



Von der Grounded Theory zur gebauten Theorie

Design Games als soziologische Methode

Peter Fikar, Tilo Grenz, Philipp Knopp, Tereza Maletz



IfS Working Paper 01/2023

Editorial team:

Annalena Mittlmeier, Monika Mühlböck
Philipp Knopp, Christina Siegert

<https://doi.org/10.25365/phaidra.381>

Eine Initiative der
Rising Scholars

Von der Grounded Theory zur gebauten Theorie: Design Games als soziologische Methode

Peter Fikar, Dipl.-Ing., Bakk.Techn.

Peter Fikar ist Doktorand an der TU Wien im Bereich Artifact-based Computing & User Research.

Peter.Fikar@tuwien.ac.at

Tilo Grenz, Ass.-Prof. Dr.

Tilo Grenz ist Senior Scientist für Forschungsvernetzung an der Bertha von Suttner Privatuniversität St. Pölten.

Tilo.Grenz@suttneruni.at

Philipp Knopp, Dipl.-Soz

Philipp Knopp ist Doktorand an der Vienna Doctoral School of Social Sciences, Lehrender am Institut für Soziologie der Universität Wien und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Bertha von Suttner Privatuniversität St. Pölten.

Philipp.Knopp@suttneruni.at

Tereza Maletz, BA MA

Tereza Maletz ist Projektmitarbeiterin Fundraising Verband Austria.

Tereza.Maletz@univie.ac.at

Zusammenfassung

Spiele sind beliebte Heuristiken soziologischer Theoriebildung. Ihr Potential für die empirische Forschung wurde bislang aber nicht systematisch erkannt und erprobt. Dieses Working Paper handelt vom Versuch, qualitative Grounded Theory Methodologie und Spielgestaltung im Sinne von *Design Games* zu verbinden. Wir schließen dabei an die neue Strömung der Designsoziologie an, die über disziplinäre Grenzen hinweg Ideen aus dem Mediendesign in den soziologischen Methodenkanon aufnimmt. Das hier vorgestellte *Design Game* „Windschatten“ ist der Prototyp für ein Kooperationspiel mit spezifischen Erkenntnisansprüchen und trägt zu den Debatten der Designsoziologie bei. In diesem Paper stellen wir die methodische Herstellung des Spiels vor und zeigen, wie Designmethoden mit den Prinzipien qualitativer Sozialforschung verknüpft werden können. Die Strukturelemente von Spielen werden dabei als Möglichkeiten erkannt, im Zuge reflexiver und iterativ ausgerichteter qualitativer Forschung empirisch fundierte Thesen über spezifische Forschungsgegenstände methodisch zu testen, habituelle Wahrnehmungs- und Handlungsmuster zu erheben und zugleich kreative Experimentierräume für die beteiligten Forschungssubjekte zu schaffen. Design Games verbinden damit Aspekte rekonstruierender Analyse und engagierter Aktionsforschung. Dieses Working Paper macht die Verfahren und Prozesse der Spielgestaltung transparent, beschreibt das Wechselspiel zwischen der Spielgestaltung und den etablierten Grounded Theory Verfahren im Forschungsprozess und soll damit andere Forschende zur Weitergestaltung des Design Games anregen. Mit der angehängten Spielanleitung möchten wir zudem dazu anregen, das Spiel „Windschatten“ in neue Kontexte und für neue Forschungszwecke zu nutzen. Die Spielanleitung und einige grafische Spielelemente sind dem Working Paper beigelegt.

Abstract

Games are popular heuristics of sociological theory. However, their potential for empirical research has not yet been systematically recognized and tested. In this working paper, we attempt to combine qualitative grounded theory methodology and game design in the sense of design games. With the rise of digital media as a major sociological topic, scholars also pointed to the methodological potentials of media design for qualitative inquiries. We present the design game “Windschatten” (“slipstream”) as a prototype for a cooperative game with specific research interests. By doing so this paper contributes to the debates of design sociology by making transparent how a particular experimental design method can be linked methodologically with qualitative social research. The structural elements of games are introduced as means to empirically test grounded theories about specific research objects in the course of reflexive and iterative qualitative research, to analyze habitual patterns of perception and action, and to create experimental spaces of creativity for the research subjects involved. We

argue that design games thereby link analytical qualitative research with democratic and participatory processes of inquiry. The working paper makes the procedures and processes of game design transparent, describes its interplay with established grounded theory procedures in the research process, and thus aims to inspire other researchers to further develop and use the design game “Wunschatten”.

Keywords

Grounded Theory, Design Game, Participatory Methods, Digitalization, Design Sociology, Human-Computer Interaction

Schlagworte

Grounded Theory, Design Game, partizipative Methoden, Digitalisierung, Design Sociology, Mensch-Computer Interaktion

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	4
2.	Erste Verortungen: Von der empirischen Rekonstruktion zur Designsoziologie	6
2.1	Soziologie zwischen theoretischer Enthaltbarkeit, Engagement und Design	6
2.2	Das Design Game als Methode im partizipativen Design.....	7
3.	Strukturierungen des Spiels: Regeln, Regelmäßigkeiten und Experimentierräume	10
4.	Von der Grounded Theory zu den Rules of the Game	14
4.1	Zum Kontext von Forschungsprojekt und Forschungsprozess	14
4.2	Die Chronologie der Spielentwicklung	17
4.2.1	Erste Grundlagen und strukturelle Konzepte	17
4.2.2	Ethnokonzepte und Codes als Grundlage des Game Designs	19
4.2.3	Erste Designentscheidungen	22
4.2.4	Erster Spiel-Prototyp und Test (erste Designiteration)	24
4.2.5	Zweiter Spiel-Prototyp (zweite Designiteration)	26
4.2.6	Finaler Prototyp.....	28
5.	Fazit und Ausblick.....	31
6.	Literaturverzeichnis.....	33

