

Sascha Pöhlmann

Spiel und Klasse. Das Game Lab als sozialer Faktor 2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23854>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pöhlmann, Sascha: Spiel und Klasse. Das Game Lab als sozialer Faktor. In: *Spiel//Formen*. Labore, Jg. 5 (2025), Nr. 4, S. 121–135. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23854>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://spielformen.net/index.php/journal/article/view/59>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0 License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

SPIEL UND KLASSE

Das Game Lab als sozialer Faktor

Sascha Pöhlmann

Abstract: Dieser Aufsatz beschreibt die Gründung des Game Labs in der Amerikanistik an der TU Dortmund als Fallbeispiel, um einen wichtigen Anspruch an solche Einrichtungen zu formulieren, nämlich soziale und ökonomische Barrieren abzubauen und einen niedrigschwelligen Zugang zu teurer Hard- und Software zu ermöglichen. Die konkreten Gegebenheiten – eine von Erstakademiker*innen geprägte Universität, ein Fokus auf die Lehramtsausbildung – sind Anlass, eine Diskussion über allgemeingültigere Zielsetzungen anzustoßen und dabei Herausforderungen und Lösungsansätze zu benennen, die auch für andere Standorte relevant sein mögen.

Keywords: Gründung, Ökonomie, Klasse, Medienzugang, Barrierefreiheit

1. EINLEITUNG

Dieser Beitrag möchte eine Mischung aus Erfahrungsbericht, Positionsbestimmung und Programmatik anbieten, um anhand eines praktischen Beispiels – dem im April 2024 gegründeten Game Lab in der Amerikanistik an der TU Dortmund – theoretische Überlegungen in den Austausch über die Etablierung und Pflege solcher Einrichtungen einzubringen. Wie nicht zuletzt die vorliegende Ausgabe von *Spiel|Formen* belegt, ist eine solche Gründung an einer deutschen Bildungseinrichtung – ob an Schulen, Universitäten, oder in der Erwachsenenbildung – zum jetzigen Zeitpunkt keine nationale, sondern nurmehr eine lokale Pioniertat. Dies ist ein mitunter hart erkämpfter Fortschritt, und doch zeigt sich dabei auch ein Grundproblem: Erfolgreiche Pilotprojekte wie die Game Labs an der Universitätsbib-

liothek Marburg, an der TH Köln oder in der Medienwissenschaft der Universität Konstanz sind nicht nur beeindruckende Belege dafür, wie großes Engagement von Personen und Teams Hindernisse überwinden und dringend nötige Strukturen schaffen kann, die über diese individuellen Bemühungen hinaus tragfähig sind. Sie sind in ihrer Vielfalt auch Belege dafür, dass ihre Vorreiterrolle nicht darin besteht, dass man ihnen einfach folgen könnte. Stattdessen zeigen sie vielmehr, dass jedes ähnliche Projekt sich seinen eigenen Weg bahnen muss, da die jeweiligen lokalen Gegebenheiten, Ansprüche und Möglichkeiten so unterschiedlich sind, dass man nicht ein und dieselbe Karte für unterschiedliche Gebiete benutzen kann. Michael Mosel und Tobias Müllerleile zeigen in ihrem Aufsatz „Aufbau eines Game Labs an der UB Marburg“¹ sehr gut, dass die Modellhaftigkeit ihres Projekts weniger darin besteht, es als konkrete Blaupause für ähnliche Vorhaben verwenden zu können, sondern im Nachweis der Gebundenheit an die jeweiligen, beispielsweise universitätsinternen Umstände. Nur in gezielter Anerkennung dieser Umstände ist die Gründung und Pflege einer solchen Einrichtung möglich.

Ich stelle diesen abstrakten Gedanken der folgenden Darstellung der Gründung an der TU Dortmund voran, um zu zeigen, dass sie keinerlei Modellanspruch erheben wird, sondern dass es hier eher um etwas geht, das mit „Beispiel“ bescheidener und treffender umschrieben ist. Und doch weist ein Beispiel auf eine Menge hin, in der sich die partikularen Einzelfälle doch auf verschiedene Weisen familienähnlich gruppieren mögen, ohne einheitlich zu werden. Gerade weil es sich verbietet, zu starre Schablonen zu erstellen, ist es umso wichtiger, dennoch auf konzeptueller Ebene Gemeinsamkeiten zu finden und einen offenen Austausch zu pflegen.

1 Mosel, Michael and Müllerleile, Tobias. "Aufbau eines Game Labs an der UB Marburg: Herausforderungen und Perspektiven" *ABI Technik*, vol. 43, no. 4, 2023, pp. 272-281. <https://doi.org/10.1515/abitech-2023-0046>.

