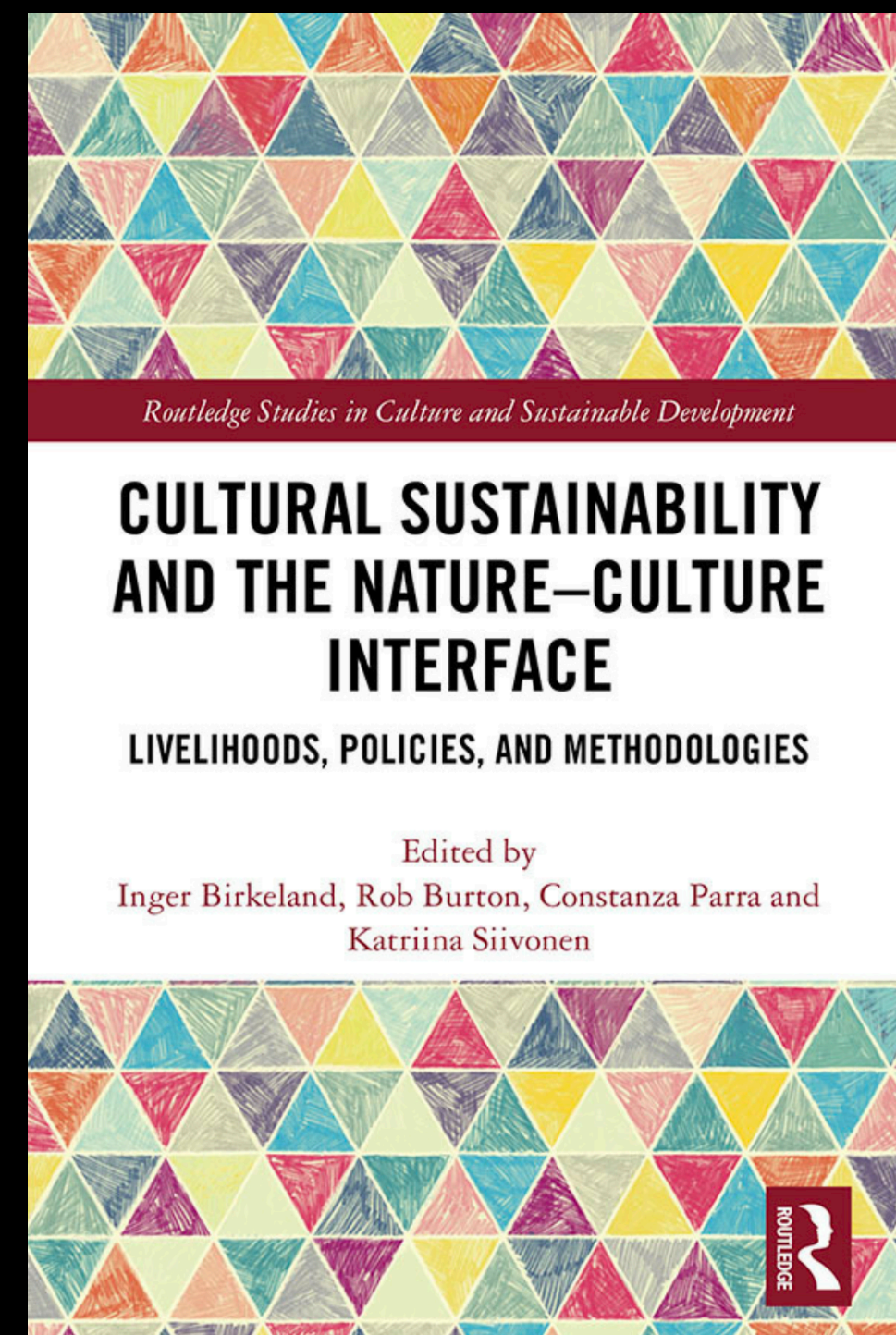
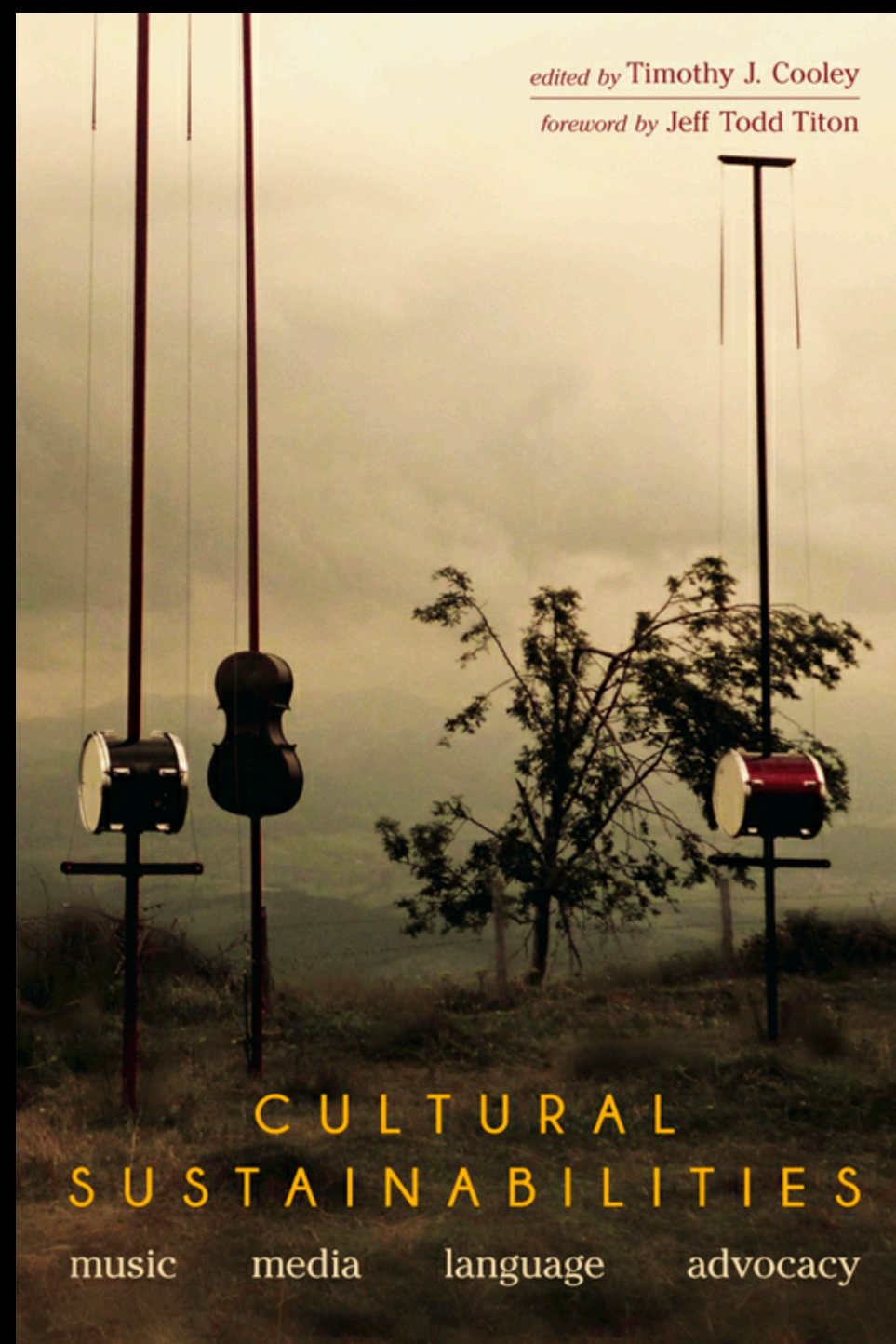
16 PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS

17 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS

See all

„Nachhaltigkeit“ baut auf kulturellem Wissen auf.

Die „Cultural Sustainability“-Perspektive fragt nach dem Beitrag der (Intangible) Cultural Heritages zur kulturellen Resilienz.



„Nachhaltigkeit“ baut auf kulturellem Wissen auf.

(No excuses – ludische digitale Kultur gehört offiziell zum kulturellen Erbe!)

NETZPOLITIK.ORG

Digitale Kunst

Demoszene wird Immaterielles Kulturerbe

Das Bundesweite Verzeichnis der UNESCO nimmt mit der Demoszene zum ersten Mal in seiner Geschichte eine virtuelle Kulturform auf. Der Beschluss könnte weitreichende Folgen haben.

24.03.2021 um 11:41 Uhr - Vincent Först - in Kultur - 3 Ergänzungen



THEMEN

KOOPERATIONSPARTNER WERDEN

BLOG

PROJEKTE

ÜBER UNS

PA

BILDUNG

Stärker mit Games

Bundesweite Initiative zur Förderung

sozial- und
Kinder und
Games.



THEMEN

PROJEKTE

ÜBER UNS

PARTNERÜBERSICHT

PRESSE



Grenzerfahrungen – Digitale Spiele und Flucht

SEITE TEILEN: [f](#) [t](#) [in](#)



„Resilienz“ ist

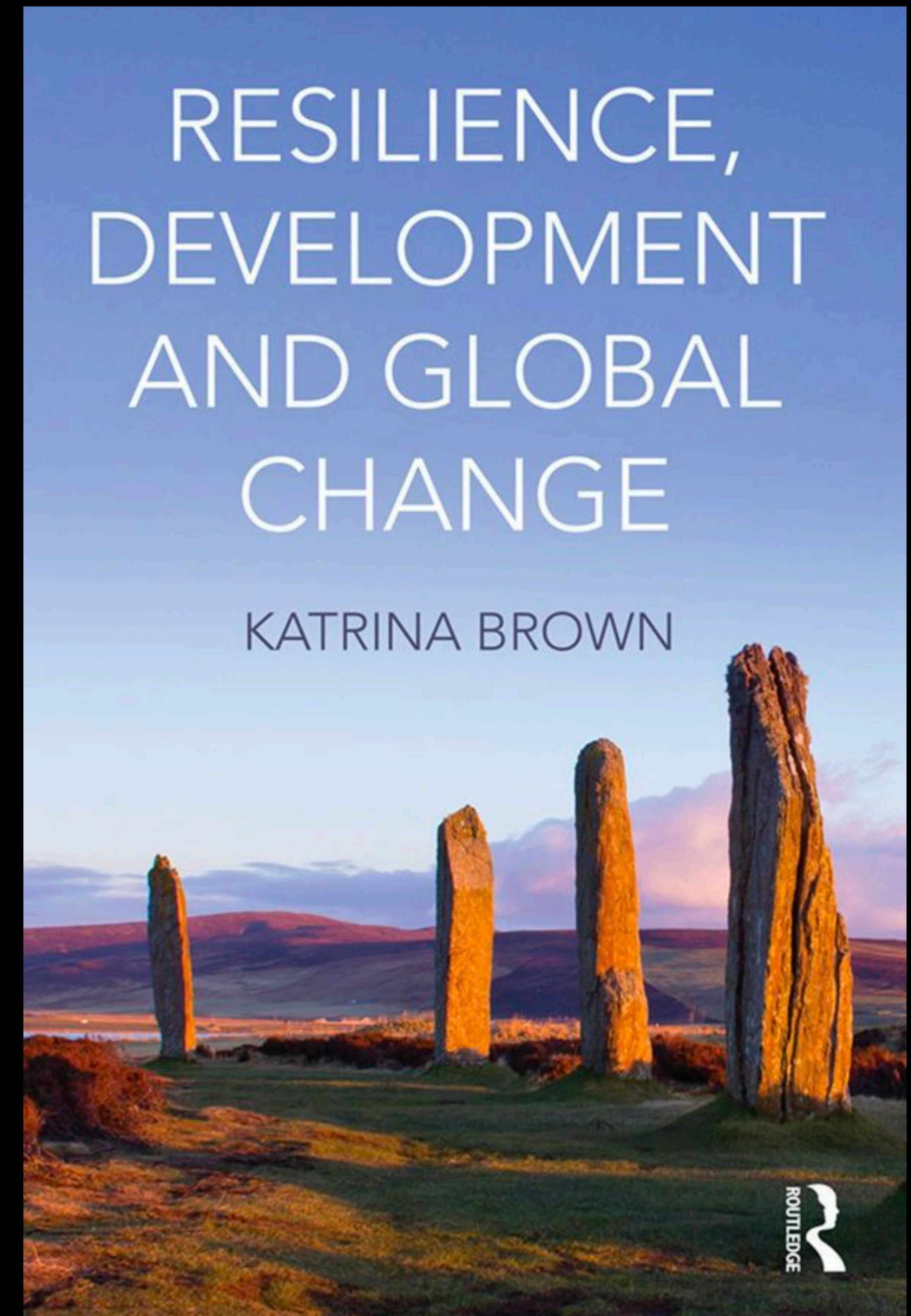
die Bewahrung von **Identität** trotz Wandel

dadurch, dass

Ressourcen auf **kulturell** anschlussfähige
Weise aktiviert werden,

so dass

(wertebezogen) bedeutsame Antworten
auf Krisen **auf mehreren miteinander
verflochtenen sozialen Ebenen**
geschaffen werden können.