1 Einleitung

Spiele sind beliebte Metaphern in der Soziologie und in verwandten Disziplinen, die es erlauben, komplexe soziale Zusammenhänge in – auch im engeren Sinne – greifbaren Termini zu erfassen. Diese heuristische Qualität der Spiele als Verdichtungen des Sozialen nutzten Klassiker*innen des Faches – vom Theater bei Goffman, über Meads Sozialisationstheorie des *play and game* bis zu Bourdieus Boxmetapher. Deutlich weniger Aufmerksamkeit erhielten bislang die methodischen Qualitäten des Spiels für das empirische Erschließen der sozialen Welt. Im Rückgriff auf die Methode des Design Games befasst sich dieses Working Paper anhand der Entwicklung des partizipativen Forschungsspiels „Windschatten“ mit der Gestalt und Gestaltung von Spielen in der partizipativen und kreativen Sozialforschung. Design Games gelten dabei als gegenständliches Wissen, das im Forschungsprozess erzeugt wird und zugleich in der kommunikativen Praxis des Spielens neues Wissen zum Vorschein bringt.

In dieser methodologisch-methodischen Ausrichtung adressieren wir eine bisher selten bis gar nicht berücksichtigte Form der Materialisierung von Erkenntnissen über den Bereich des Schriftsprachlichen hinaus. Es wird gezeigt, dass und inwiefern dafür die qualitative Grounded Theory Methodologie und die Spielgestaltung im Sinne von Design Games verbunden werden können. Als Ansatz und Resultat, d.h. als Theorie mittlerer Reichweite, verfährt die Grounded Theory bekannterweise nie empirielos, sondern unterstreicht die enge Gegenstandsbezogenheit ihrer Entstehung. Diese Prämisse, die insbesondere in den annähernden bzw. iterativen Kodierverfahren zum Ausdruck kommt, gilt in gleichem Maße für die Verfahren und Prozesse der Spielgestaltung. Zugleich gilt es, Spielen methodologisch ernst zu nehmen und zu integrieren. Die Strukturelemente von Spielen werden dabei als Möglichkeiten erkannt, empirisch fundierte Thesen über spezifische Forschungsgegenstände im Zuge reflexiver und iterativ ausgerichteter qualitativer Forschung zu testen, habituelle Wahrnehmungs- und Handlungsmuster analysierbar zu machen und zugleich kreative Experimentierräume für die beteiligten Forschungssubjekte zu schaffen. Die vorgeschlagene Kombination aus Spiel und Forschung kann damit Zielstellungen der analytisch-rekonstruierenden und der partizipativen, engagierten Forschung miteinander verbinden. Denn Design Games bieten die Chance, Erkenntnisprozesse zu demokratisieren und bislang marginalisierte Personengruppen aktiv in Forschungs- und Designprozesse einzubinden. In Zeiten eskalierender Krisen bieten sie der Soziologie neue Möglichkeiten, Wissen zu teilen. Im Sinne einer öffentlichen Soziologie geht es ihnen nämlich gerade darum, praktische Reflexion und theoretische Praxis neu aufeinander zu beziehen.

Gegenstandsbezogen, so möchten wir zeigen, eröffnen Design Games damit spezifische kommunikative Zugänge zum Wissen und zur Praxis von Akteur*innen. Wir möchten diesen Beitrag nutzen, um Spiel und Spielen als bis dato eher unkonventionelle und auch weitestgehend unberücksichtigte Art

der empirischen Forschung ausdrücklich zum Gegenstand zu machen. Mit ihr verbinden sich allerdings gegenstandsbezogene Chancen und Herausforderungen. Dazu zählt maßgeblich, dass die jeweilige Gestalt und das Regelsystem eines Design Games im hier beschriebenen Sinne auf empirischer, d.h. feldsensibler und perspektivenpluraler Forschung basieren, womit bestimmte, die jeweiligen Gruppen beschäftigende Themen und Problemstellungen gezielt zum Gegenstand der Interaktion gemacht werden können. Dabei wird eine an den Lebensrealitäten der erforschten sozialen Akteur*innen, zugleich aber vorgegebene und damit fiktive Problemstellung zunächst in Teilperspektiven (und -gruppen), dann allerdings sukzessive gemeinsam bearbeitet. Das Regelsystem des Spiels sieht ferner vor, dass räumliche, zeitliche und symbolische Elemente des Spielens über die Zeit variiert werden. Dadurch spannt sich ein reflexiver Experimentierraum auf, der dem Alltag entzogen ist. Er ermuntert Teilnehmer*innen in den interaktiven Spielzügen dazu, bisherige Praxis zu explizieren, Spielregeln aus- und umzudeuten und neue Kooperationen zu simulieren. Es handelt sich um einen Raum, in dem etwas entsteht, das dann aus der Welt des Spiels in die Alltagswelt mitgenommen werden kann.

Der folgende Abschnitt 2 bettet das Design Game zunächst in die forschungsmethodischen Prinzipien der rekonstruktiven, partizipativen und kreativen qualitativen Methoden ein, wobei das Design Game nicht nur als prototypisches Verfahren der kreativen Ansätze, sondern als Mittel und Weg der Synthese der genannten Verfahren in Stellung gebracht wird. Dabei schlagen wir eine Brücke zwischen der designorientierten Forschung zu Human-Computer Interaction, die dem Aufruf verschiedener Mediensoziolog*innen zur verstärkten Verknüpfung von Design und Soziologie folgt (Lupton 2018). Der darauffolgende Abschnitt 3 erarbeitet die Grundlage für eine Methodologie von Design Games als sozialwissenschaftlicher Erkenntnismethode. Aufbauend auf diesen grundlagenorientierten Abschnitten 2 und 3 widmen wir uns im Abschnitt 4 den handwerklichen und methodischen Aspekten der Spielgestaltung am Beispiel des Design Games „Windschatten“. Zunächst wird das Forschungsdesign des empirischen Forschungsprojekts, das diesem Beitrag zugrunde liegt, in aller Kürze vorgestellt (Abschnitt 4.1). Daraufhin widmen wir uns dem in verschiedene Phasen untergliederten Prozess der iterativen Entwicklung des Games, von Grundlagen, über erste Designentscheidungen zum finalen Prototyp (4.2). Das Ergebnis dieser Schritte steht als digitales Repositorium zur Verfügung (Anhang annotierte Spielanleitung von „Windschatten“).¹ Abschnitt 5 reflektiert schließlich die Einsichten, insbesondere die Innovation des genannten Vorgehens für das sozialwissenschaftliche Methoden-Methodologie-Repertoire.