2. DAS GAME LAB AN DER TU DORTMUND: DER SOZIALE FAKTOR

Das konkrete Beispiel ist das Game Lab an der TU Dortmund, das ich im April 2024 offiziell gegründet habe, und das seitdem von einem Team von wissenschaftlichen Mitarbeiter*innen (Nicole Mellin, Dr. Burak Sezer) und etwa einem Dutzend studentischer Freiwillige*r getragen wird (Elif Bicak, Jasmin Brücher, Joanna Dieckmann, Delia Holban, Luisa Kreyenbaum, Lena Sophie Kruse, Nazmi Rousdi-Oglou, Carolin Schumann, Freddie Stiepermann, Samuel Taylor, Ann-Kathrin Thierfeld, Dilara Ülker, Kai Zurkuhl). Die Gründung hatte einen sehr kurzen Vorlauf von nur einem Semester, womit sich auch andeutet, warum dieses Game Lab nur sehr bedingt als Vorbild für ähnliche Projekte dient: Ich habe es vollständig aus meinen Berufungsmitteln finanziert, nachdem ich im Oktober 2023 die Professur für amerikanische Literatur- und Kulturwissenschaft angetreten habe. Zugleich belegt diese Vorgehensweise die generellen strukturellen Probleme bei solchen Vorhaben, die nicht den Luxus eines Startbudgets ohne Zweckbindung und der Gestaltungsfreiheit einer Professur haben.

Zu dieser Gründung ließen sich sicherlich viele Dinge sagen, die für andere Projekte im Detail positiv wie negativ beispielhaft wären, so wie auch andere, etabliertere Projekte so einige dieser Details wiedererkennen würden. (Die Softwarebeschaffung bleibt auch hier das größte Problem, das bestenfalls Übergangslösungen findet, die zu sehr vom guten Willen der Beteiligten abhängig sind, um wirklich nachhaltig zu sein.) Das Game Lab ist permanent in einem ehemaligen Büroraum für Doktorand*innen eingerichtet, der einst acht Arbeitsplätze umfasste und ca. 45qm groß ist. Da das Game Lab direkt an einen Seminarraum angrenzt, wurde es in Eigenregie mit Schaumstoffplatten schallgedämpft. Der Raum ist nicht gänzlich frei zugänglich, sondern nur geöffnet, wenn eine der freiwilligen studentischen Helfer*innen vor Ort ist, oder in Absprache mit den Mitarbeiter*innen. Die Ausstattung deckt eine möglichst große Bandbreite an Hard- und Software ab, um vielen Personen die Möglichkeit zu geben, viele Dinge anzuspielen, und die zugleich auch einen historischen und archivarischen Anspruch hat. Eine Switch, eine PS5, ein Gaming-PC, eine Wii, ein DS und ein

MiSTer FPGA-Emulator sind stationär vorhanden; ein Gaming-Laptop erlaubt auch den mobilen Einsatz in Seminarräumen, bei Vorträgen und Tagungen. Die Wii und das DS mit Zubehör und Spielen sind private Spenden. Auf den gegenwärtigen Systemen sind ca. 300 Titel verfügbar.² Zudem gibt es noch eine Auswahl an analogen Spielen, die an freien Tischen genutzt werden können, sowie eine kleine analoge Forschungsbibliothek. Digital wird das Game Lab von einem Discord-Server³ begleitet, der sich als zentrales Vernetzungsmedium bewährt hat; ein Instagram-Kanal⁴ dient der Werbung; eine Website⁵ der Außendarstellung und Dokumentation im Rahmen der Universität.

Aber es geht mir hier nicht so sehr um diese praktischen Detailfragen; ich möchte vielmehr eine abstraktere Konversation darüber beginnen, *warum* man eigentlich ein Game Lab gründen sollte, und hier den beispielhaften Anspruch des Dortmunder Game Labs identifizieren. Ich möchte zunächst vorbringen, dass die Gründe für eine solche Infrastrukturmaßnahme keineswegs offensichtlich oder selbstverständlich sind, auch wenn sie uns Befürworter*innen im Austausch miteinander gelegentlich so scheinen mögen. Zugleich aber gehört zu dieser Befürwortung meistens nicht nur die Begründung, sondern sogar die Rechtfertigung gegenüber skeptischen Personen und Institutionen, von deren Macht die Gründung und nachhaltige Pflege eines Game Labs üblicherweise abhängt. Die von den bereits erwähnten Kollegen Mosel und Müllerleile vorgebrachte Argumentationslinie dürfte hier exemplarisch sein: Sie verweisen zunächst auf die kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung der Videospiele und leiten daraus einen „hohe[n] Bedarf im Hinblick auf einfach zugängliche technische Infrastruktur für die Beschäftigung mit elektronischen Spielen in Lehre und Forschung“ (273) ab, den in diesem Fall die Universitätsbibliothek Marburg decken soll. Diese Prämissen und Schlussfolgerungen sind unstrittig, hinreichend und insgesamt effektiv, und doch gilt es, darüber hinaus zu denken und ein breiteres und vielfältigeres argumentatives Fundament zu

2 <https://tu-dortmund.sciebo.de/s/y6MiEKzFjUdLbRB>.