„Resilienzbildung“ erfordert

Teilhabe

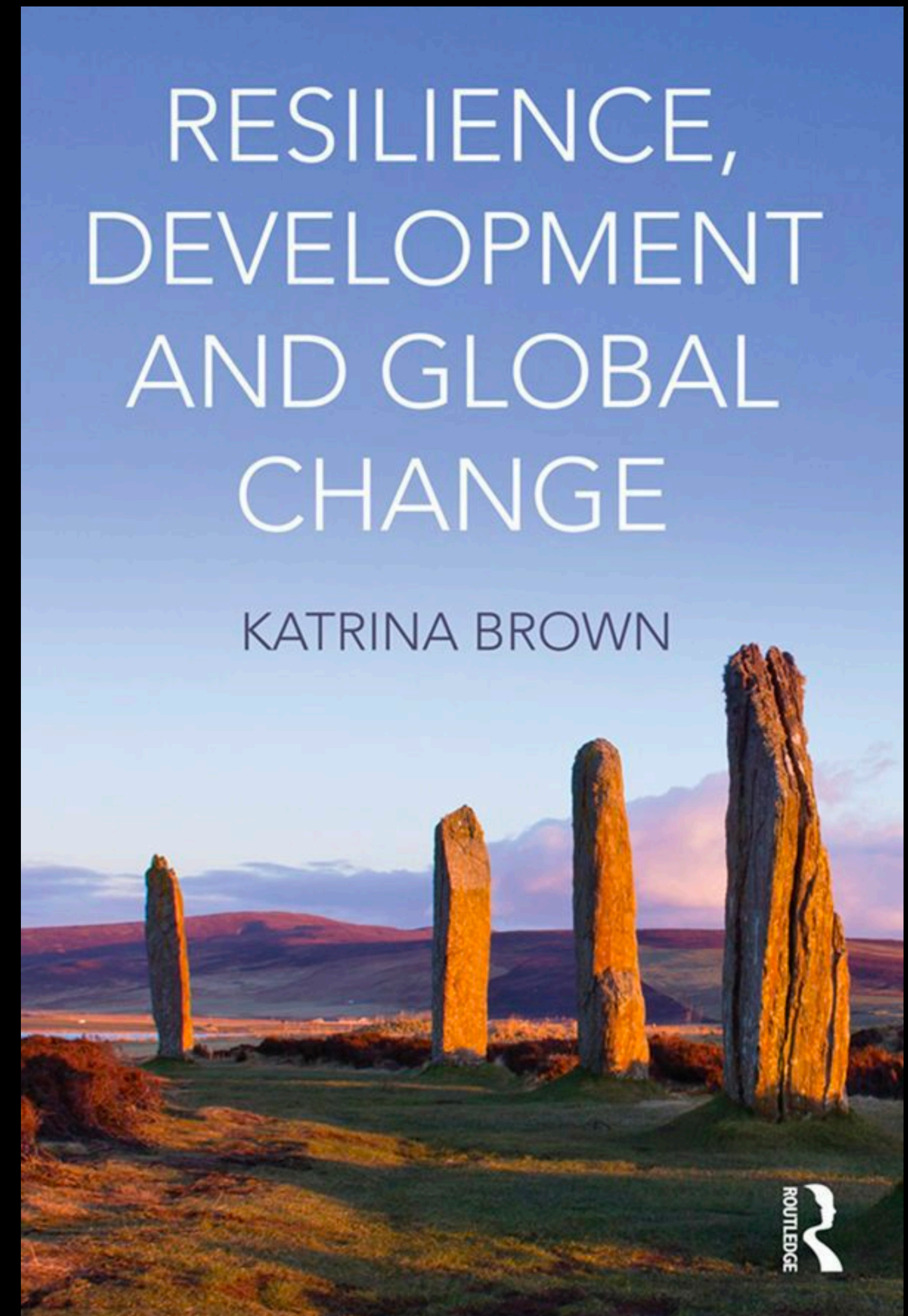
Zugang zu kulturellen Ausdrucksformen
und Möglichkeiten der Sinnstiftung

Partizipation

Anregung zur Erkundung und Artikulation
kultureller und individueller Identität

Gemeinschaft

Ermöglichung sozialen Lernens und der
Erfahrung gelingender Gemeinschaft

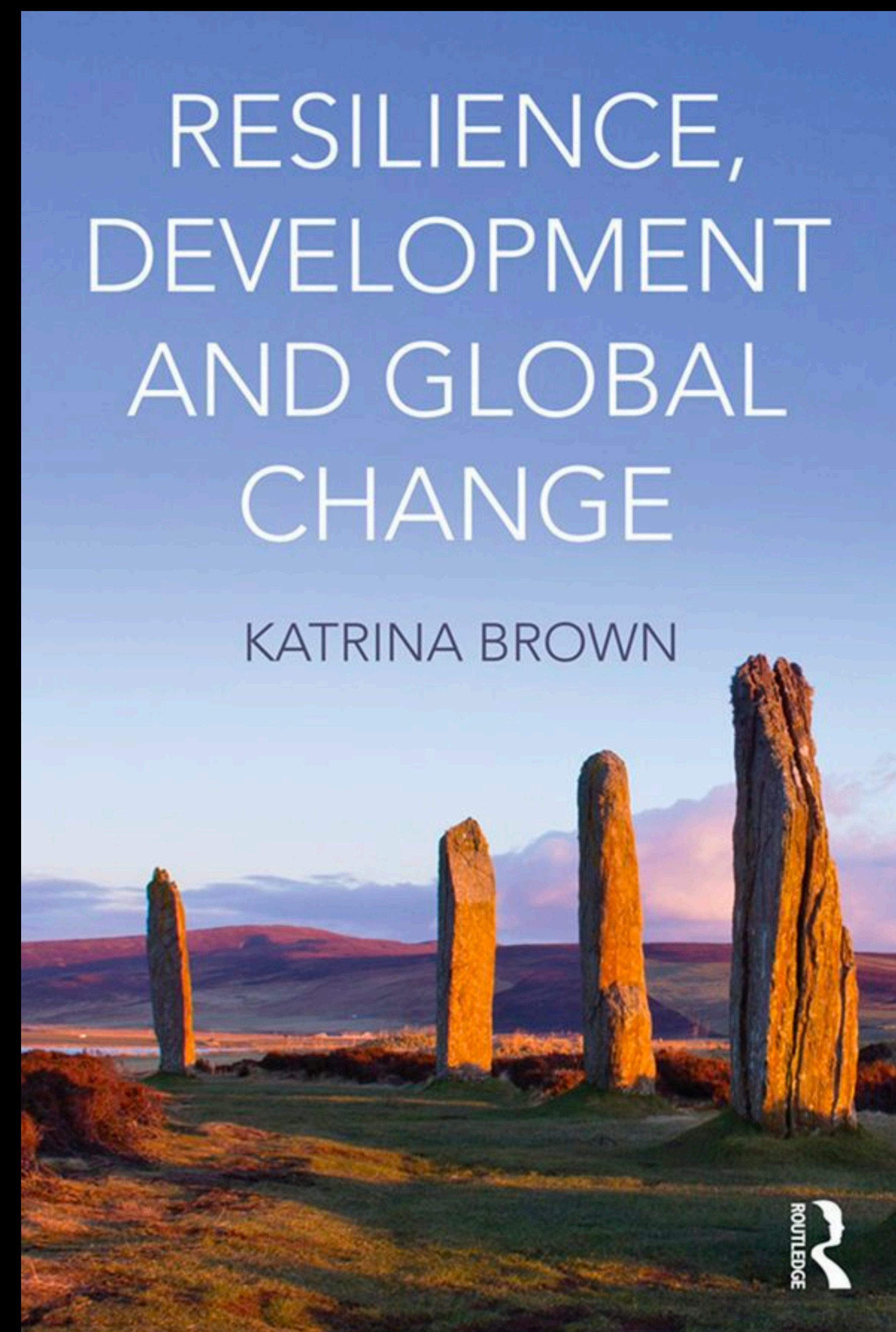


Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

rootedness

resourcefulness

resistance

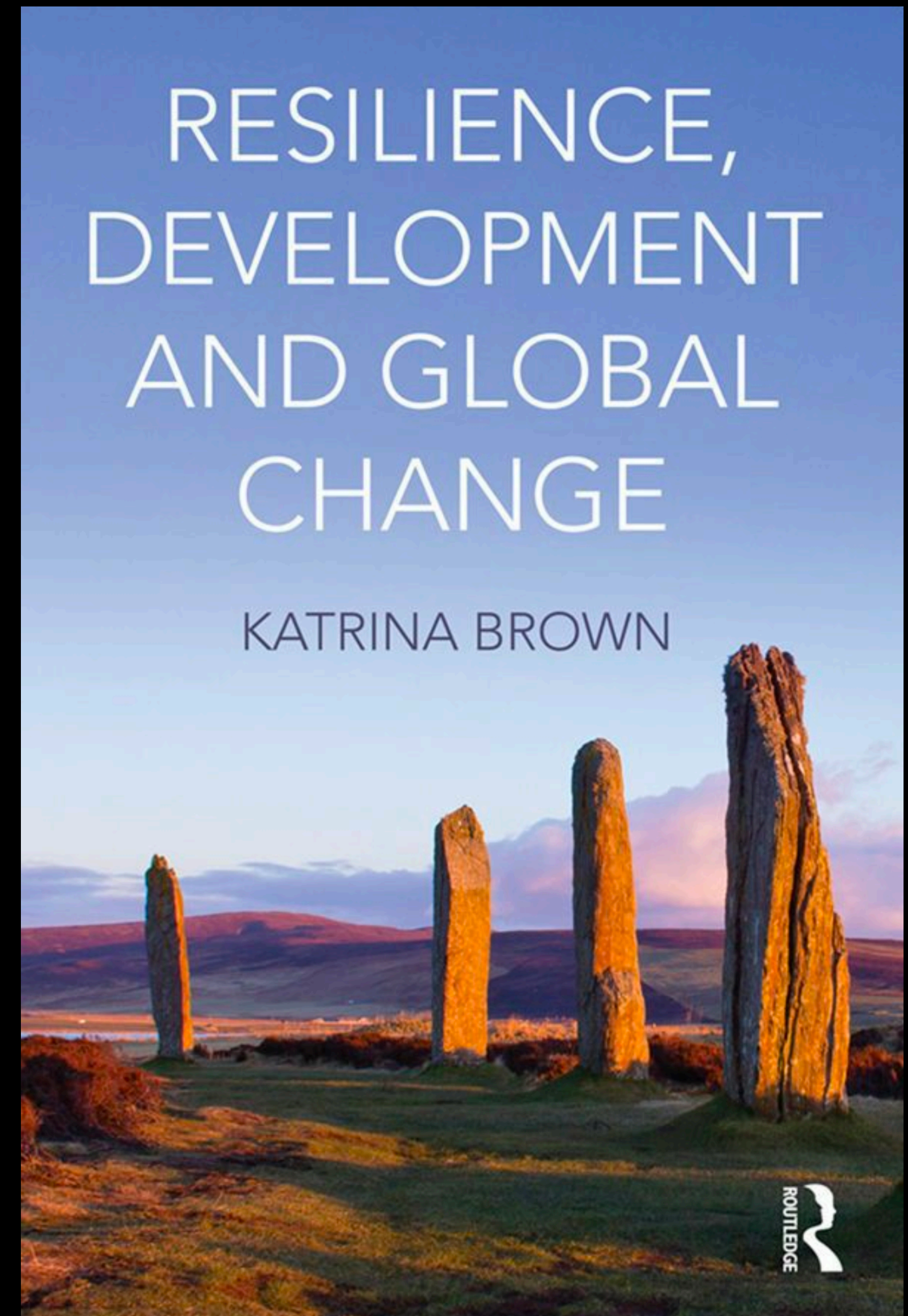


Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

rootedness

Verwobenheit von Menschen mit Orten

zugleich „more than place, [...] people are increasingly mobile, so it is about a more fluid set of attachments and multi-faceted identities“

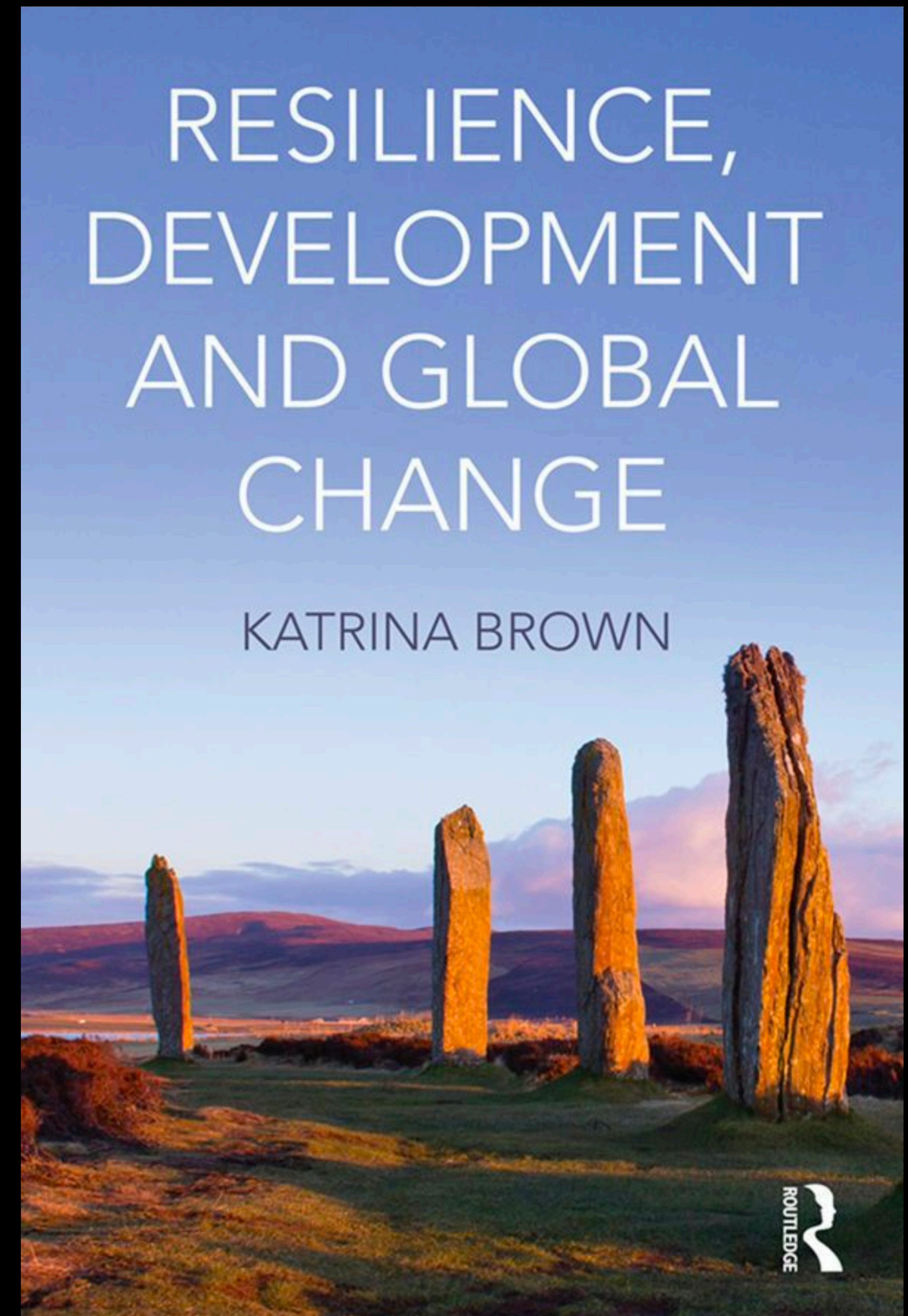


Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

resourcefulness

Vernetzung und soziale Kreativität

vorhandene Mittel und Fähigkeiten innerhalb
einer Gemeinschaft mit externen
Ressourcenströmen verbinden können



Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

resistance

nicht nur abstrakter Widerstand
„gegen etwas“, sondern

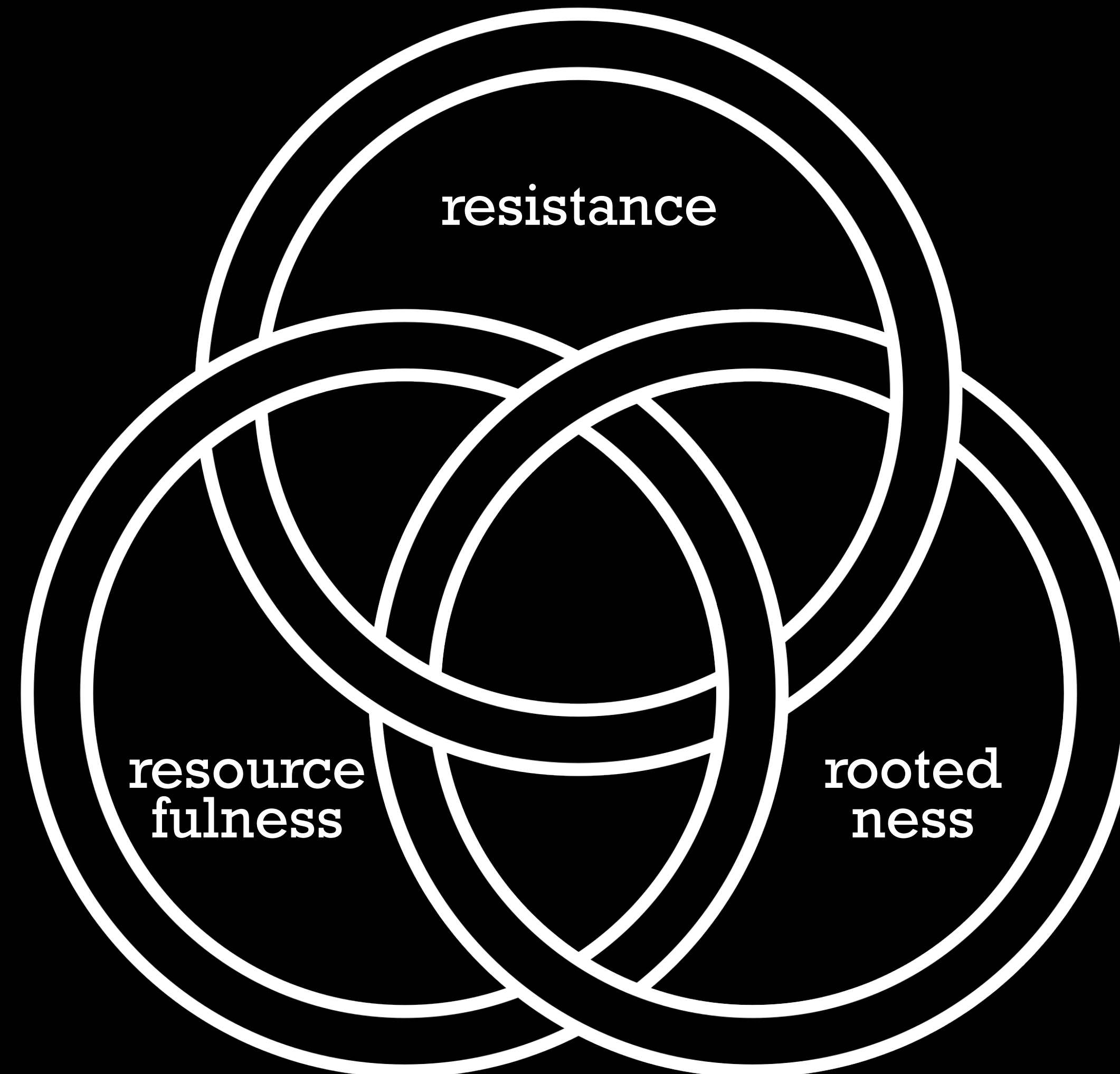
potenzieller Ausgangspunkt für Veränderungen:

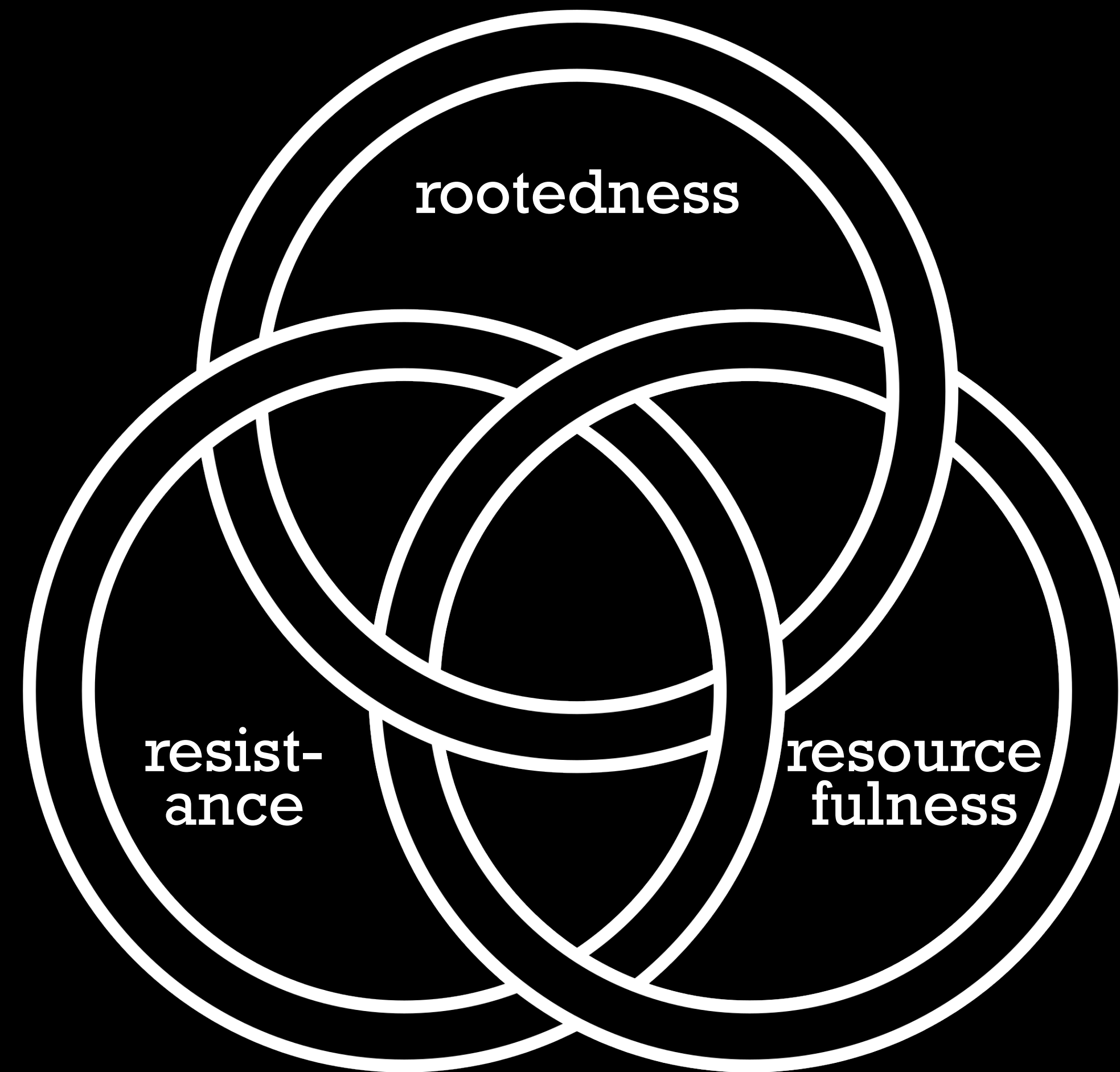
Mittel, mit denen Individuen
soziale Prozesse und Strukturen verändern
und Alternativen aufbauen,

z.B. NGOs und aktivist. Initiativformen.