¹ Die Spielanleitung kann unter folgendem Link online eingesehen werden: <https://doi.org/10.25365/phaidra.382>.

2 Erste Verortungen: Von der empirischen Rekonstruktion zur Designsoziologie

2.1 Soziologie zwischen theoretischer Enthaltbarkeit, Engagement und Design

Das dominante Verhältnis soziologischer Forschung zu ihrem Gegenstand ist ein deskriptives und theorieorientiertes. Insbesondere die Tradition der qualitativen Forschung ist daran orientiert, das Theoretisieren und die empirische Forschung so miteinander zu verknüpfen, dass von einem Wechselspiel aus theoretisch und methodisch geleiteter Empirie und empirisch fundierter Theoriebildung gesprochen werden kann (Kalthoff, Hirschauer, & Lindemann, 2008). Zumindest in der deutschsprachigen akademischen Tradition ist das Verhältnis zum Sozialen somit ein rekonstruktives,² und nicht über die Forschung hinaus in den Gegenstand eingreifendes.

Von diesem Verständnis unterscheiden sich Ansätze der Aktionsforschung (Lewin, 1946), die eine genuin engagierte und partizipative Forschungshaltung einnehmen. Ihr Anliegen, soziale Probleme zu lösen und sich damit aktiv und willentlich in ihre untersuchten Felder einzumischen, stellt Sozialforschung mithin in den Dienst betroffener, marginalisierter Gruppen. Verstehen und Verändern sozialer Wirklichkeit werden als Doppelziel verfolgt. Dieses Anliegen bedarf der wechselseitigen Ausrichtung der Interessen von Forschenden und Beforschten, wobei diese Rollen selbst verflüssigt werden. Die Grade der Partizipation der Akteur*innen aus dem Forschungsfeld divergieren in diesen Vorhaben von der Präsentation von Forschungsergebnissen für die Gruppen bis hin zu vollumfänglicher Kontrolle des Prozesses in allen Phasen.

Diese grundlegende Stoßrichtung teilt die Aktionsforschung nicht nur mit anderen partizipativen Ansätzen der Sozialforschung, sondern auch mit der partizipativen Designforschung, die sich ab den 1970er Jahren vor allem im skandinavischen Raum herausbildete, von dort aus ausbreitete und die Herausbildung des *user-centered design* als einem der bedeutenden Paradigmen heutiger Organisations- und Technologieentwicklung beeinflusste (Ehn, 1988; Spinuzzi, 2005). Dass heutige *user-centered design* Prozesse die frühere Zielstellung der gesellschaftspolitischen Ermächtigung marginalisierter Gruppen oft nicht mehr in den Mittelpunkt stellen, sei dahingestellt. Der Forschungsprozess, in dem das Design Game „Windschatten“ entstand, orientiert sich dennoch an entsprechenden Zielsetzungen, nämlich marginalisierten Personengruppen Werkzeuge für Ermächtigungspolitiken bereitzustellen.

Für den Kontext dieses vor allem methodisch orientierten Beitrags ist zudem eine neuere Strömung in der Medien- und Techniksoziologie von Bedeutung. Die Designsoziologie (Lupton, 2018) fordert die

² Hier verstanden in einem weiteren und nicht im Sinne des kanonisierten Programms der „rekonstruktiven Sozialforschung“ (Bohnsack 2021).

Kooperation zwischen Soziologie, Informatik sowie mit Schnittstellendisziplinen wie den *Human-Computer Interaction Studies* (HCI) oder *Computer Supported Cooperative Work* (CSCW), um das Methodenrepertoire der Sozialwissenschaften aufzufrischen und Konzepte zu übersetzen. HCI und CSCW beschäftigen sich aus diversen disziplinären Blickwinkeln mit der Art und Weise, wie Mensch und Informationstechnologie zueinander in Beziehung treten (Carroll, 2003). Praktisch geht es ihnen um die Frage, wie Schnittstellen und Interaktionen für Menschen angemessen gestaltet werden können (Sharp, Preece, & Rogers 2019). Damit geraten situierte menschliche Aktivitäten und Wahrnehmungen (Holtzblatt, 2017; Suchman, 1987) und die jeweiligen Bedeutungen von Interaktionen in den Mittelpunkt gestalterischer Tätigkeiten (Redstrom, 2008; Sharp et al., 2019).