3 <https://discord.gg/DGHyC5YNF3>.

4 <https://www.instagram.com/gamelabtudo/>.

5 <https://islk.kuwi.tu-dortmund.de/gamestudies/>.

schaffen – nicht nur um Überzeugungsarbeit zu leisten, sondern um solchen Projekten, so abgeschmackt es klingen mag, wirklich *Sinn* zu geben, der mehr ist als ein *Ziel*. So wie es auch grob vereinfachend wäre, das Ziel einer Bibliothek auf die Bereitstellung von Medien zu reduzieren, darf sich – so meine normative These – ein Game Lab nicht mit einem Ziel zufriedengeben, sondern soll idealerweise die breite Sinnhaftigkeit einer Bibliothek anstreben, da es ein ähnliches Potential aufweist.

Es gilt natürlich zu debattieren, worin diese Sinnhaftigkeit bestehen kann, und es besteht kein Zweifel, dass hier verschiedene Positionen denkbar sind, deren Vielfalt gerade den Unterschied zwischen komplexem Sinn und einfachem Ziel ausmacht, so dass sich eine Reduktion verbietet. Ich möchte eine dieser Positionen hier näher vorbringen, die mir aufgrund der lokalen Gegebenheiten des Game Labs an der TU Dortmund besonders wichtig erscheint, und von der ich meine, dass sie einen gewissen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben darf, ohne dadurch anderen Standorten deren Prioritäten in Abrede zu stellen.

Kurz gesagt ist der Hauptanspruch der Gründung des Game Labs an der TU Dortmund ein *sozialer*. Das Game Lab entstammt einer bestimmten Fachkultur und ist in ihr ideell wie physisch verortet; es ist eine Einrichtung, die mit Geldern der Amerikanistik in deren Räumlichkeiten eingerichtet wurde und betrieben wird, und deren inhaltliche Ausgestaltung zwar dezidiert interdisziplinär ist, die aber dennoch die amerikanistische Kulturwissenschaft als koordinierendes Zentrum dieses Netzwerks versteht. Und doch dient das Game Lab nicht primär dazu, amerikanistische Forschung und Lehre zu betreiben; es dient nicht einmal primär Forschung und Lehre. Stattdessen dient es eher einem gewissermaßen propädeutischen Zweck, der nach den Bedingungen der Möglichkeit für Forschung und Lehre fragt und diese herzustellen sucht. Dieses Game Lab versteht sich durchaus als Forschungs-, Lehr- und Lerneinrichtung, setzt diese Aktivitäten aber sehr früh an, nämlich beim Zugang zu Hard- und Software selbst, ungeachtet dessen, was die Nutzer*innen dann damit genau tun.

Weniger aufgeblasen formuliert besteht der Sinn des Game Labs darin, jene Barrieren abzubauen, die verhindern, dass sich Menschen dem Ge-

gegenstand des Spiels nähern – ganz egal, ob daraus dann ein Forschungsgegenstand wird oder nicht. Diese Barrieren sind sicherlich vielfältig und beispielsweise materieller, ideeller, sozialer oder kultureller Natur. Wenn es ein Ziel eines Game Labs ist, „Forschenden, Lehrenden und Studierenden einen niedrigschwelligen Zugang zu Technik, Inhalten und Serviceangeboten zu bieten und eine möglichst eigenständige Nutzung der Angebote zu ermöglichen“ (Mosel und Müllerleile 274), dann besteht der Sinn dieses Game Labs darin, zunächst zu fragen, was niedrigschwelliger Zugang über die eigenständige Nutzung hinaus bedeuten kann, und dann diese Zugänge in möglichst großer Breite herzustellen.