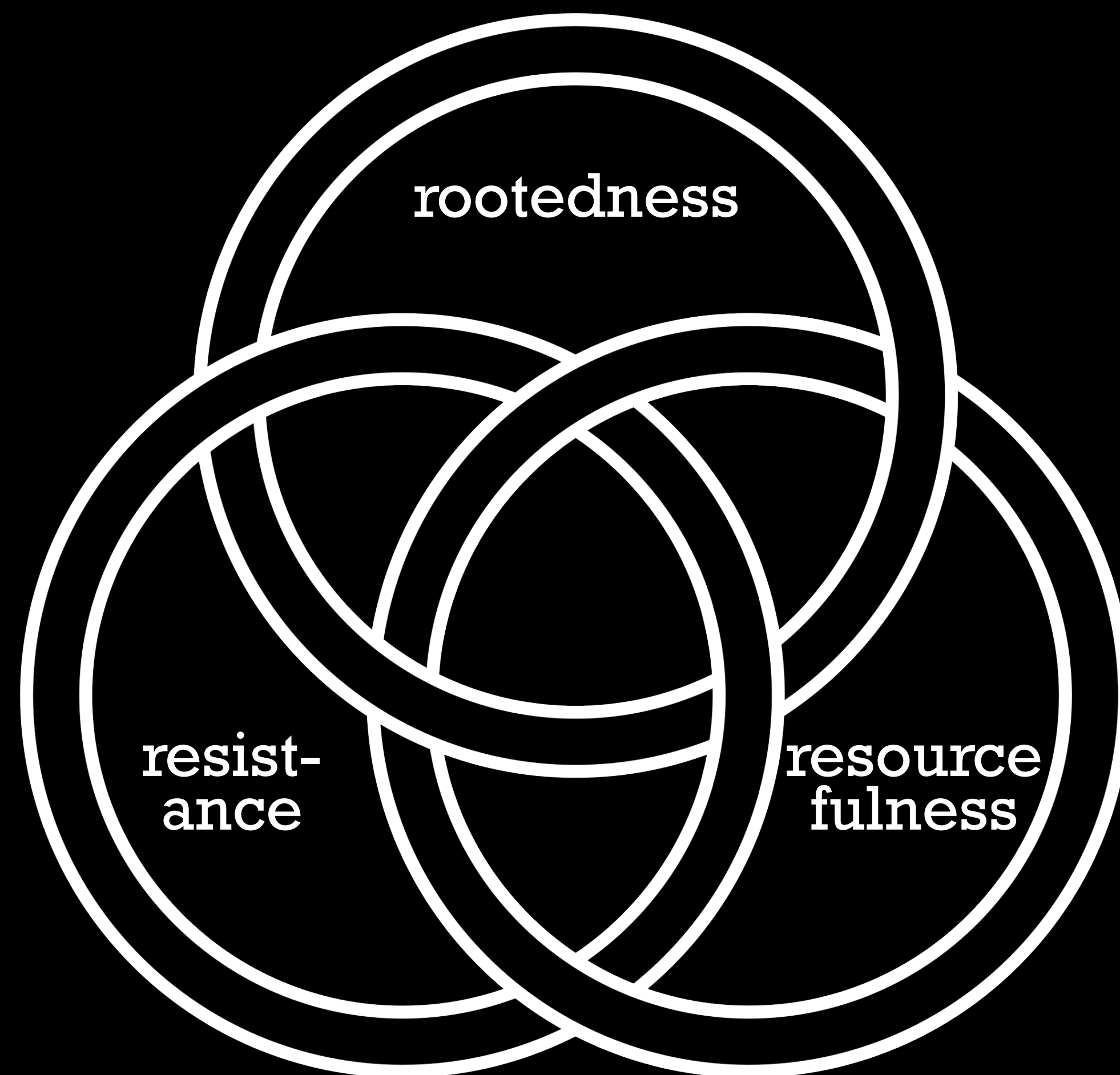
II. Games und kulturelle Resilienz





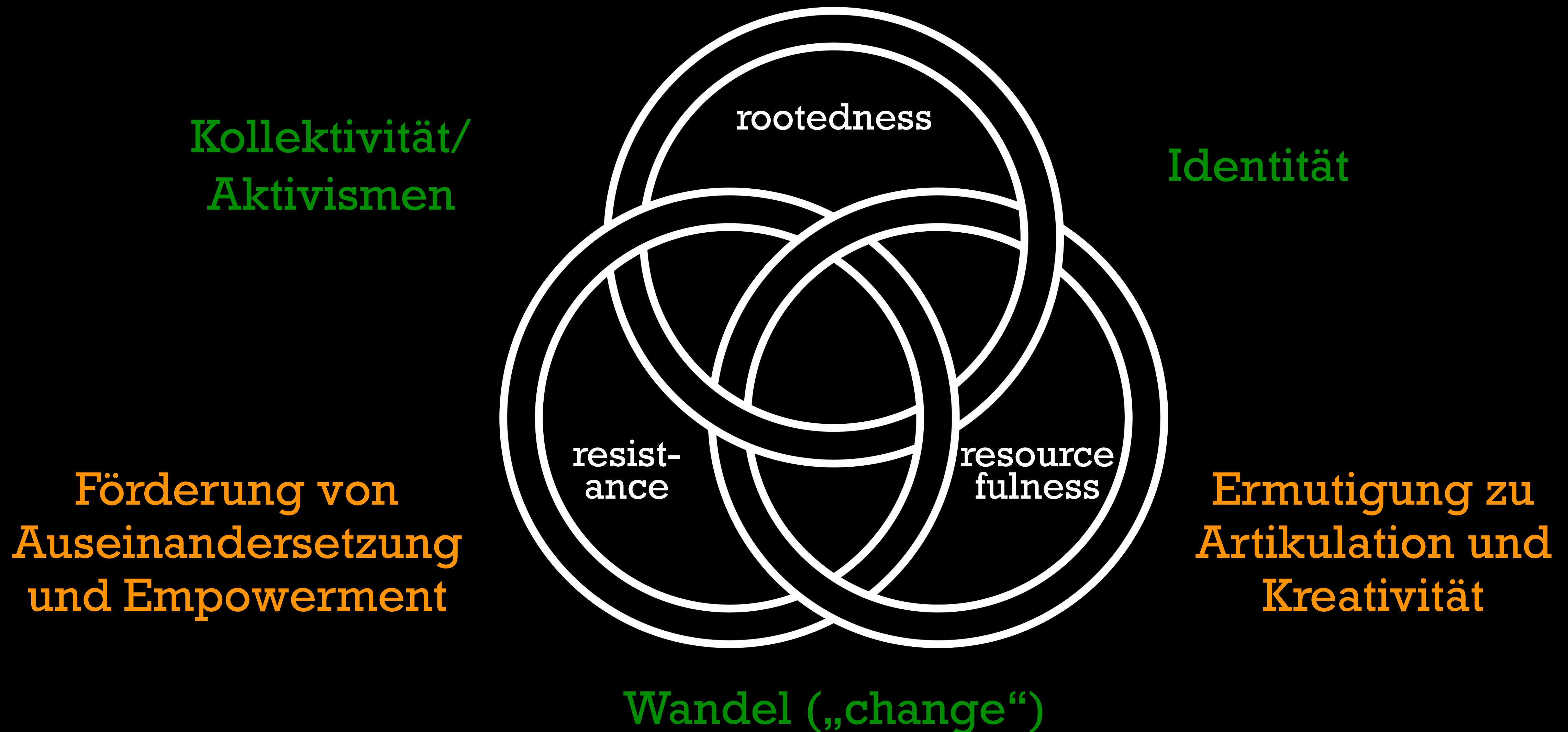
Vermittlung von und Auseinandersetzung mit materiellem & immateriellem kulturellem Erbe

Förderung von
Auseinandersetzung
und Empowerment



Ermutigung zu
Artikulation und
Kreativität

Vermittlung von und Auseinandersetzung mit materiellem & immateriellem kulturellem Erbe

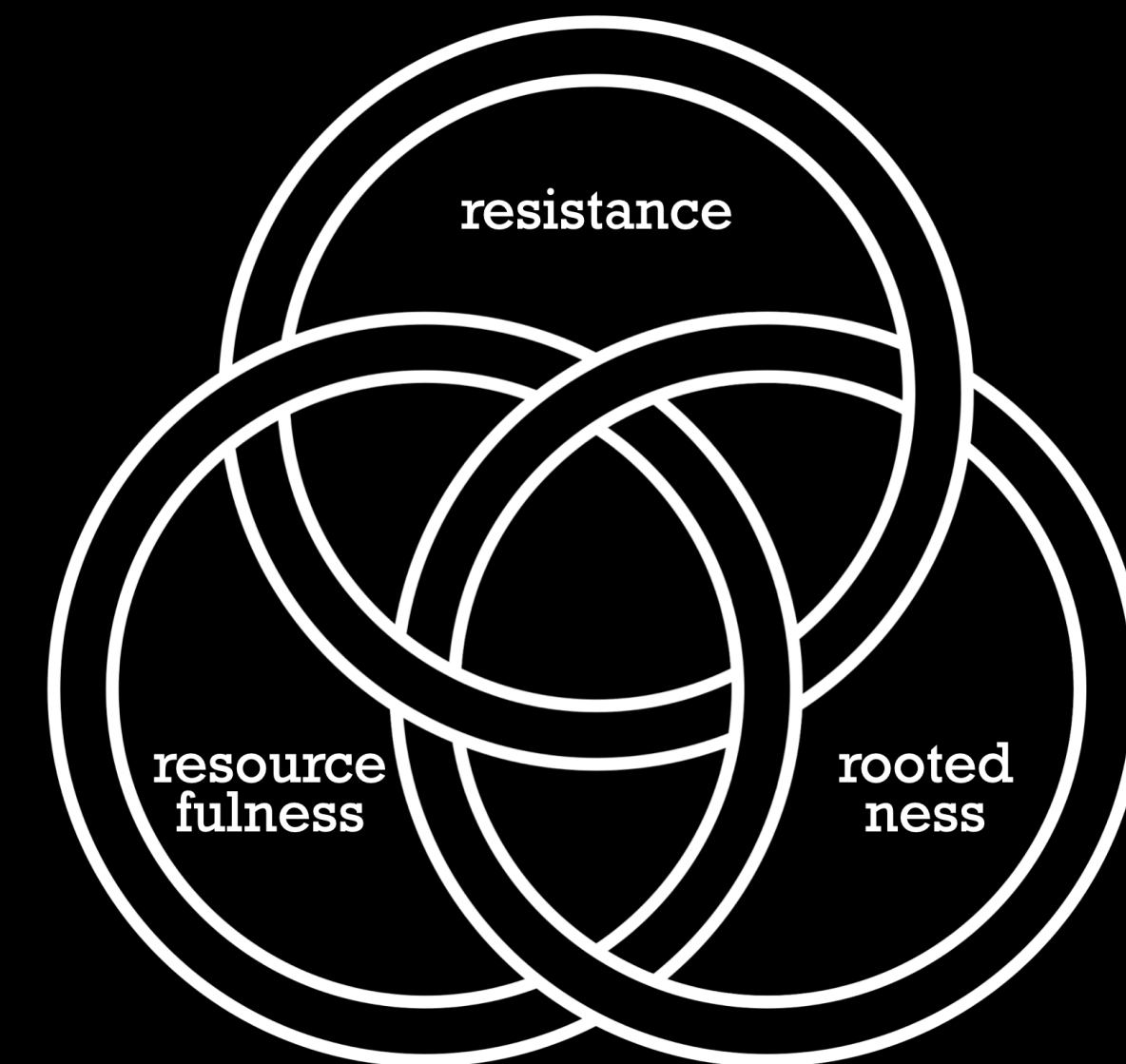


NEVER ALONE

< K I S I M A I N N I T C H U N A >

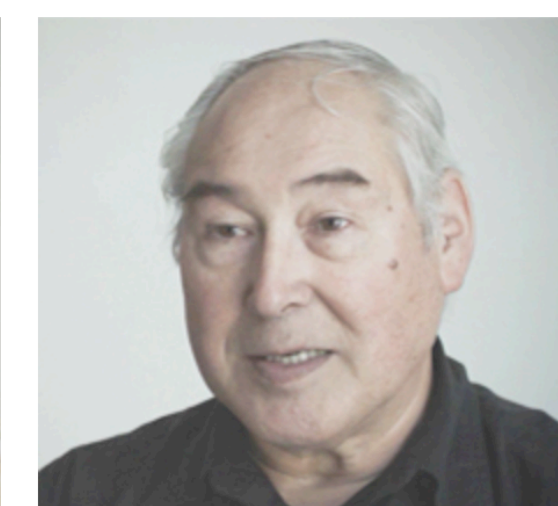
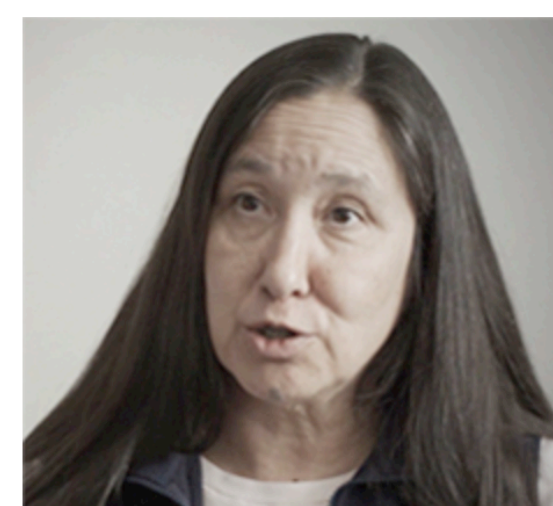


Never Alone (Kisima Ingitchuna) is the first game developed in collaboration with the Iñupiat, an Alaska Native people. Nearly 40 Alaska Native elders, storytellers and community members contributed to the development of the game. Play as a young Iñupiat girl and an arctic fox as they set out to find the source of the eternal blizzard which threatens the survival of everything they have ever known.



<http://neveralonegame.com>

Never Alone is the product of an uncommon partnership of Alaska Native community members and game developers. Through all stages of development members of both communities met extensively to ensure that all creative and business decisions were appropriate considered and supported the goals of all stakeholders. Throughout the game and in supporting material players will hear directly from members of both communities who were instrumental in shaping the game.



DIALECT



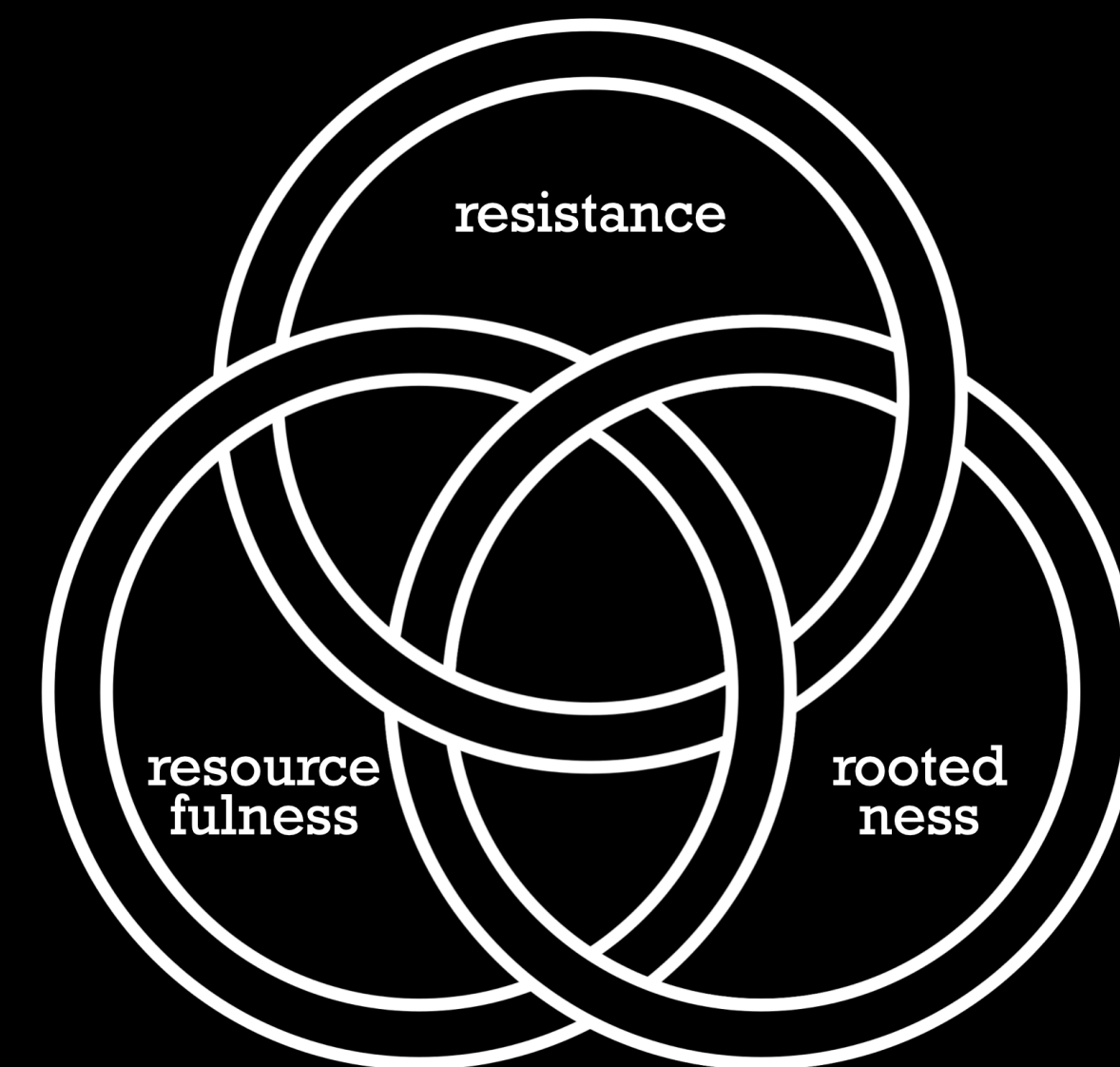
Kathryn Hymes
Hakan Seyalioglu

THIS IS A GAME ABOUT LANGUAGE.