Für die Designsoziologie ist die Entwicklung und Gestaltung von Technik und digitalen Medien nicht mehr nur Gegenstand der Soziologie, sondern soll als Fundus für methodische und konzeptionelle Innovationen genutzt werden. So haben HCI und CSCW in den letzten Jahrzehnten diverse Methoden entwickelt, die es erlauben sollen, Nutzer*innenkompetenzen, -wünsche und -praktiken zu erheben, zu visualisieren und zu verstehen. Dazu zählen neben den allgegenwärtigen Workshop-Formaten (Meyer and Knapp 2009) auch neue Interviewtypen, die Mikrointerpretationen und -praktiken der Technologienutzung erhebbbar machen (Møller & Robards, 2019), Mapping-Strategien (Howard, 2014; Marres, 2020), oder eben Design Games als ko-kreative Forschungsverfahren. Bei der Designsoziologie handelt es sich insofern weniger um eine Variante der *digital humanities*, die auf digitale Methoden zurückgreifen, um soziale Wirklichkeit zu erschließen. Vielmehr werden die soziologischen Potentiale derjenigen Methoden ausgelotet, die in der Gestaltung von (digitalen) Objekten und Prozessen Anwendung finden. In diesem Sinne wollen wir mit diesem Beitrag die Möglichkeitsräume von Design Games ausloten und zugleich Einblicke in den Entstehungsprozess des Design Games „Windschatten“ bieten. Dafür ist es zunächst geboten, einige Grundgedanken der Verwendung von Spielen in der Designforschung darzulegen und in das Konzept partizipativen Designs einzubetten.

2.2 Das Design Game als Methode im partizipativen Design

Design kann zunächst mit Bezug auf den US-amerikanischen Philosophen und Stadtplaner Donald Schön (1983) als reflexive Praxis beschrieben werden. Die Designer*in

„[...] shapes the situation, in accordance with his initial appreciation of it, the situation “talks back,” and he responds to the situation’s back-talk. In a good process of design, this conversation with the situation is reflective. In answer to the situation’s back-talk, the designer reflects-in-action on the construction of the problem, the strategies of action, or the model of the phenomena, which have been implicit in his moves” (Schön, 1983, S. 76)

Die Grundhaltung des frühen partizipativen Designs weist dabei Parallelen zur bereits erwähnten soziologischen Aktionsforschung auf. Partizipatives Design zielte auf Demokratisierung und Teilhabe an der Gestaltung von Technologie, Arbeits- und Entscheidungsprozessen. Hierbei greifen die Perspektiven von akademischer Forschung, Design und Praxis ineinander, um praxisrelevante Probleme (*issues*) effektiv erarbeiten zu können (Spinuzzi, 2005). Design soll nicht nur „für“, sondern „durch“ die betroffenen Menschen mitentworfen werden. Das gilt für alle möglichen Lebensbereiche, von der Stadtplanung, über Arbeitsplätze und politische Prozesse bis hin zu digitalen Medien. Es war somit auch notwendig, Methoden zu schaffen, die unterschiedliche Perspektiven einbinden können und die den Designprozess bereichern und vorantreiben können. Diese Methoden streben nach einer gemeinsamen Sprache zwischen den Beteiligten, die die Zusammenarbeit formt (Brandt, 2006; Spinuzzi, 2005). Im Zuge der Suche nach Mitteln, die dabei helfen, eine gemeinsame Sprache für Designprozesse zu finden, wurden auch Spiele als ko-kreative und animierende Methode entdeckt.

Design Games verfügen über ein sehr breites Einsatzgebiet. Sehr abstrakte Design Games können der Entwicklung einer gemeinsamen Designsprache zwischen Designer*innen dienen, die kollaborativ Gestaltungsmuster schaffen, diese im Verlauf gemeinsam verstehen lernen und sukzessive erweitern (Brandt, 2006). Die Spiele können aber auch näher an einem konkreten Thema konstruiert und mit weniger abstrakten Spiel-Elementen eingesetzt werden, wie zum Beispiel als spielerischer Weg zur nachhaltigen Umgestaltung eines öffentlichen Platzes (Eriksen et al., 2014). Das Spielen mit unterschiedlichen Betroffenen und Designer*innen soll es ermöglichen, Problemräume zu erschließen und zweckmäßige Lösungen zu entdecken und zu gestalten.

Die bedeutenden Gamedesigner Salen Tekinbaş und Zimmerman (2003) definieren Spiel formal als *„system, in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome“*, das durch kulturelle Prägungen zusammengehalten wird. Die Perspektive des „Spielens“ ergänzt die formale „Regel“-Sicht, fokussiert und erörtert dabei, wie Spielende die gegebenen Möglichkeiten (*possibilities of play*), des Spiels (*game*) durch das „Spielen“ (*play*) bewohnen, ausnutzen und verändern.

Die Definition von Salen Tekinbaş und Zimmerman ist instruktiv, weil sie deutlich macht, wo Designprozesse, aber auch soziologische Analysen ansetzen können. Es sind gerade die interaktiven Interpretationen der Regeln, die etwas über die Spielenden und ihre Praxisfelder berichten. Diese Interpretationen erlauben es uns, Aussagen über deren Praxis zu treffen, die über die Spielsituation hinausgehen, weil in den Interpretationen im Alltag ausgebildete Kommunikationsroutinen am Werk sind. Der künstliche Konflikt des Spielens sollte nicht so verstanden werden, dass es beim Spielen nur um Kampf und Konkurrenz geht. Vielmehr können die Beteiligten auch gegen die Herausforderungen der Spielregeln

zusammenarbeiten, wie das für Kooperationsspiele der Fall ist oder beim „Kampf gegen die Uhr“. Allerdings scheint die Definition an manchen Stellen zu sehr auf eine spezifische Art des Spiels zu zielen, die quantifizierte Ergebnisse fordert, anstatt die Dynamiken des Spiels in den Mittelpunkt zu stellen. Zudem gerät das Einüben von Kooperation und Konfliktbearbeitungspraktiken im Verlauf von Spielen aus dem Blick. Beide Aspekte waren für unser Vorhaben bedeutend (vgl. 4.1).