3. SCHWELLEN IDENTIFIZIEREN UND ÜBERWINDEN: PRAKTIKERFAHRUNGEN

Als höchste Schwelle unter vielen erscheint mir – und dies ist sicherlich eine Setzung – die *ökonomische*, und in ihrer Nivellierung besteht der oben genannte soziale Anspruch. Meine Lehrerfahrung in der amerikanischen Kulturwissenschaft zeigt, dass es kaum ein elitäreres Unterrichtsthema gibt als Videospiele: Wohingegen ein textbasiertes Literaturseminar dank gebrauchter Bücher, günstiger Kopiervorlagen oder PDF-Readern meist finanziell erschwinglich bleibt, ist der grundlegende Zugang zu Videospielen durch viel höhere wirtschaftliche Hürden erschwert. Dies hat wiederum unmittelbare didaktische und methodische Konsequenzen, welche sowohl das Lehren, das Lernen und die Forschung einschränken, erschweren, oder gar verhindern. Selbst die grundlegende Herstellung einer gemeinsamen Erfahrung und Kenntnis des Diskussionsgegenstandes in einem Seminar ist eine Herausforderung (wie wohl alle, die jemals Game Studies unterrichtet haben, bestätigen werden): Nicht alle Teilnehmenden haben geeignete Hardware zuhause oder anderweitig Zugang dazu; nicht alle Teilnehmenden haben die entsprechende Software; nicht alle Teilnehmenden sind – beim besten Willen – in der Lage, sich diese Dinge zu besorgen; und es wäre vermessen und falsch, dies von den Teilnehmenden zu verlangen. Bildung wird allgemein leider nach wie vor durch den Faktor Klasse be-

stimmt, und die Game Studies sind ein besonders eklatantes Symptom einer tiefergehenden Ungleichheit. Man wird dieser Ungleichheit nicht allein dadurch beikommen, das Symptom zu lindern, aber es ist besser, einen Ansatzpunkt zu nutzen, anstatt es angesichts der Komplexität des Problems lieber ganz bleiben zu lassen. Ganz einfach: Game Studies darf nichts sein, das man sich leisten können muss. Es ist die Aufgabe eines Game Labs, dies sicherzustellen.

Die TU Dortmund ist, wie die gesamte Universitätsallianz Ruhr, in einer strukturschwachen und von Migration bestimmten Region von Erstakademiker*innen geprägt, und sie unternimmt ausdrücklich Bestrebungen, diese anzusprechen, zu fördern und in ein Hochschulbildungssystem zu integrieren, in dem nach wie vor mehr Menschen aus akademischen Elternhäusern vertreten sind.⁶ Die ökonomischen und sozio-kulturellen Barrieren sind dabei nicht nur Eingangshürden, nach deren Überschreitung dann eine große Gleichheit herrscht, sondern ziehen sich potentiell durch das gesamte Studium – und dieselben Gründe, die dazu führen, dass Kinder von Akademiker*innen eher studieren als die von Nichtakademiker*innen, führen im Studium dazu, dass sich erstere eher mit teuren Medien befassen als letztere. Um dieser Diskrepanz zu begegnen, ist die Bereitstellung von Hard- und Software im Game Lab natürlich fundamental, und doch ist sie nur ein Anfang. Klassenunterschiede beschränken sich nicht nur auf ökonomische Ungleichheiten an Ressourcen, sondern haben auch soziokulturelle Effekte, denen es Rechnung zu tragen gilt. Daher gilt es, auch die immateriellen Barrieren abzubauen, die einen Zugang zum Spiel verhindern. Konkret bedeutet dies eine inhaltliche Ausgestaltung des Game Labs, welche die rein technische Bereitstellung begleitet und einordnet, und die zugleich Einladung ist, das Game Lab zu nutzen, wie auch ein Beispiel, wie es genutzt werden kann. Hier hat sich eine dreifache Strategie bewährt, die aus folgenden Teilen besteht.

Der erste Teil ist eine andauernde Vortragsreihe mit dem Titel „Wissenschaft und Spiel“, die ein Modell aufgreift, das bereits an der Universität

6 Siehe hierzu etwa das „Talentscouting“ der TU Dortmund: <https://www.tu-dortmund.de/studieninteressierte/beratung/talentscouting/>.

Innsbruck⁷ erfolgreich die interdisziplinäre Vernetzung und Sichtbarkeit der Game Studies befördert hat. In informellen Abendvorträgen sind Wissenschaftler*innen verschiedener Fachbereiche eingeladen, darüber zu sprechen, was ihre jeweilige Disziplin mit Videospiele macht und was wiederum die Videospiele mit ihrer Disziplin machen. Die fachliche Bandbreite umfasst bislang Linguistik, Rehabilitationswissenschaften, Logistik, Deutschdidaktik und Englischdidaktik, Musikwissenschaft, Informatik und Amerikanistik. Das jeweilige Publikum ist noch vielfältiger, und diese Vorträge haben sich zu einem erfreulich interdisziplinären Forum entwickelt, das akademische Hierarchien ebenso spielend überwindet wie eine Trennung von wissenschaftlichem und Verwaltungspersonal. Parallel dazu werden auch längere wissenschaftliche Workshops angeboten, wie etwa zum Thema „Climate Games/Games Literacy“ in Zusammenarbeit mit dem Forschungsnetzwerk „Multidisciplinary Environmental Studies in the Humanities“ der Universität zu Köln.