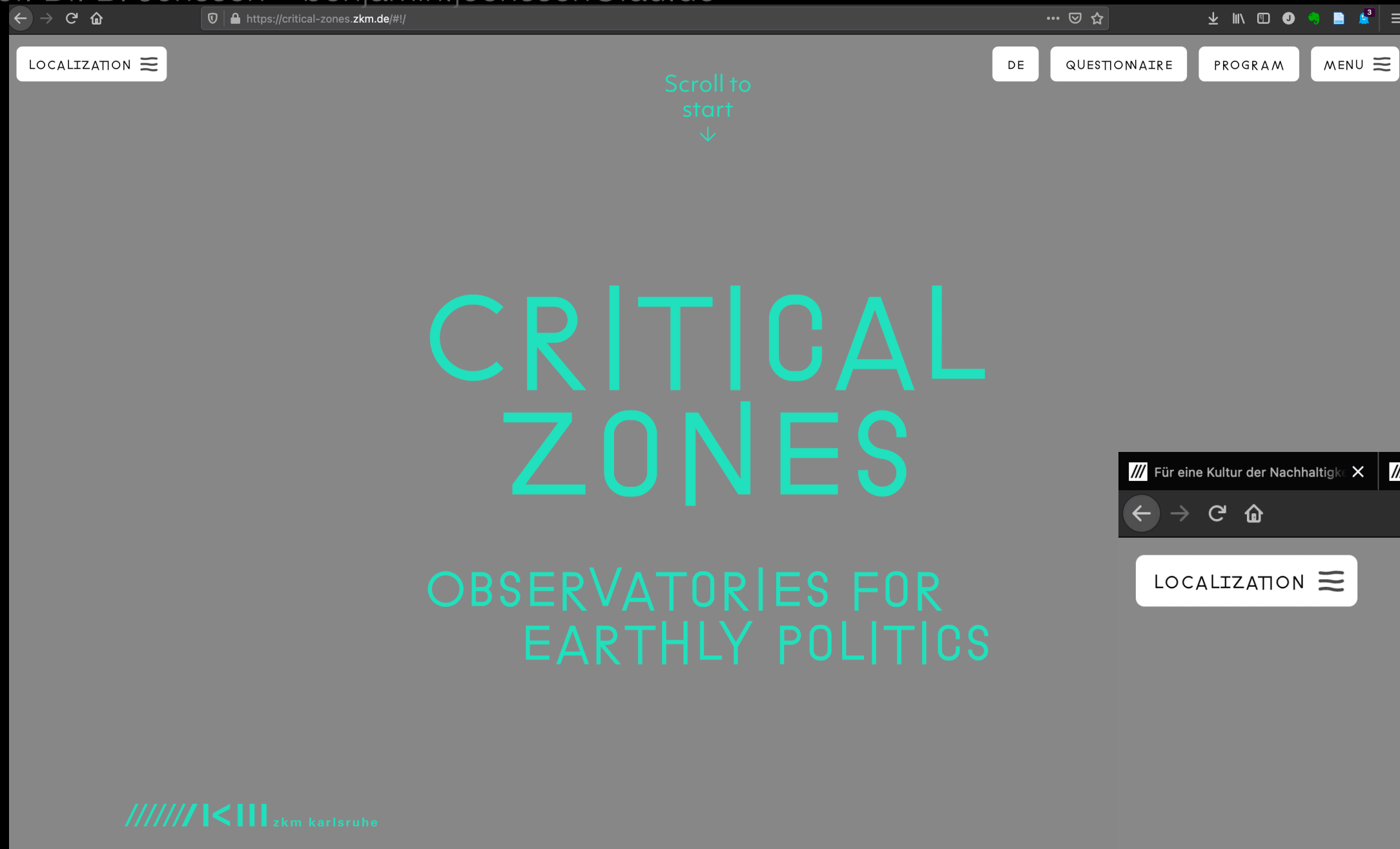
Language tells a story. Woven into the way we speak, we reveal what we care about, where we come from, and who we are. It changes as we change. More than ever, we now stand at a critical juncture. Far beyond the natural pace of change, the world is losing languages at an alarming rate. They are being lost to the mundane everyday pressures of money, violence, social prestige, climate change, and frayed community. As global communication connects us it also risks compromising our cultural core. Right now, almost ten percent of languages on Earth have fewer than ten speakers. In embracing what brings us together, we threaten to erase what makes us special.

What happens when a language is lost? The world takes another step towards sameness and we lose a shade of humanity. This may seem inevitable as we hurtle headlong into the singularity, but it is far from it. In order to fight this future, we must fight to understand it.

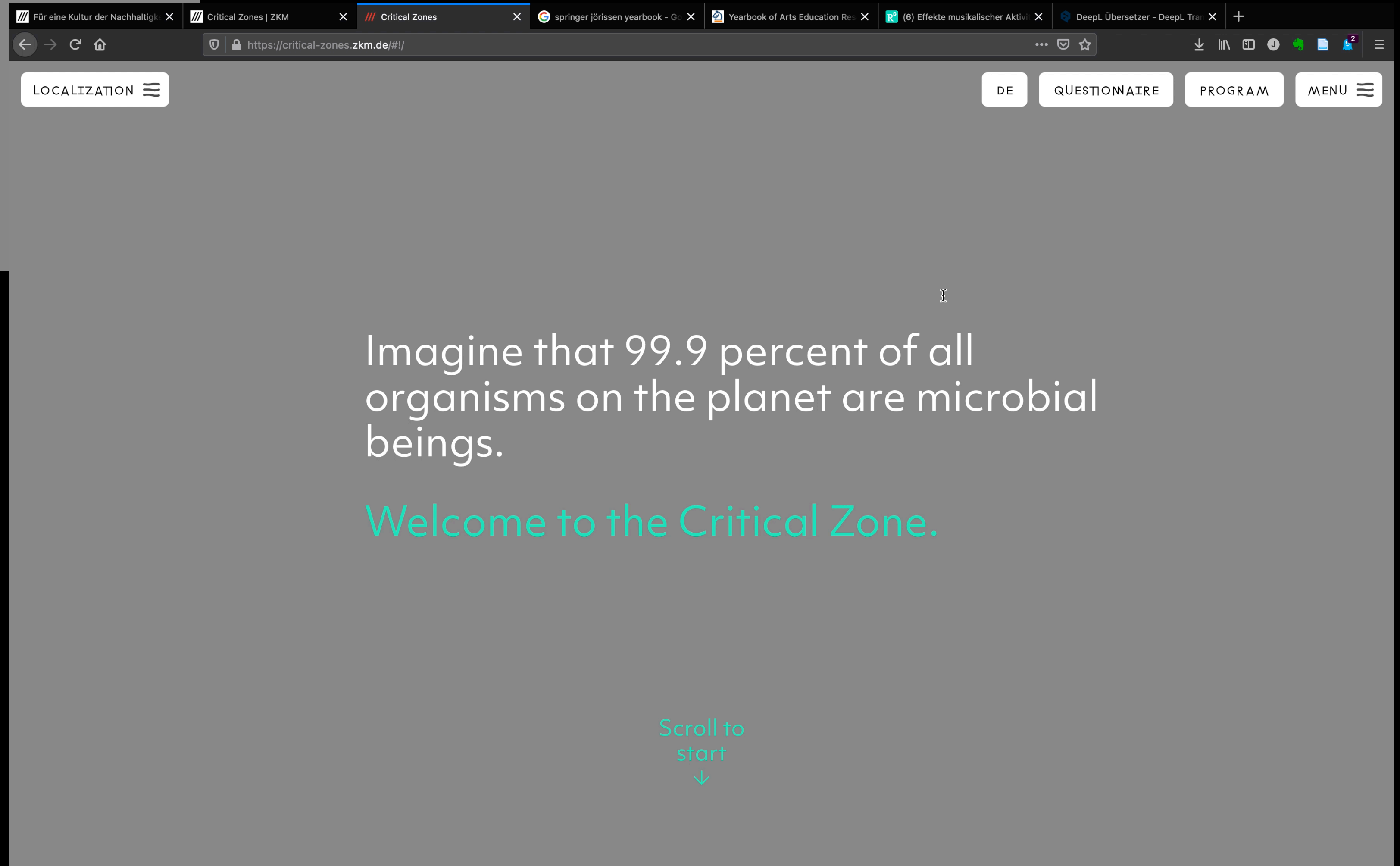
THIS IS A GAME ABOUT LANGUAGE AND HOW IT DIES.



[https://
thornygames.com/
pages/dialect](https://thornygames.com/pages/dialect)



<https://critical-zones.zkm.de>



INTRO ABOUT ARCHIVES

THE SKIN OF RUINS

F. Léaustic

K. Boutin & D. Broner (DVTK)

M. Tamimy (CyberSuper)

The Skin of Ruins is a continuously changing environment. Each time you visit, you will be able to see the changes it undergoes. The future of this universe is uncertain: your interactions may cause this ecosystem to decline and then disappear. You can fly over it without fear of having an impact on it. On the other hand, a simple click can have disastrous consequences on its development. Fortunately, another entity is floating on the surface. If you come into contact with it, it will give you the ability to change shadows into light. Take care of it so that others can benefit from it.

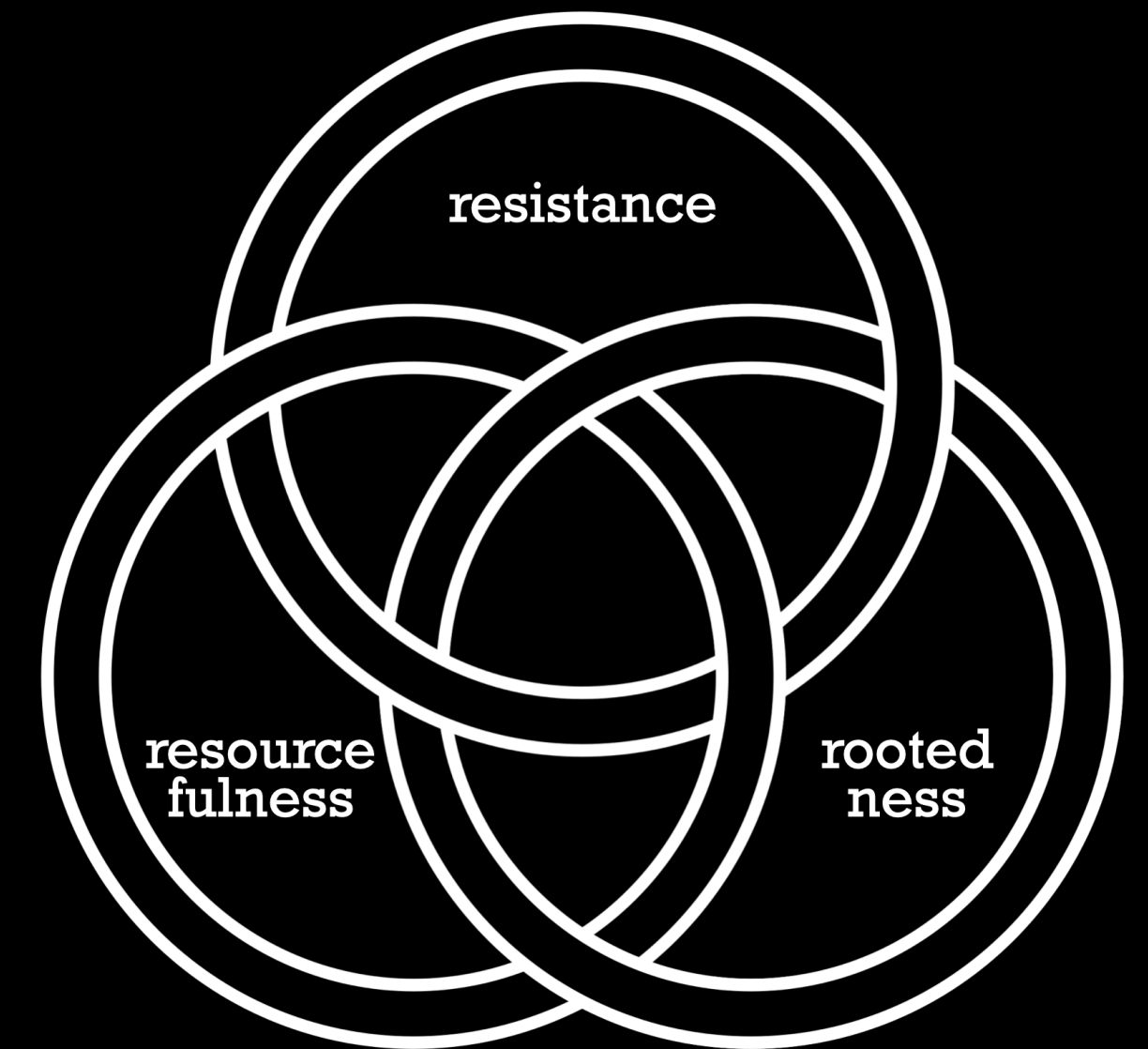
presented at the Nemo Biennial INTRO ABOUT ARCHIVES
Nemo Biennial in 2017, involving phytoplankton, unicellular organisms at the origin of the creation of life.