Verändert die Praxis des Spielens nun jene Strukturen, die es einschränken und zugleich ermöglichen, findet „transformatives Spielen“ (Salen Tekinbaş & Zimmerman, 2003, S. 305) statt. Transformatives Spielen kann zudem Bedeutungen aus dem Spiel in die Kultur, die das Spiel gleichsam umschließt, einbringen und sie gleichsam importieren. Es sind ebenjene Effekte des Spielens, die durch Design Games gezielt angeregt werden sollen. Das Spiel kann so Teilhabe formen und Dialog, Verhandlung und Entscheidungen fördern oder hemmen, wobei den Machtbeziehungen zwischen den Beteiligten im Spiel selbst und in deren Kontext besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden muss (Eriksen et al., 2014). Die einzelnen Design Games sind daher oft kontextspezifisch, weil sie verschiedene Aufgaben in unterschiedlichen Anwendungsgebieten erfüllen (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014).

Dennoch können einige Grundprinzipien identifiziert werden, denen auch der in Abschnitt 4 beschriebene Forschungs- und Designprozess folgte:

- Design Games sind keine unmittelbaren Repräsentationen sozialer Praxis, sondern relativ abgeschlossene Interaktionssysteme. Dies erzeugt ein Spannungsverhältnis zwischen offenen Interaktionsaspekten und den erwarteten Ergebnissen von Design Games (vgl. zu Spannungen zwischen Kontrolle und Exploration Eriksen et al., 2014).
- Um Schlüsse über den Alltag der Spieler*innen zu ermöglichen, schlagen Design Games Brücken zu den Praktiken der Spielenden. Das unterscheidet sie von gewöhnlichen Spielen, die harte Grenzen zum Alltag entwerfen (Brandt 2006, Vaajakallio, & Mattelmäki 2014).
- Design Games bieten gemeinsame Ankerpunkte für die teilhabende Interaktion und Erzählungen. Diesen Kontext können wir als Szenario bezeichnen (Brandt, 2006). Das Szenario vergegenwärtigt und vergegenständlicht bestimmte Wissens Elemente aus der Forschung, an die die Spielenden anknüpfen können.
- Design Games sollen es ermöglichen, (gemeinsame) Zukünfte zu entwerfen (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014).
- Design Games sind ergebnisoffen und selbst als Designmaterialien unabgeschlossene Produkte des Designprozesses (Brandt, 2006).

Nachdem diese Grundprinzipien und -intentionen des Design Games dargelegt wurden, sollen nun die methodologischen Möglichkeiten aus der Perspektive soziologischer Forschung ausgelotet werden.

3 Strukturierungen des Spiels: Regeln, Regelmäßigkeiten und Experimentierräume

Um das Design Game als *soziologische* Forschungsmethode einzuführen, bedarf es einer Annäherung an seine methodologischen Grundlagen, die das Einsatzgebiet – projektbezogen und im Allgemeinen –, die methodische Verfahrensweise und seine Erkenntnismöglichkeiten begründen. Die klassische Soziologie erweist sich dabei als eine hervorragende Beraterin. Denn bereits George Herbert Mead, Erving Goffman oder Pierre Bourdieu beziehen sich auf das Spiel und Spielen als Metapher für soziale Praxis. Das Spiel erscheint dabei als eine abgrenzbare soziale Form, anhand derer Grundlagen des Sozialen analytisch aufgeschlossen werden können (Caillois, 2001). Während Heuristiken des Spiels eine besondere Beliebtheit genießen (Schmidt, 2012), zeigen wir im Folgenden vor allem methodische Potentiale auf und thematisieren, welche Zugänge zum Sozialen eine methodisch erzeugte Spielsituation eröffnet.

Diese analytischen Möglichkeiten resultieren auf den Strukturelementen der Praxis des Spiels, die wir in derselben schematischen Dreiteilung darlegen, die in grundlegenden Überlegungen zum Design Game im partizipativen Design vertreten werden. Eine erste theoretische Perspektive sieht die *Regeln* des Spiels als entscheidende Strukturierungsinstanz des Spiels an. Die zweite betont die spontane *Regelmäßigkeit* des Spielens, die durch inkorporierte sozio-kulturelle Strukturen erzeugt wird. Eine dritte Perspektive fokussiert die Praxis des Spiels als kontingente Interaktionssituation, in der nicht nur Gegebenes reproduziert wird. Unsere synthetische methodologische Definition greift die jeweiligen Vorzüge der genannten Perspektiven auf, um den Charakter des Spiels als mehrfach strukturiertes Experimentierfeld für die kooperative Produktion möglicher Zukünfte zu fassen. Die triadische Spielkonzeption erlaubt so die Synthese von Erhebungsinstrument für die soziologische Interpretation, abduktivem Theorietest und praktischem Experiment, in dem über die Spielsituation hinaus Neues entsteht.

Kaum eine Definition von Spielen kommt ohne Regeln aus (Huizinga, 2017; Salen Tekinbaş & Zimmerman, 2003). Ein Regelbuch wird in jeder Spieleverpackung mitgeliefert. In Wettkämpfen wird die Sorge um die Einhaltung von Regeln an Personen delegiert, die den Spieler*innen als „Unparteiische“ begegnen und bei Missachtung des Spiels die Verantwortlichen bestrafen können. Das Spiel erscheint aus dieser Perspektive als etwas, dessen Struktur den Spieler*innen von außen vorgegeben wird und von ihrem Handeln unabhängig ist. Die Spieler*innen fügen sich in spezielle verregelte Rollen ein, die

Ihnen bestimmte Spielräume einräumen. Die Spielregeln geben insofern vor, welche Zwecke die Spieler*innen verfolgen (z.B. den König Schachmatt setzen), was die Kriterien für erfolgreiches Spielen sind (z.B. mehr Tore schießen als die gegnerische Mannschaft) und welche Mittel zur Erreichung der Ziele legitim sind (z.B. Fair Play). Sie stecken ab, wo und wann das Spiel beginnt bzw. endet und dienen somit als symbolische Grenzmarkierungen von Spielraum und Zeit (Caillois, 2001). Dies betrifft auch die Definition des Wirklichkeitsbereichs, der für das Spiel von Relevanz ist (Peetz, 2021). Die Spielregeln bilden so die Grenzen des Freiraums, den sie gleichsam selbst durch einen temporären Ausschluss des Alltags herstellen (Popitz, 2006, 80).