Der zweite Teil ist der beste Pfeil im Köcher eines Game Labs: der Spieleabend. Dieser kann mitunter an die Vortragsreihe angeschlossen sein, ist aber vor allem dann wirklich effektiv, wenn er dezidiert *nicht* in einen akademischen Kontext eingebettet ist, da dieser potentiell schon wieder eine Hürde sein könnte, die einen Zugang und ein Interesse am Game Lab verhindert. Es ist ein großer Vorteil eines Game Labs, Aufmerksamkeit und sogar Begeisterung durch die intrinsische Motivation des Spaßes am Spielen erwecken zu können, und es schmälert keineswegs seinen akademischen Anspruch, wenn man dies ohne einen zielgerichteten Überbau – sozusagen intellektuell bedingungslos – zulässt. In diesem Sinne ist es auch unerlässlich, das Game Lab zumindest teilweise zur wirklich freien Nutzung zu öffnen, ohne diese an konkrete Forschungs- und Lernvorhaben zu knüpfen, wodurch sich an der TU Dortmund in kürzester Zeit eine erstaunliche Vernetzung von Studierenden über Fächer und Semester hinweg ergeben hat, die wiederum zu einem unverhofft starken studentischen Engagement für das Game Lab führte. Zugleich gilt es dabei aber auch zu verhindern, dass das Game Lab eine Art Fachschaftszimmer wird, das einer

7 <https://www.uibk.ac.at/projects/gamestudies/index.html.de>.

geschlossenen Gesellschaft als Aufenthaltsraum dient, was aber durch eine Einteilung in verschiedene Nutzungskategorien zu unterschiedlichen Zeiten gut erreicht werden kann (wie etwa ein Slot für offenes Spiel und lautere Partyatmosphäre, einer für begleitetes Erstspielen, einer für konkrete Forschungsarbeit, und so weiter).

Der dritte Teil kann als stärkere Rahmung des offenen Spieleabends und der offenen Nutzung verstanden werden. Eine der Barrieren, die es abzubauen gilt, ist die der gefühlten sozialen Inakzeptanz: Wenn ein Game Lab den Anschein oder Ruf hat, nur für „die Gamer“ da zu sein, wird es absoluten Neulingen schwerfallen, buchstäblich wie metaphorisch die Schwelle des Raumes zu übertreten. Es genügt hierbei nicht, jegliches Gatekeeping zu vermeiden, sondern man muss eine einladende Offenheit demonstrieren, um eine wesentliche Zielgruppe abzuholen, nämlich jene Menschen, die wirklich einen Erstkontakt zum Medium des Videospieles suchen. Dabei genügt es nicht, die Tür offen zu halten; man muss die Leute auch wirklich empfangen. Eine Idee der studentischen Freiwilligen erlaubt genau das: ein Spieleabend, der sich ausdrücklich und exklusiv an Menschen ohne Videospieelerfahrung richtet. Andererseits erfordert es auch eine entsprechende Aufbereitung der Hard- und Software im Game Lab selbst, um eine eigenständige Alltagsnutzung zu ermöglichen: Selbst verfasste praktische Anleitungen und Überblickstexte sowie Ansprechpartner*innen vor Ort sollen die ersten Schritte begleiten, egal ob es darum geht, wie man eine Playstation einschaltet oder – das hardwaregewordene Gegenteil von „niedrigschwellig“ – den MiSTer FPGA-Emulator bedient.

4. DIGITALE MEDIENTEILHABE UNTER BESONDERER BERÜCKSICHTIGUNG DER LEHRAMTSAUSBILDUNG

Es sind natürlich noch weitere Taktiken denkbar, um die Strategie umzusetzen, das Game Lab als Werkzeug und Ort digitaler Medienteilhabe und Barrierefreiheit zu nutzen, und jegliche Kooperation mit anderen Fachbereichen, Verwaltungseinheiten und Serviceeinrichtungen der Universität ist zur Entwicklung und Umsetzung dieser Strategie erstrebenswert und

notwendig. Zugleich muss im Zuge dieser Planung auch die Frage beantwortet werden, warum man das eigentlich alles macht. Das sozialökonomische Argument der Medienteilhabe könnte hier ohne Missgunst als nicht hinreichend betrachtet werden; warum sollte es Aufgabe einer Bildungseinrichtung sein, solchen Zugriff zu ermöglichen, wo diese Aufgabe doch beispielsweise besser von Stadtbibliotheken erledigt werden kann? Der Verweis auf die Relevanz des Mediums für Forschung und Lehre kann hier schnell als zu vage und generisch abgetan werden, also bedarf es einer Konkretisierung, die je nach unterschiedlichen Gegebenheiten auch unterschiedlich ausfallen wird. Im konkreten Fall der TU Dortmund liegt die dringende Notwendigkeit eines sozial motivierten Game Labs als zentrale Einrichtung der Universität (und nicht als Forschungseinrichtung eines Faches) darin begründet, dass ein Schwerpunkt der Universität auf der Ausbildung von Lehrkräften sämtlicher Schulformen liegt. Die Lehrpläne dieser Schulformen beinhalten inzwischen ausnahmslos und fächerübergreifend den Anspruch, digitale Medienkompetenz zu vermitteln,⁸ und zugleich bietet aber die Lehramtsausbildung den zukünftigen Lehrkräften keine überzeugende Möglichkeit, selbst diese Kompetenz zu erwerben, wodurch sie natürlich auch nicht befähigt werden, sie ihrerseits weiterzutragen. Natürlich bestätigen Ausnahmen die Regel, und natürlich gibt es an einigen Universitäten erfolgreiche Bestrebungen, dies zu ändern, aber die negative Grunddiagnose scheint mir dennoch weiterhin haltbar.