To create this atypical adventure in which the visitor can take part, this researcher has joined forces with three other artists:
Kim Boutin and David Broner (DVTK) as well as Michaël Tamimy (CyberSuper).

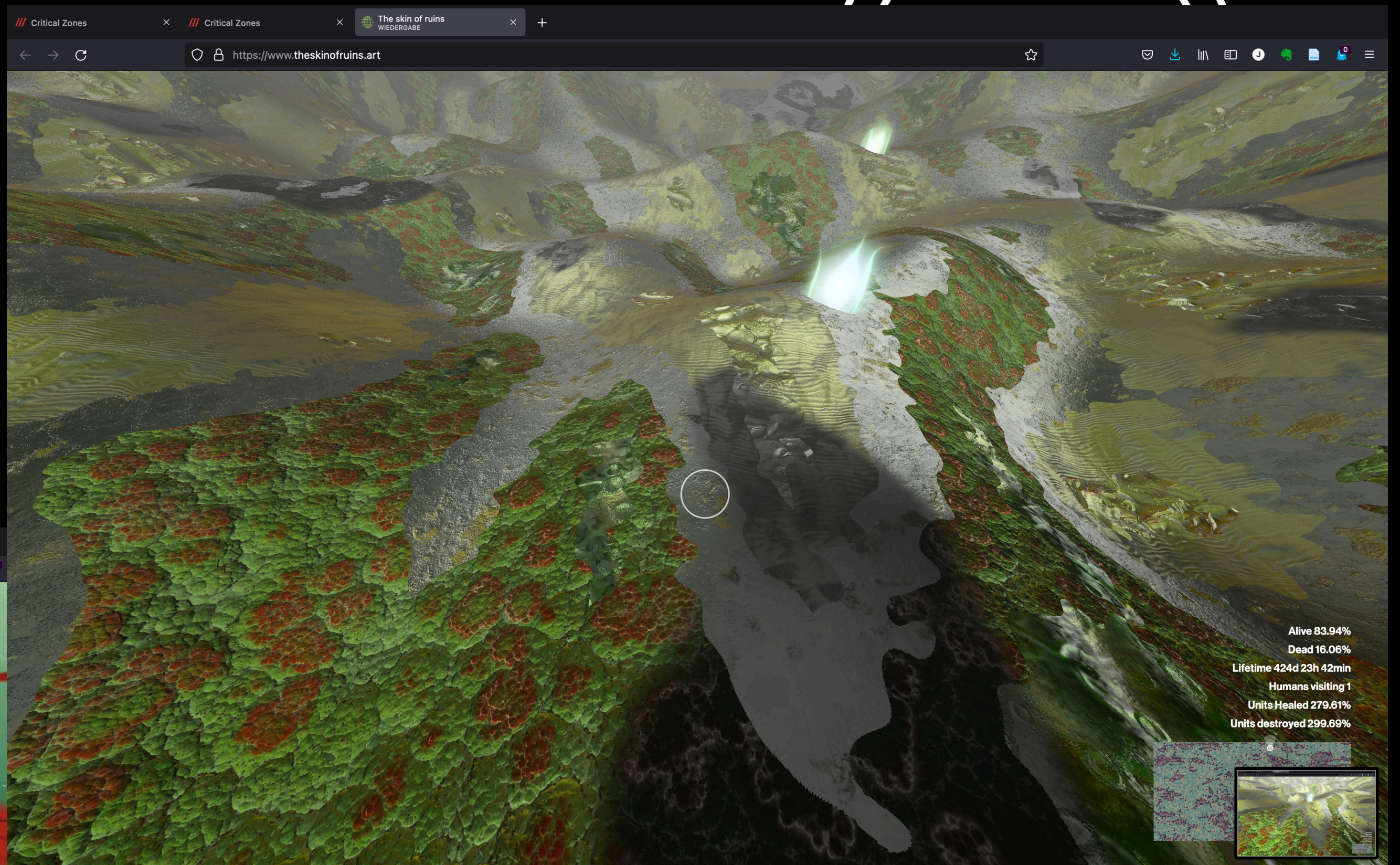
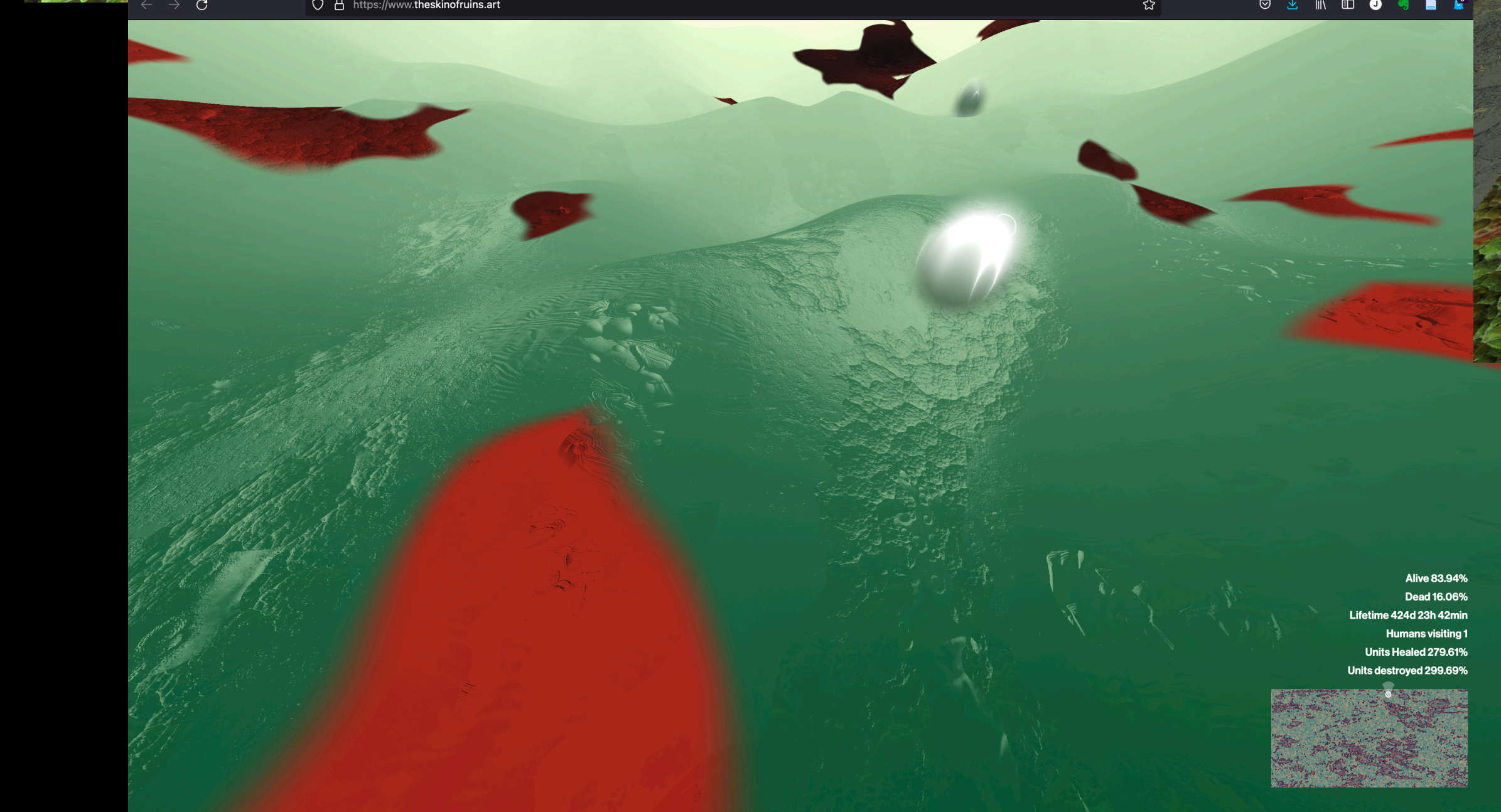
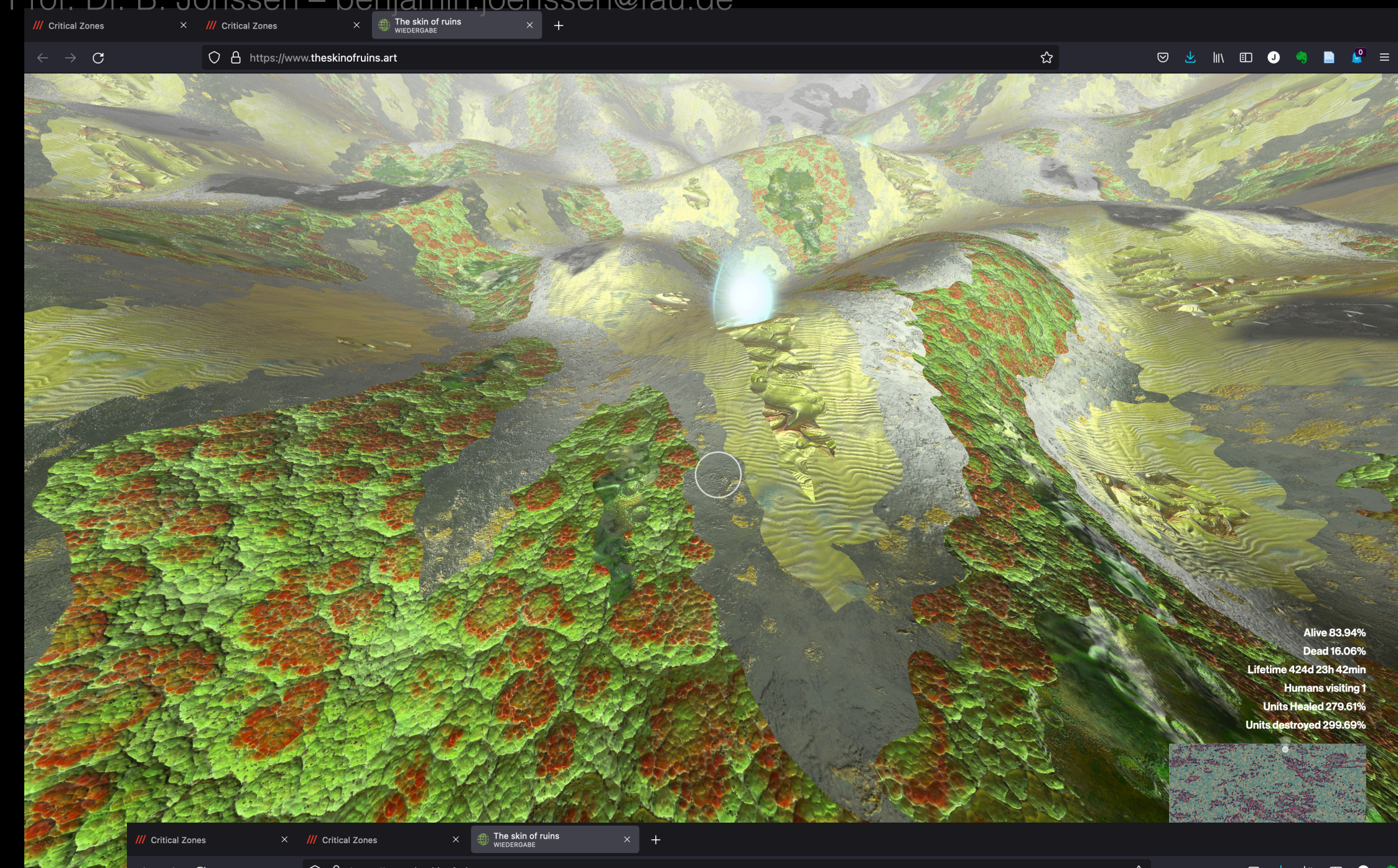
Thanks to an infinite repetition of random cycles on which the visitor can act, the artists bring to this universe one of the fundamental characteristics of the living: none of them has any certainty as to the evolution of this universe after it has been put online. This work, which the four artists wanted alive, seeks to question our vision of the world, meaning that we should escape the impasse of an anthropocentric vision of our relationship to the environment on which we act and vice versa.

This new territory is built on data collected through the study of phytoplankton through successive RUINES exhibitions and on data from the biotechnology laboratory of the Polytechnic University of Madrid, which focuses on the study of the depurative capacities of these algae to purify the air and water they come into contact with.