Das Spiel operiert insofern als soziale Struktur, die das Handeln der Spieler*innen von außen prägt, die Spieler*innen ‚einschließt‘ und von den Spielenden und dem Spielen unabhängig ist. Dieses Regelspiel ist das Ergebnis der Arbeit der Spielautor*innen und umfasst Hürden³ sowie Vorgaben für die Praxis des Spielens. Die Regelperspektive macht deutlich, wie Theorie in das Design Game materiell übersetzt werden kann. Denn die Spielerstellung erfordert Definitionen von Rollen bzw. Subjektpositionen, üblichen Elementen und Zusammenhängen von Handlungsmustern. Als isolierte *analytische* Perspektive vernachlässigt diese Dimension aber den interaktiven und kommunikativen Vollzug des Spielens, in dem Regeln ihre Bedeutung erhalten (Schatzki, 1996). Es bliebe letztlich unklar, welchen methodisch-analytischen Mehrwert das Design Game erbringen könnte, wenn es nur aus Regeln bestünde. Auch wirkt die Spielsituation unter dieser Perspektive noch sehr isoliert und es wird nicht klar, wie die ‚leeren Individuen‘ die Erfahrungen des Spiels über die Spielsituation hinaus mitnehmen können.

Daher betonen viele Definitionen seit Huizinga (2017), dass der Übergang vom Spiel zum Spielen daraus resultiert, dass die Regeln bestimmbare Freiheitsgrade für Interpretationen bereithalten. Zwar ist, wie unten noch zu lesen sein wird, das interaktive Element des Spielens auch für das Design Game von großer Bedeutung. Allerdings sollte die Autonomie des Spielens nicht überschätzt werden. Nicht zuletzt wäre dann fraglich, welchen Mehrwert Spiele für die Forschung hätten. Um die methodologische Begründung weiterzuführen, werden daher weitere Strukturierungselemente eingeführt, die den eigentlichen analytischen Gehalt des Spiels begründen. Denn die Praxis des Spiels wird auch durch seine Teilnehmer*innen bestimmt, die körperlich-mental anwesend sind, und durch die Dinge und Materialien, die das ‚erweiterte‘ Spielfeld aufbauen. An dieser Stelle können insbesondere praxeologische und wissenssoziologische Perspektiven helfen, Materialität, Körperlichkeit und Regel miteinander in Verbindung zu bringen.

³ Salen Tekinbaş und Zimmerman (2003) machen deutlich, dass zum Charakter von Spielen gerade gehört, dass sie unnötige Hürden für das Erreichen von Zielen einbauen.

Die Teilnehmer*innen können als Träger*innen kultureller Wahrnehmungs-, Bewertungs- und Handlungsschemata gelten, die Menschen in ihren je spezifischen Lebensbedingungen ausbilden. Dieser Habitus bzw. das praktische Wissen der Spieler*innen stattet sie mit einem übersituativen Spielsinn aus, der es ihnen erlaubt, intuitiv und vorbewusst Spielzüge Anderer zu antizipieren und darauf zu reagieren (Bourdieu, 1998; Wacquant, 2003). Die Spieler*innen interpretieren die Regeln und andere Spieler*innen daher nicht völlig frei, sondern vor dem Hintergrund ihrer inkorporierten Erfahrungen und Erwartungen. Die formalen Regeln eines Spiels werden mit den informellen und inkorporierten Routinen sozialer Felder verknüpft. Erst diese methodologische Annahme erlaubt es, aus der Spielsituation heraus Erkenntnisse über die Welt der Spieler*innen zu gewinnen. Denn im Spielen wird nicht immer alles neu erfunden, sondern auch kulturelle Muster der Wahrnehmung und Handlungskoordination reproduziert. Und erst diese relative Stabilität der Dispositionen erlaubt situative Kreativität im Spielverlauf (Alkemeyer, 2009) – den berühmten Geistesblitz. Sie bildet sich immer im Zusammenspiel mit den Gelegenheiten aus, die die materiellen Artefakte des Spiels liefern: mit Spielfeldern, Linien, Sitzmöglichkeiten und den Körpern der anderen Spieler*innen. Die Interpretation von Regeln wird also durch materielle und inkorporierte Regelmäßigkeiten strukturiert, die nicht auf explizite Regeln reduzierbar sind. Die Körper und Dinge sind dabei Sinnträger, die die Spielpraxis und die gesellschaftliche Erfahrung der Spieler*innen verbindet. Ein Spielbrett markiert etwa, wo sich Spielfiguren bewegen und wie sie das tun dürfen. Der Boxring markiert, wo man sich legitimerweise und ohne verfolgt zu werden, schlagen darf. In Design Games kommt hinzu, dass die Gestaltung des Spielbretts, der Regeln und des Szenarios systematische und im Forschungsprozess reflektierte Brücken zum Alltag der Spieler*innen schlägt (siehe insbesondere Abschnitt 4.1.2.).