Ein Game Lab ist sicherlich nicht der Königsweg zur digitalen Medienkompetenz, weil es diesen einen Weg aufgrund der Vielfalt digitaler Medien und Kompetenzen nicht geben kann. Und doch bietet es eine tatsächlich einzigartig geeignete Ressource, um eine große Bandbreite an digitalen Medienkompetenzen zu erwerben, einzuüben und auf andere Bereiche zu übertragen. Die digitale Lebenswelt heutiger Schüler*innen ist zweifellos spielerisch, selbst wenn sie nicht immer dezidiert eine Spielwelt ist, und eine kritische Auseinandersetzung mit digitaler Interaktion erscheint mir in jeder Form unerlässlich. Wohlgermerkt als Literaturwissen-

8 Siehe etwa in Bezug auf Nordrhein-Westfalen den „Medienkompetenzrahmen NRW“: <https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>.

schaftler, der sich über Lyrik vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart habilitiert hat, erscheint es mir absurd, in Schulen und für Schulen weiterhin Gedichtinterpretation als Kernmedienkompetenz im Sprachunterricht zu vermitteln, während jene Alltagsmedien, mit denen Schüler*innen und auch Lehrkräfte eigentlich vertraut sind, analytisch vernachlässigt und somit der Kritik entzogen werden. Dies ist kein Plädoyer dafür, das eine durch das andere zu ersetzen, sondern vielmehr eine Kombination anzustreben: Ein Lehramtsstudium muss dazu anleiten, ebenso eine kritische Textanalyse vorzunehmen wie eine kritische Videospieldanalyse, und es kann nicht angehen, dass zukünftige Generationen von Lehrkräften absolut keinen Begriff davon haben, wie dieses Medium funktioniert und wie man sich ihm analytisch nähert. Um einen Dialog zum Pflanzen von Bäumen aus Richard Powers' Roman *The Overstory* zu paraphrasieren: Der beste Zeitpunkt, dies zu ändern, wäre vor 20 Jahren gewesen; der zweitbeste Zeitpunkt ist jetzt. Die Bedingung der Möglichkeit dieser Änderung ist in jedem Fall, grundlegend Zugang zu den digitalen Medien selbst zu schaffen, denn gerade durch deren Interaktionscharakter ist es unerlässlich, den Studierenden wirklich die Möglichkeit zu geben, diese unmittelbar selbst zu *erfahren*. Nur aus dieser Erfahrung kann man lernen; nur aus dieser Erfahrung heraus kann man lehren.

Hier zeigt sich übrigens ein vielleicht unerwarteter Effekt der sozialen Klasse, dem ein Game Lab gleichermaßen entgegenzuwirken hat. Es liegt auf der Hand, dass der Zugang zum teuren Videospieldmedium einkommensschwächeren Schichten erschwert oder verwehrt ist; zugleich ist es aber so, dass dieser Zugang auch dort verschlossen wird, wo eigentlich keine nennenswerten ökonomischen Zwänge herrschen. Caro Blume⁹ beschreibt – in Übereinstimmung mit anderer didaktischer bzw. bildungswissenschaftlicher Forschung – eine bildungsbürgerliche Grundskepsis gegenüber dem Spielen, die dazu führt, dass es als nutzlose Zeitverschwendung markiert wird. Da sich nach wie vor viele Lehrkräfte aus dem Bildungsbürgertum rekrutieren, führt dies dazu, dass deutsche Lehrkräfte weniger spie-

9 Blume, Caro. (2019). "Playing by their rules: Why issues of capital (should) influence digital game-based language learning in schools". *CALICO Journal*, 36(1), 19–38.

len als ihre Kolleg*innen in anderen Ländern, so dass im Vergleich die Integration von Spielen in den Unterricht bislang deutlich zurückliegt. Es wäre also grundfalsch zu erwarten, dass sich das Problem irgendwie von selbst lösen werde, wenn nur eine neue Generation von angeblichen *digital natives* als Lehrkräfte in die Schulen komme. Vor diesem Hintergrund hat das Game Lab eine weitere Zielgruppe, die eigentlich dem anderen Ende des Klassenspektrums zuneigt, und hier müssen andere Barrieren abgebaut werden: nicht ökonomische, sondern – so seltsam es zunächst klingen mag – *moralische* Barrieren. (Im Übrigen finden diese Hindernisse und Bedenken durchaus auch ihre Entsprechung darin, dass Erstakademiker*innen ebenfalls zögern mögen, sich in ihrem Studium mit Spielen zu beschäftigen, da diese „mangelnde Ernsthaftigkeit“ dem selbst oder von außen auferlegten Erwartungsdruck zuwiderläuft.)