Partners



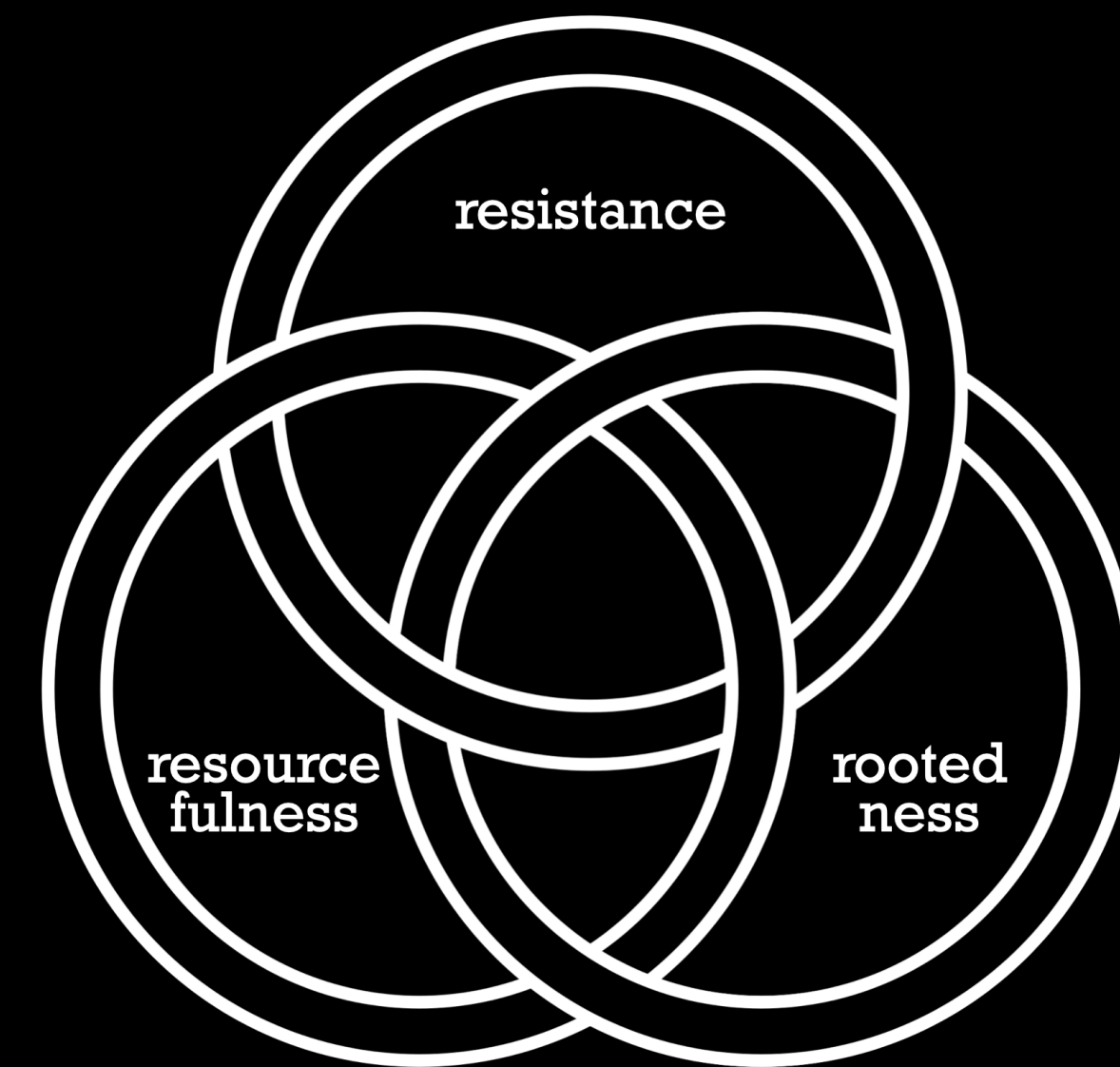
[https://
www.theskin
ofruins.art/](https://www.theskinofruins.art/)



Alive 83.94%
Dead 16.06%
Lifetime 424d 23h 42min
Humans visiting 1
Units Healed 279.61%
Units destroyed 299.69%

Dieses Erkundungsspiel lädt uns dazu ein, die sympoetischen Beziehungen zu erleben, die sich im empfindlichen Moor entfalten. Das Moor ist der ideale Schauplatz, um die fragilen Interdependenzen zwischen Organismen und ihrem Lebensraum zu erspüren. Hier ist jedes Mitglied der Gemeinschaft gleichzeitig Teil der Umgebung jedes anderen Mitglieds und für das Überleben eines Moor-Gebiets als Ganzes notwendig. Das Spiel erprobt den Perspektivwechsel und ermöglicht es uns, verschiedene Arten zu verkörpern, indem sie den Kreaturen begegnen: Pflanzen, Insekten, Vögel, Amphibien, Pilze, Bakterien oder Algen. Auf diese Weise können wir die Hauptregel der Kannibalischen Metaphysik entdecken: Um sich zu verwandeln, muss man gegessen werden.

Das Spiel basiert auf einem Biotopmodell des Augstumalmoores in Litauen, wo der deutsche Botaniker Carl Albert Weber (1856–1931) die weltweit erste wissenschaftliche Studie über Feuchtgebiete durchführte. Die Kreaturen, die im Spiel leben, sind von Webers Zeichnungen inspiriert, aber auch von den wissenschaftlichen Daten, die von BiologInnen gesammelt werden. Das *Deep Listening*, das durch atmosphärische Klänge hervorgerufen wird, leitet EntdeckerInnen in eine metamorphe Welt aus Formen und gesättigten Farben, in der sich das Tempo der Bewegungen mit dem Wechsel verändern. Die Welt des Moores ist ungewiss. Navigation hier nur nach dem Bauchgefühl. Es sollte das menschliche Verlangen nach Produktivität und Wettbewerb aufgeben, um andere Wege zu erkennen.



<https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game>

THE SWAMP GAME, 2020

NOMEDA & GEDIMINAS URBONAS
WITH NIKOLA BOJIĆ, KRISTUPAS SABOLIUS AND INDRE UMBRASAITĖ (MIT CLIMATE VISIONS)

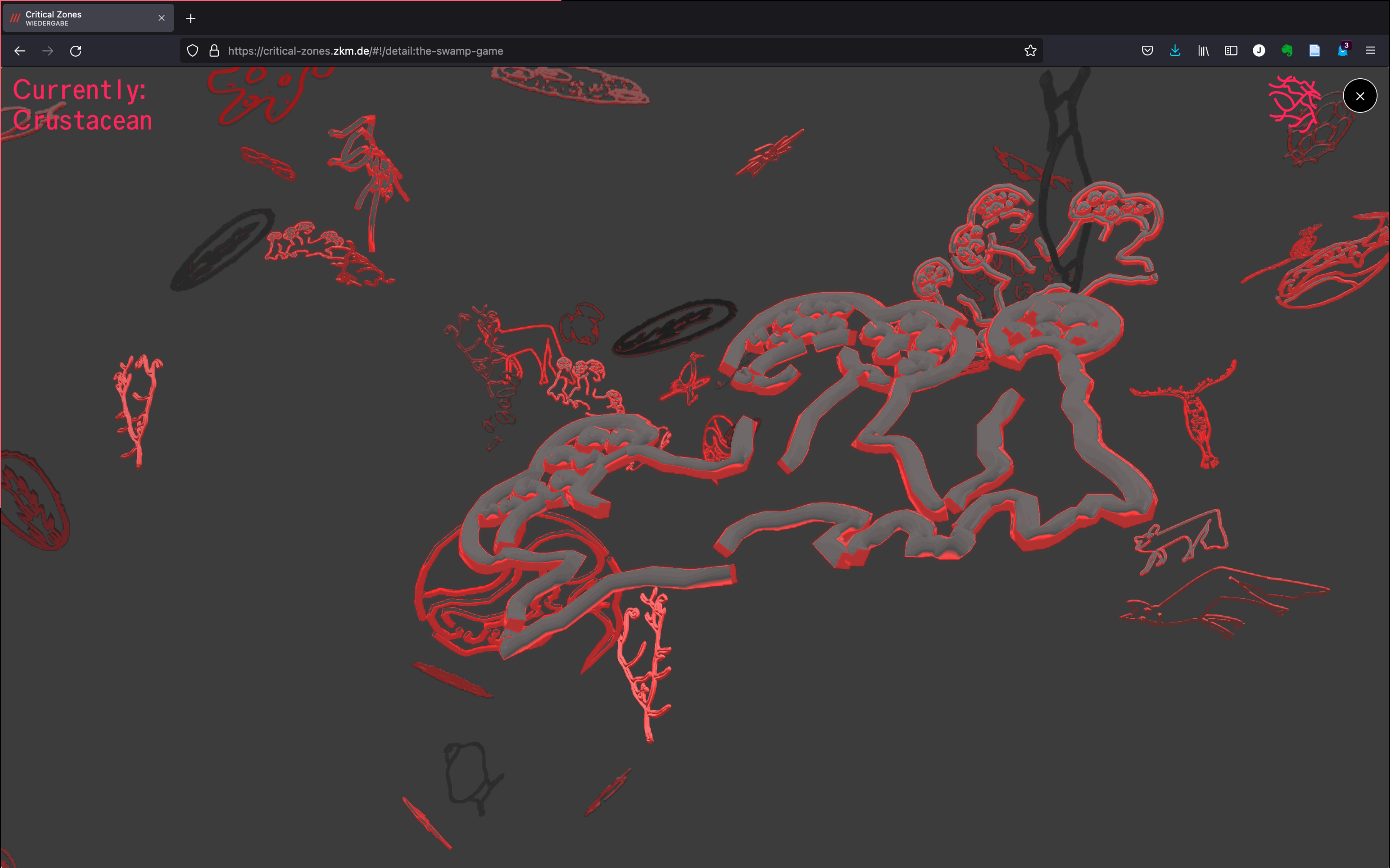
Sektion: We live inside Gaia

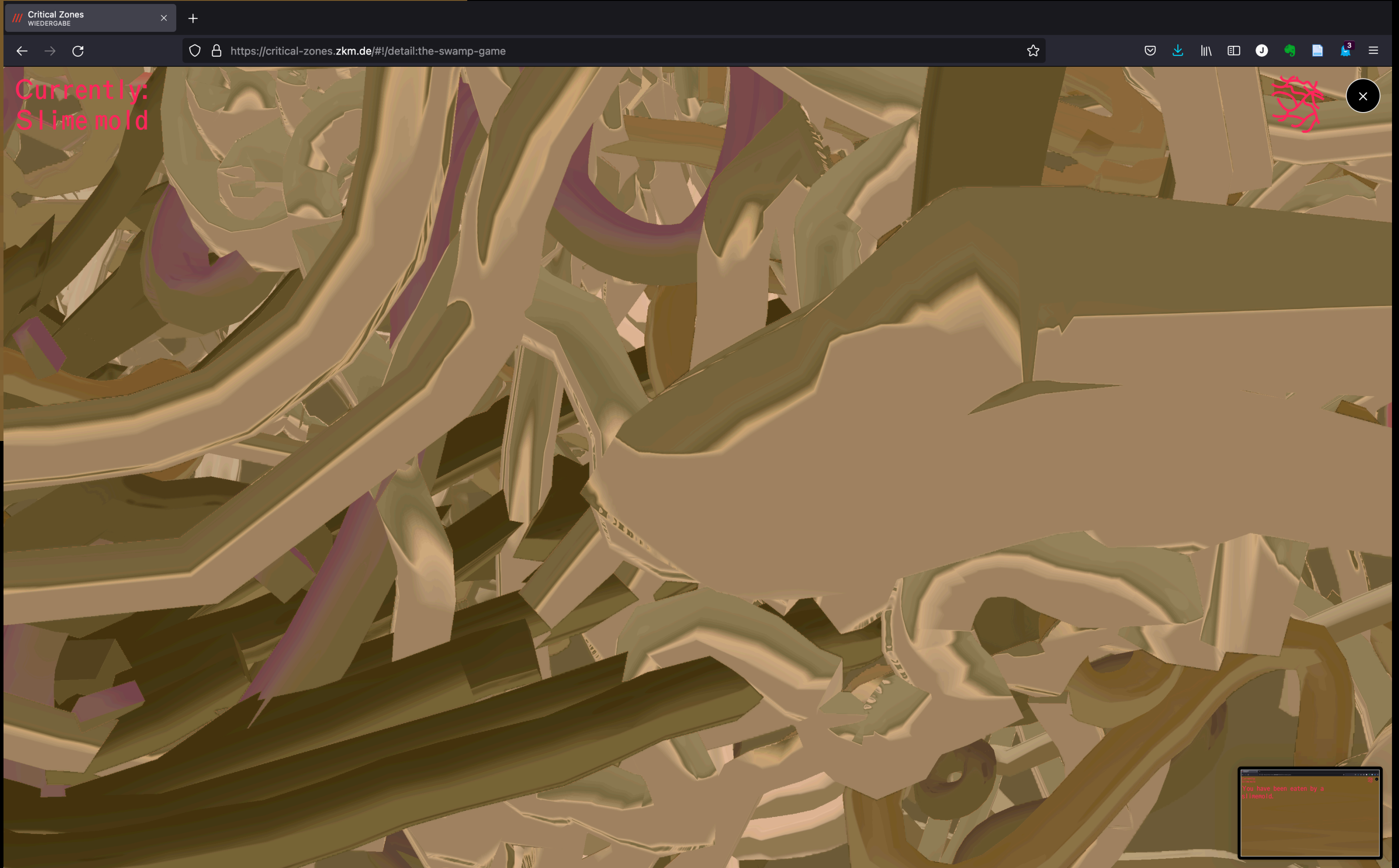
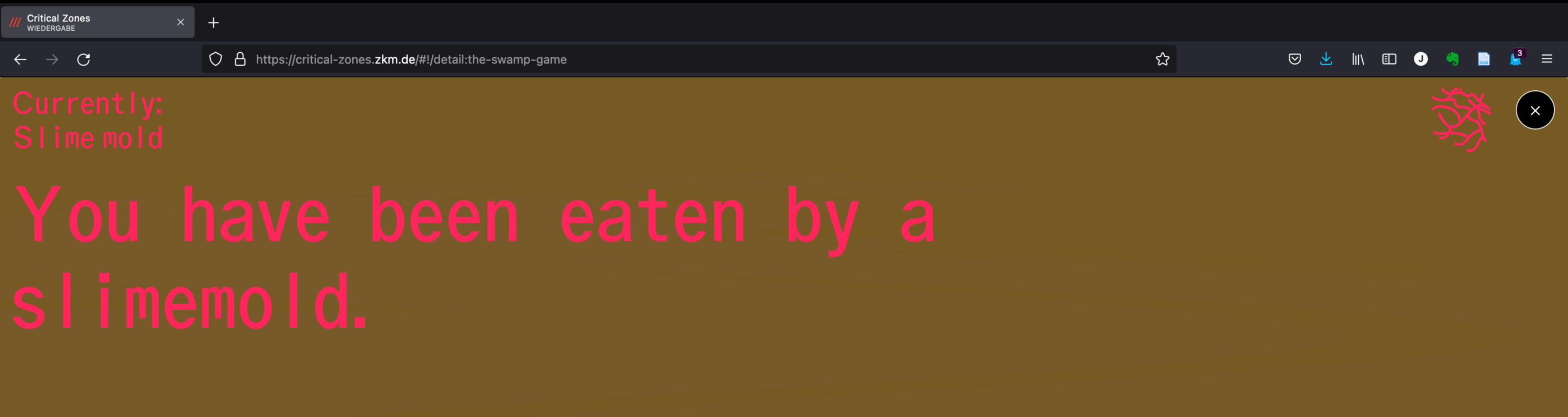
Tags: Beobachtung, Symbiose, Koevolution

