



## Presseinformation Nr. 43/2024

### Mitspielen im GameLab der Universität Konstanz

**Am 26. April 2024 öffnet das GameLab der Universität Konstanz zwischen 10.00 und 12.30 Uhr der Öffentlichkeit seine Türen. Tags zuvor bildet ein wissenschaftlicher Workshop den Auftakt zur Neuausrichtung des GameLab, bei der die Forschung auf die gesellschaftliche Relevanz digitaler (Spiel-)Kompetenzen ausgeweitet wird.**

Im März 2022 gründete sich das GameLab der Universität Konstanz als Core Facility in der Konstanzer Medienwissenschaft, um dort Spielforschung über Computer-, Brett- und Kartenspiele und über spielerische Interaktionen zu fördern und zu verankern. Das GameLab unterstützt Wissenschaftler\*innen unterschiedlicher Disziplinen, indem es einerseits ein Forschungs-Netzwerk zur Spielforschung aufbaut und andererseits die nötige technische Infrastruktur zur Durchführung von Forschungsprojekten bereitstellt. Am 26. April 2024 öffnet das GameLab seine Türen und bietet allen Interessierten die Gelegenheit, sich nicht nur über die aktuelle Forschung im GameLab zu informieren, sondern auch einfach mitzuspielen.

#### Soziale Medien spielend gemeistert

Am Tag der offenen Tür stellt das Konstanzer GameLab seine neue inhaltliche Ausrichtung vor. Darin geht es nun verstärkt um Gaming Literacy oder auch Digital Literacy, also um mediale Kompetenzen, die sich die Spielenden im Rahmen von analogen oder digitalen (Spiel)Praktiken selbst aneignen. „Wie Brettspiele verbinden Online-Spiele kooperative ebenso wie wettkämpferische Praktiken in digitalen Spielwelten. Dabei werden nicht nur spielrelevantes Wissen, sondern auch Daten ausgetauscht. Neu ist, dass im GameLab eine Art Reallabor geschaffen wird, in dem unterschiedliche Stakeholder aus Forschung und Praxis die soziale Relevanz von Spielpraktiken in Kontexten zunehmender Datenorientierung untersuchen“, erklärt Medienwissenschaftlerin Beate Ochsner, zusammen mit Isabell Otto Leiterin des GameLab.

Mediale Kompetenzen im Sinne von Digital Literacy kommen auch in Sozialen Medien zum Tragen. Zum Beispiel eignen sich auch die User\*innen Sozialer Medien im Zuge informellen Lernens Fertigkeiten für die Nutzung von Plattformen und Apps selbst an. Auch wenn deren Betreiber\*innen die Zugangsbarrieren aus ökonomischen Gründen möglichst niedrig halten, bestehen dort zahlreiche ungeschriebene Regeln über die „richtige“ Umgangsweise mit Themen, Trends, algorithmischer Empfehlung und Datenerfassung. Wie beispielsweise geht man mit Algorithmen um? Solches Know-how wird mit höheren Klickzahlen, Follower\*innen und Likes belohnt. „User\*innen müssen Social Media Plattformen regelrecht bespielen“, sagt Medienwissenschaftlerin Isabell Otto, Co-Leiterin des GameLab.

## **Werkschau, Spielmöglichkeiten und ein wissenschaftlicher Workshop**

Besucher\*innen des Tags der offenen Tür erfahren zunächst von Lab-Manager Benjamin Schäfer Wissenswertes über das GameLab und seine Forschungsmöglichkeiten. Anschließend können sie sich in der „Werkschau“ selbst ein Bild machen, indem sie Brettspiele oder digitale Spiele ausprobieren oder sich die Poster-Ausstellung zu aktuellen Forschungsprojekten im GameLab ansehen. Welche zeitlichen Dimensionen digitale Spiele haben, untersucht dort beispielsweise Kristina Jevtic, unter anderem am Spiel „Outer Wilds“. Maren Kraemer stellt ihr Promotionsprojekt vor, das sich mit der Funktion von Entscheidungen in digitalen und analogen Rollenspielen, wie beispielsweise in „Baldurs Gate 3“, beschäftigt. Luisa Hoffmann wiederum konzentriert sich in ihrer Promotion auf Spiele mit Mobilitätsbezug, wie z.B. „Zug um Zug“ (Days of Wonder) oder „Grand Theft Auto V“. Sie untersucht die Integration von Umweltthemen und Nachhaltigkeit in diesen Spielen.

Tags zuvor, am 25. April 2024, findet ein wissenschaftlicher Workshop „Social Gaming | Playing Social Media“ zur Neuausrichtung des GameLabs statt. Wissenschaftler\*innen diskutieren darin über Skills und Fertigkeiten im Zusammenhang mit Gaming sowie mit Social Media.

„Gaming ist eine Ressource für die kreative Lösung komplexer Problemstellungen. Das GameLab nimmt sich vor, dieses Potenzial zu erkunden und zu erforschen“, so die beiden Leiterinnen des GameLab.

Das Programm des Tags der offenen Tür und des Workshops „Social Gaming | Playing Social Media“ und weitere Informationen zum GameLab sind auf der [Website der Veranstaltung](#) zu finden.

### **Die Veranstaltungen im Überblick:**

- Wissenschaftlicher Workshop „Social Gaming | Playing Social Media“ am 25. April 2024 von 14.00 bis 18.00 Uhr im GameLab der Universität Konstanz in Raum C 202.
- Tag der offenen Tür am 26. April 2024 von 10.00 bis 12.30 Uhr im GameLab der Universität Konstanz in Raum C 202

### **Hinweis an die Redaktionen:**

Ein Foto kann im Folgenden heruntergeladen werden:

[LINK](#)

Bildunterschrift: (v.l.n.r) Co-Leiterin des GameLab und Medienwissenschaftlerin Isabell Otto, Doktorandin Kristina Jevtic und Lab-Manager Benjamin Schäfer, Universität Konstanz  
Copyright: Inka Reiter, Universität Konstanz

Ein Porträt von Beate Ochsner kann im Folgenden heruntergeladen werden:

[LINK](#)

Bildunterschrift: Beate Ochsner, Co-Leiterin des GameLab und Medienwissenschaftlerin  
Copyright: Inka Reiter, Universität Konstanz

Ein Porträt von Isabell Otto kann im Folgenden heruntergeladen werden:

[LINK](#)

Bildunterschrift: Isabell Otto, Co-Leiterin des GameLab und Medienwissenschaftlerin  
Copyright: Inka Reiter, Universität Konstanz

### **Kontakt:**

Universität Konstanz  
Kommunikation und Marketing  
Telefon: + 49 7531 88-3603  
E-Mail: [kum@uni-konstanz.de](mailto:kum@uni-konstanz.de)  
- [uni.kn](#)