5. EXPERIMENT UND GEMEINSCHAFT

So gesehen verdient das Game Lab tatsächlich seinen Namen, auch wenn es die eigentliche Forschung an Spielen zunächst zurückstellt: Es ist ein Labor, in dem unterschiedliche Aspekte in neue Konstellationen gebracht werden, und vieles davon ist experimentell in dem Sinn, dass Hypothesen empirisch überprüft werden – und manches in dem Sinn, dass man wirklich nicht weiß, was dabei herauskommt. Diese Offenheit hat sich bislang als überaus produktiv erwiesen, und es haben sich in kürzester Zeit Erkenntnisse und neue Nutzungsmöglichkeiten ergeben, die nie Ziel oder Teil der anfänglichen Programmatik waren. Eine wirkliche Überraschung war, wie schnell das Game Lab durch studentisches Engagement in einen Zustand der weitgehenden Selbstverwaltung übergegangen ist, und wie schnell das Game Lab zu einem wirklichen Gemeinschaftsraum wurde – sicherlich nicht zuletzt deshalb, weil daran an der TU Dortmund ein Mangel besteht. Was zunächst als Nachteil erschien, hat sich dabei als Vorteil entpuppt: Es gibt wenige Plätze, an denen zeitgleich gespielt werden kann, und so wird mehr *zusammen* gespielt, so dass sich meistens Gruppen vor einer Konsole versammeln und die Nutzer*innen viel mehr kommunizieren als in einem Raum im Stil eines CIP-Pools. Die Spielplätze sind allesamt auf Tischen an

den Wänden ausgerichtet, so dass in der Mitte des Raumes flexibel Stühle zusammengestellt werden können, wodurch auch die Barrierefreiheit für Nutzer*innen mit Mobilitätseinschränkungen gegeben ist.

Diese Faktoren – von der konkreten Raumeinrichtung bis zur inhaltlichen Begleitung – haben den sozialen Anspruch des Game Labs auf eine Art eingelöst, die keineswegs Teil des Plans war und wohl auch nur bedingt planbar war. Zugleich kann man diesen Anspruch nicht formulieren, ohne selbstkritisch zu betonen, dass der Erfolg des Game Labs in seiner gegenwärtigen Form auf der unbezahlten Arbeit der studentischen Freiwilligen fußt. Eine faire Bezahlung der geleisteten Arbeitsstunden – sofern man den gängigen Stundensatz für studentische Hilfskräfte als fair bezeichnen möchte – wäre leider weder aus Haushalts- noch Berufungsmitteln einer einzigen Professur lange zu leisten, und solange das Game Lab nicht breiter institutionell verankert wird, stehen solche Personalmittel weder individuell noch strukturell zur Verfügung. Zugleich haben die Studierenden selbst natürlich ein Interesse daran, eine möglichst lange und zuverlässige Nutzbarkeit des Game Lab sicherzustellen. Die Frage ist somit, welchen Gegenwert für die Arbeitsleistung man den Studierenden bieten kann – wohl wissend, dass die Studierenden, welche die Arbeit leisten, nicht nur dieselben sind, die davon profitieren. Hier scheint mir der Aspekt der gemeinschaftlichen Mitbestimmung von zentraler Bedeutung: Wenn die Studierenden das Game Lab sowohl räumlich nutzen als auch programmatisch gestalten dürfen, arbeiten sie zwar unentgeltlich, aber doch immerhin an *ihrem* Raum, wodurch sie den ideellen und materiellen Wert ihrer Arbeit hinreichend selbst schöpfen. Dazu gehört auch eine entsprechende Kommunikationsinfrastruktur, über die diese Gestaltung möglich wird, indem Wünsche und Bedürfnisse gehört und Projekte angestoßen und koordiniert werden können. Diese Gegebenheiten sicherzustellen und immer wieder zu prüfen muss auch Teil des sozialen Anspruchs des Game Labs sein. (Und es schadet nichts, darüber hinaus zum Semesterende die Freiwilligen zum Essen einzuladen.)