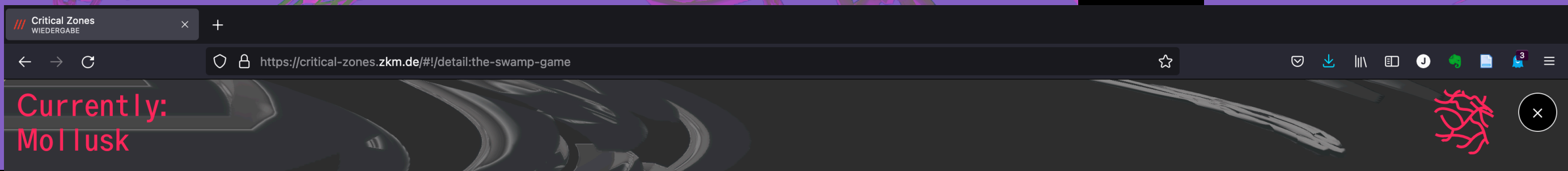
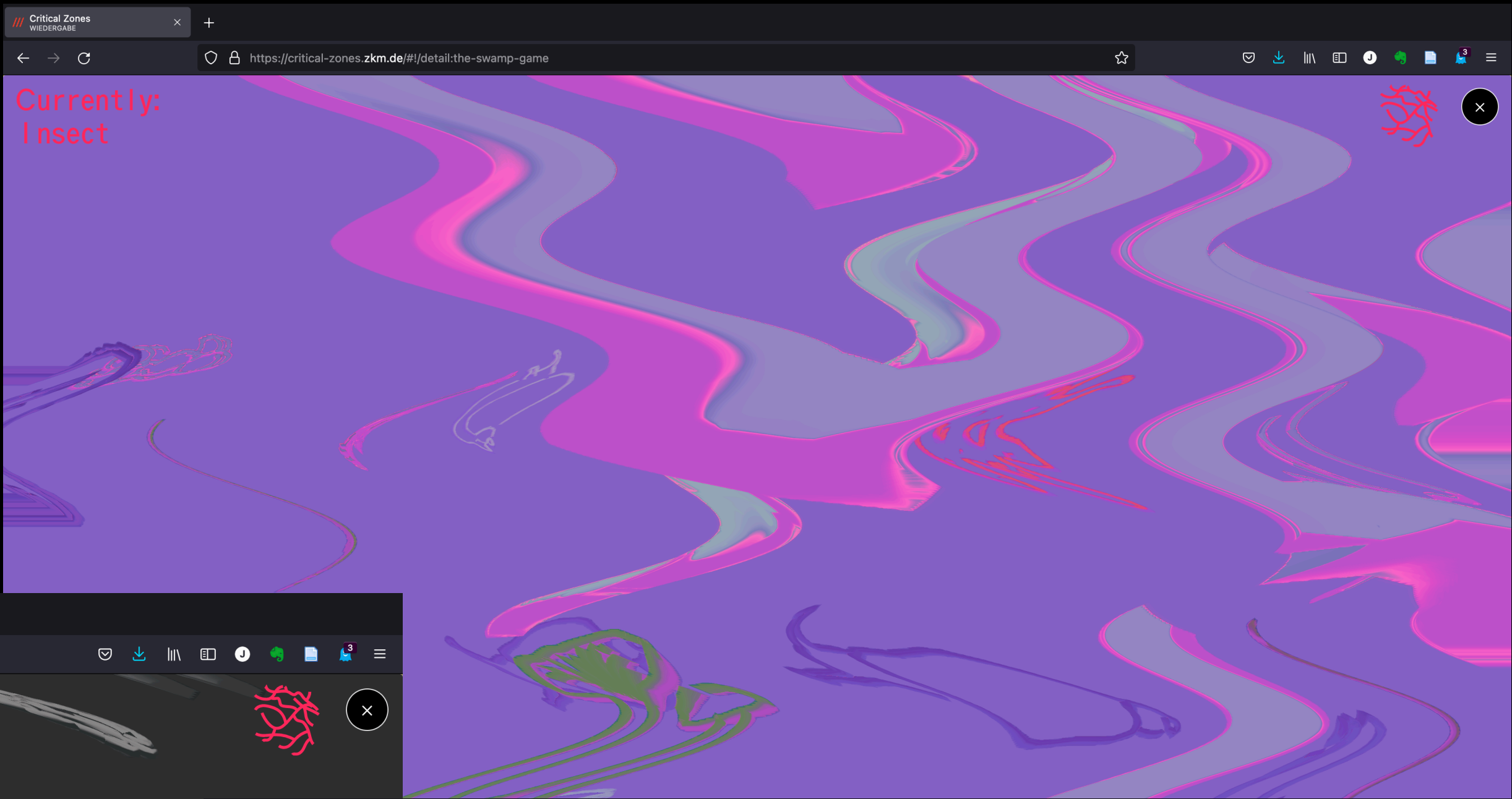
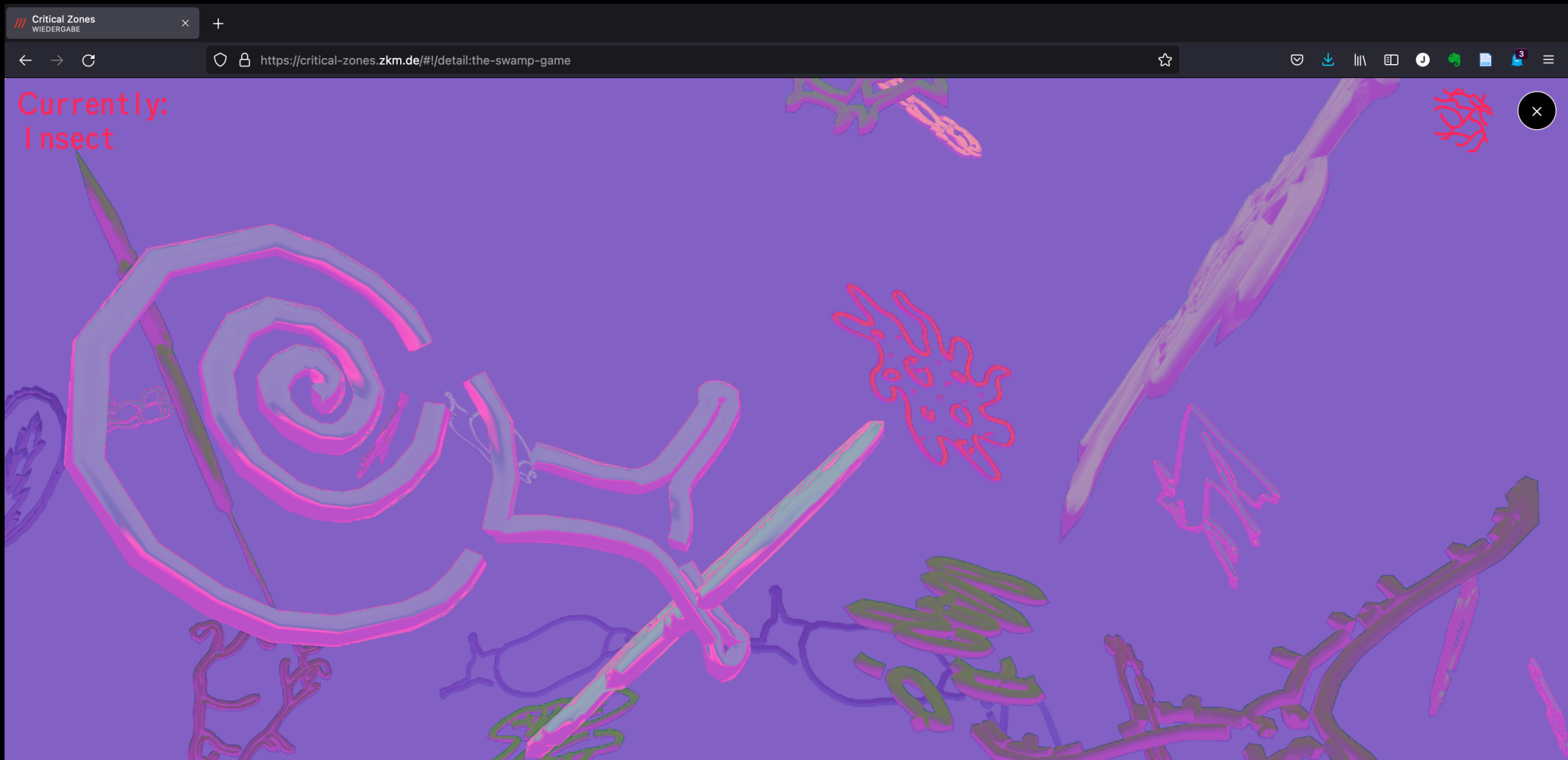
Critical Zones

https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game

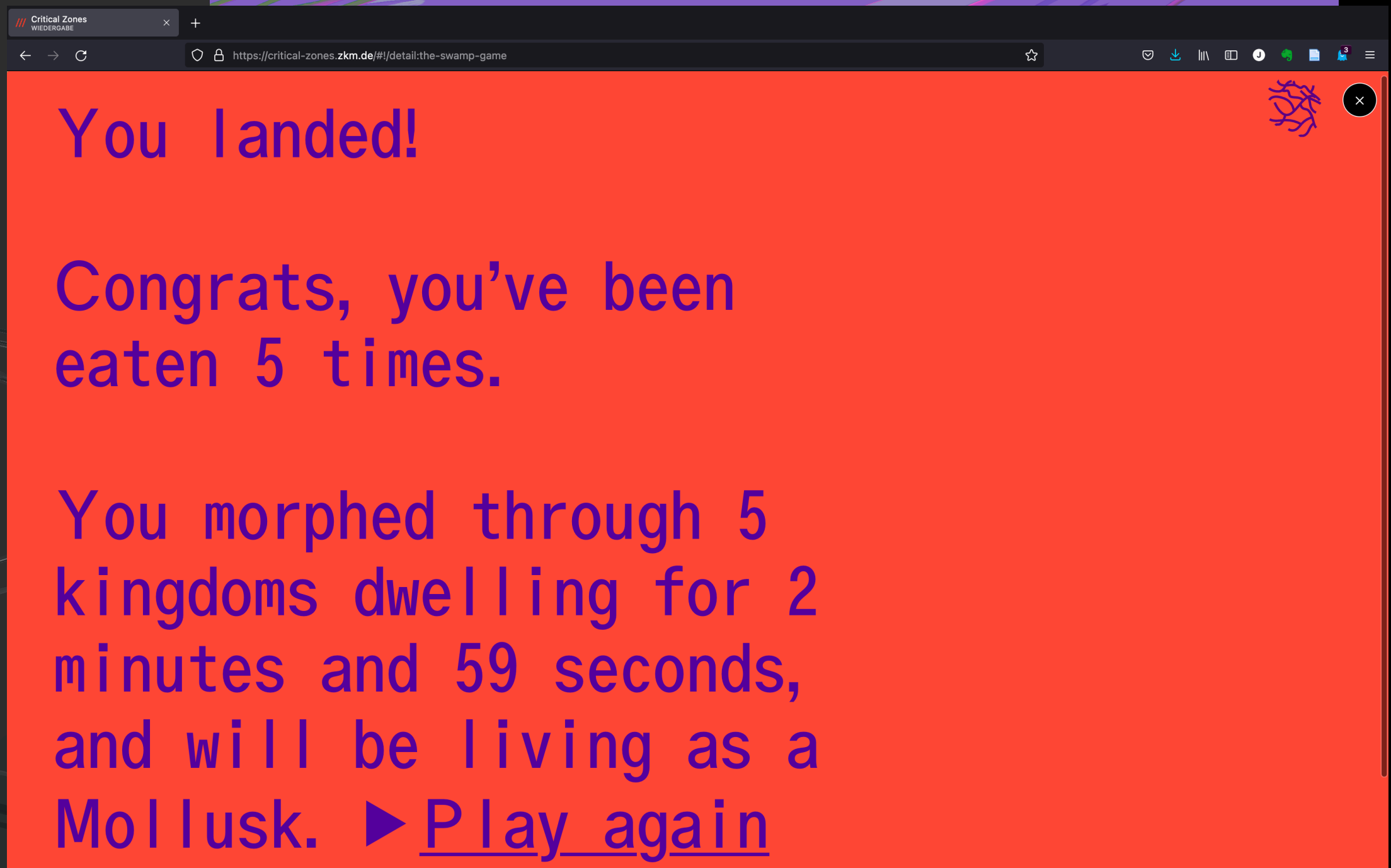
Dive into the Swamp:
Try to be eaten to become a new
species!







You have been eaten by a mollusk.



Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!

gamescom congress 2021
26.8.2021



CC_BY-NC nur
Folien 1-16!
Folien 17-25 s.
wiss. Zitatrecht.