Auch wenn Regeln und Regelmäßigkeiten das Spiel strukturieren, können sie doch nie den konkreten Vollzug vollständig determinieren. Spiele sind – oftmals bis zu ihrem Ende – offen für neue Wendungen und enthalten nicht zuletzt Elemente des kalkulierten Zufalls und Spielglücks. So kann auch die Perspektive auf Regelmäßigkeiten nicht alle Dimensionen des *Design Games* abdecken, da sie sehr stark auf vorreflexive Bedingungen abhebt und von starken Beharrungskräften ausgeht (Reckwitz, 2004). Die Praktiken der gezielten, aus dem Alltag enthobenen Reflexion und Kreativität erhalten noch zu wenig Aufmerksamkeit. Zudem sollen unsere Spieler*innen (siehe Abschnitt 4) explizit aus unterschiedlichen Praxisfeldern kommen und mit dem Spiel die Kooperation ausprobieren. Das Spiel etabliert somit eine Ausnahmeinteraktion, die gerade dadurch, dass sie ein ungewohntes Regel-Interaktionssystem etabliert (Popitz, 2006), einerseits die eingefleischten Routinen irritieren kann, aber andererseits auch neue Möglichkeiten der Problembewältigung anbietet. Mit den Organisationssoziolog*innen Bucher und Langley (Bucher & Langley, 2016) wollen wir Spiele daher auch als reflexive und experimentelle Räume verstehen, die es dadurch, dass sie sozial, zeitlich, physisch und symbolisch vom

Alltag abgegrenzt sind, erlauben, bestehende Routinen zu thematisieren, zu überdenken und alternative Handlungsweisen zu entwerfen. Während im Rahmen von Gruppendiskussionen alternative Handlungsweisen besprochen werden können (*reflective space*), werden sie im Zuge des Design Games in den Spielzügen mit den zur Verfügung stehenden Materialien und Ressourcen unmittelbar simuliert (*reflective space + experimental space*). Die jeweiligen Spieler*innen interpretieren, reproduzieren und verändern vor dem Hintergrund ihrer mit- und eingebrachten Wahrnehmungs-, Bewertungs- und Handlungsschemata die symbolischen und materiellen Spielregeln und die Züge der anderen.

Ein weiterer Unterschied zu Gruppendiskussionen liegt darin, dass die Zusammensetzung der Spielgruppe gerade nicht auf größtmögliche Strukturhomologie zielt, sondern das Spielfeld erst einen gemeinsamen Erfahrungsraum konstruieren kann, der nur bedingt homogene Erfahrungen voraussetzt. Indem das Spiel Erfahrungsräume in einem gemeinsamen Szenario verschaltet, ermöglicht es daher nicht nur, gegebene Horizonte zu rekonstruieren, sondern Horizonte der Spielenden zu erweitern und problembezogene Allianzen zu bilden. Das Spiel kann dabei einen kritisch-präfigurativen Charakter annehmen, wenn die Spielregeln verändert werden, Irritationen für Adaptionen der Dispositionen der Spieler*innen sorgen oder neue Beziehungen zwischen Spieler*innen etabliert werden. Es geht in diesem Spielverständnis daher eigentlich nicht darum, Spieler*innen dazu zu bewegen, definierte Regeln zu befolgen, sondern darum, dabei zu helfen, ihre gewohnte Welt zu erweitern und zu ihrer Veränderung beizutragen (Knopp et al., 2020). Sichtbar werden so zugleich die kollaborativen Praktiken der Erzeugung von neuen Zukünften. Spiele können als normative Möglichkeitsräume betrachtet werden. Sie können „dazu führen, dass sich habituelle Grenzen verschieben, Dinge ausgetestet werden können und die Zukunft als einen erweiterten Möglichkeitsraum aufscheinen lassen, wobei Ziele sukzessive neu justiert werden können“ (Suderland 2020, S. 33). Das Spiel erhebt nicht den Anspruch utopischer Zukunftsziele, sondern fokussiert darauf, dass Spieler*innen, basierend auf ihren vergangenen Erfahrungen und vor dem Hintergrund einer unsicheren Zukunft, (gemeinsame) realisierbare Perspektiven entwickeln. Beginnend mit dem perspektivischen Blick bis hin zur tatsächlichen Umsetzung der kollaborativen Zukünfte können die Spieler*innen ermächtigt werden. Mit anderen Worten ist das Spiel eine performative Vorwegnahme möglicher Zukünfte auf der Basis eines begrenzten und entdringlichten Interaktionsraums. Das Spiel wirkt auf die Zukünfte der von den Spielenden repräsentierten Praxisfelder gewissermaßen durch eine Art Taschenspielertrick. Während es suggeriert, dass der Ernst des Lebens bzw. die alltäglichen Zugzwänge sozialer Praxis aus dem *magic circle* des Spiels ausgeklammert sind (Salen Tekinbaş & Zimmerman, 2003), verwebt es die Beziehungen der Spielenden neu und vergegenwärtigt neue Zukunftshorizonte.

Eine letzte methodologische Anmerkung soll auf den temporalen Charakter und die Veränderungs Offenheit des Spiels selbst hinweisen. Die Regeln und das Spielfeld von „Windschatten“ sind selbst das vorübergehende Produkt von theoretischen Auseinandersetzungen in unserem Team, mit anderen Wissenschaftler*innen, den zivilgesellschaftlichen Akteur*innen und gesellschaftlichen Situationen. Das Spiel entstand in der körperlichen Auseinandersetzung mit (un)verfügbaren Materialien während der Corona-Pandemie als gesellschaftlicher Krisensituation. Weil die Regeln des Spiels, genauso wie die Dispositionen der Spiele-Macher*innen, auf beiden Seiten des Spielbretts immer sozial eingebettet sind und jede Regel interpretationsoffen und auf praktische Bezugnahmen angewiesen ist, müssen Spiele immer als unabgeschlossene und graduell situationsoffene Artefakte verstanden werden.