Für dieses Nutzungsmodell spricht, dass sich aus dieser Selbstverwaltung tatsächlich eine studentische Gemeinschaft entwickelt hat, die sich

weder auf bestimmte Semester noch bestimmte Studiengänge beschränkt. Der Ort selbst wurde sehr schnell zum bekannten Treffpunkt, an dem man sich verabreden kann, ohne noch groß erklären zu müssen, wo er ist. Die universitätsweite Werbung für die Veranstaltungen sowie Aktionen beim Sommerfest und ähnlichen Veranstaltungen haben bereits ein Stück weit dafür gesorgt, dass das Game Lab mehr als Einrichtung der Universität und nicht eines Fachbereichs wahrgenommen wird. Zugleich ist natürlich ein starker Kern der Amerikanistik die Stütze dieser Gemeinschaft, und innerhalb des Fachbereichs hat das Game Lab bereits jetzt eine bemerkenswerte identitätsstiftende Funktion erfüllt, die übrigens auch Studierende und Mitarbeiter*innen enger verbindet und Barrieren abbaut.

Das Game Lab wird erfreulicherweise auch von anderen Einrichtungen der Universität genutzt: Andere Fachbereiche wie etwa die Musikwissenschaft halten darin Lehrveranstaltungen ab, und wie die Spielthematik insgesamt hat sich das Game Lab als idealer Raum für interdisziplinäre Vernetzung erwiesen. Doch auch jenseits der Wissenschaft erfüllt es seine soziale Funktion im Dienst der gesamten Universität: Es wird beispielsweise in Kooperation mit dem Referat Internationales für eine Willkommensveranstaltung für die neuen Gaststudierenden genutzt, um diese am Ende ihrer Begrüßungswoche bei einem Spieleabend unkompliziert miteinander und mit den Einheimischen zu vernetzen. Auch beim Tag der offenen Tür, für Erstsemesterbegrüßungen oder andere öffentliche Veranstaltungen ist das Game Lab eine Attraktion, die einen niedrighschwelligen Zugang zu Lehre und Forschung ermöglicht, Interesse weckt, Kommunikation erleichtert. Dabei ist besonders seine Flexibilität von Vorteil, da es mit minimalem Aufwand zum barrierefreien Ort für Filmvorführungen, Lesungen oder Diskussionsrunden gemacht werden kann.

Wie bereits angedeutet: Nichts von alledem ist neu. Bibliotheken erfüllen diese vielfältigen sozialen Aufgaben seit langer Zeit, ob als Kommunikationsraum, Archiv, Netzwerkknoten, und auch – wirklich ohne Ironie – als demokratische Utopie einer klassenlosen, barrierefreien Bildungsgesellschaft. Es ist – so mein abschließendes Plädoyer – dieser abstrakte Anspruch, an dem sich ein sozial orientiertes Game Lab grundlegend orientieren sollte, egal wie viel davon konkret eingelöst werden mag. Dazu

gehört unbedingt auch die Frage, welche Anpassungen nötig sind, um den Unterschieden beider Formen gerecht zu werden. Dies ist nicht zuletzt dann relevant, wenn eine Kombination von Bibliothek und Game Lab angestrebt wird, denn bei allem Vorbildcharakter wäre es eine verpasste Chance, wenn letzteres einfach in ersterem aufgehen und somit auch als solches verschwinden würde. Zugleich erfordert eine sinnvolle Integration auch eine gewisse Veränderung der Bibliothek, etwa was Archivierung oder Nutzungskonzepte angeht, doch auch das gehört seit langer Zeit zu deren Wesen. Die mediale Eigenheit der Spiele – ob analog oder digital – erfordert auch eine eigene Kuration, was alles von grundlegender Hardwarepflege bis zur wissenschaftlichen Konferenz einschließt.

Diese Mischung aus Integration und Selbstständigkeit ist der nächste Schritt, den das Game Lab an der TU Dortmund gehen möchte, um wirklich das Game Lab *der* TU Dortmund zu werden. Noch in der Gründungsphase haben hier entscheidende Akteure der Universitätsbibliothek – insbesondere die Direktion und die Kolleg*innen des *Hybrid Learning Center* (HyLeC) – großes Interesse und Initiative gezeigt, um Bibliothek und Game Lab sinnvoll zusammenzubringen. Es besteht also die berechtigte Hoffnung, dass dieses lokale Laborexperiment noch weitere Schritte vor sich hat; es wäre schon jetzt ein erfolgreiches Experiment, wenn es Anlass wäre, über die Sinnhaftigkeit und den sozialen Anspruch von Game Labs zu sprechen.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Sascha Pöhlmann ist Professor für amerikanische Literatur und Kultur an der TU Dortmund. Er ist Mitherausgeber der Buchreihe „Video Games and the Humanities“ bei De Gruyter und Begründer der Konferenzreihe „Playing the Field“.