4 Von der Grounded Theory zu den Rules of the Game

Forschung im Sinne der empirischen Theoriebildung (Kalthoff et al., 2008; siehe Abschnitt 2) strebt an, forschungs- und gegenstandsrelevante Begriffe nicht lediglich aus einem Theoriegebäude abzuleiten, sondern im ständigen Dialog mit der empirischen Forschung bis auf Weiteres zu konstruieren. Dieser Ausrichtung folgte auch das interdisziplinäre Forschungsprojekt, aus dem dieser Beitrag hervorgeht und in dem der erste Prototyp des Design Games „Windschatten“ entstanden ist. Das Projekt orientierte sich zunächst an der rekonstruktiven Zielstellung qualitativer soziologischer Forschung und folgte den Grundannahmen der Grounded Theory Methodologie (Abschnitt 4.1.). Mit dem Design Game erweiterte es diese Zielstellungen um den Versuch, die erarbeiteten Annahmen in eine materielle und symbolische Form zu überführen (Abschnitt 4.2.). Dieser Abschnitt soll den iterativen Prozess von der Fragestellung zur ersten Spielerstellung transparent machen und dabei forschungspraktische Verbindungslinien dieser beiden Modi des Theoretisierens transparent machen.

4.1 Zum Kontext von Forschungsprojekt und Forschungsprozess

Die hier präsentierten Überlegungen basieren auf einem ethnographischen Forschungsprojekt mit dem Titel „Digitale Infrastrukturen der Partizipation“.⁴ Das Projekt fragte nach unkonventionellen Formen politischer Partizipation (für einen Überblick Pitti, 2018, S. 10–22) und den darin gebrauchten digitalen Medien. Unkonventionelle Formen der Partizipation haben sich mit der Mediatisierung von Kultur und Gesellschaft sowohl hinsichtlich der Teilnehmer*innenschaft als auch hinsichtlich ihrer Formen fortwährend pluralisiert (vgl. etwa Thimm, Einspänner, & Dang-Anh, 2012). Allerdings sind die Zugänge zu digitalen Medien als Infrastrukturen unkonventioneller Partizipation gesellschaftlich ungleich verteilt. Man denke nur an das notwendige Wissen dazu, welche Medienkanäle welche

⁴ Das Projekt wurde in der Förderschiene „Digitaler Humanismus“ von der Stadt Wien, Magistratsabteilung 7, gefördert.

Formen der (Un)Sichtbarkeit erlauben (Knopp & Ullrich, 2019; Melgaço & Monaghan, 2018), an Diskriminierung in sozialen Medien, oder auch ganz grundsätzlich an die nach wie vor ungleiche Verfügbarkeit digitaler Technologien (digital divide). Marginalisierte Gruppen standen also als ein dringliches Korrektiv des Pluralisierungs- bzw. Partizipationsnarrativs der Digitalisierung im Zentrum des Projekts (Burgess, 2006; Pfadenhauer & Grenz, 2012; Schäfer, 2018).⁵

Den im Rahmen des Forschungsprojekts ausgewählten Gruppen ist gemeinsam, dass sie Digitalisierung problematisieren bzw. einen Bezug zu digitalen Infrastrukturen (z.B. im Sinne feldrelevanter Koordinationsmedien) herstellen, der von Verwendungs- und Sichtweisen der Mehrheit typischerweise abweicht. Unser Forschungsprojekt zielte dabei ursprünglich auf die Frage, wie digitale Medien in unterschiedliche soziale und politische Engagementformen eingebunden werden. Zudem sollte erforscht werden, wie unterschiedliche Akteur*innen mit den Ambivalenzen digitaler Medien – z.B. mit digitalen Ungleichheiten oder Überwachung – umgehen. In einem dritten Schritt sollten gemeinsam Vorschläge für ein partizipationsförderndes Design digitaler Medien erarbeitet werden, die neben den Ergebnissen der Forschungsphasen in die Gestaltung des Design Games „Windschatten“ einfließen.

Um die Spannungsfelder, in denen sich die Medienpraktiken der unkonventionellen Partizipationsformen bewegen, rekonstruieren zu können, wurde im Sinne der Grounded Theory Methode (Strauss & Corbin, 1996) ein besonders kontrastreiches Sample zusammengestellt, das drei Gruppierungen umfasste:

- Wiener Mitglieder der ökosozialen Protestbewegung *Fridays for Future*,
- Aktivist*innen des *Chaos Computer Clubs* in Wien sowie
- Verkäufer*innen und Sozialarbeiter*innen der Wiener Straßenzeitung *Augustin*

Zunächst mag diese Auswahl etwas weitläufig wirken. Es ging uns aber darum, Designideen für ein breites Feld an Partizipationsformen zu erarbeiten. Dies folgte der Annahme, dass Medien Kooperation nur in dem Maße befördern bzw. ‚infrastrukturieren‘ können, in dem sie eine gemeinsame, über Differenzen hinweg vermittelnde Instanz darstellen (Knopp et al., 2020). Eine breite Fallauswahl schien daher geboten, um dieses Gemeinsame trotz aller Unterschiede zu finden. Neben den offensichtlichen Unterschieden hinsichtlich der ökonomischen Ressourcen ergaben sich Unterschiede auch in Bezug

⁵ Marginalisierte Gruppen können der Durchsetzung ihrer Interessen entweder nicht auf als ‚selbstverständlich‘ erachtete Voraussetzungen und Ressourcen zurückgreifen, oder teilen bestimmte – als gesellschaftlich bzw. verbreitet instanziierte – Werte nicht, problematisieren diese und entgegen diesen.

auf die Kernaktivitäten der betreffenden Gruppierungen (Protest/Mobilisierung, Hacken/Bildung, Verkauf/Unterstützung), technologische Verfügbarkeiten, medientechnologische Fähigkeiten und daran geknüpfte Routinen.

Nach unkomplizierten Feldzugängen konnte die Forschung zu Beginn des Jahres 2020 beginnen. Um die Kommunikationsroutinen und -probleme der Gruppierungen zunächst getrennt voneinander zu betrachten, begannen wir mit digital-urbanen, fokussierten Ethnografien, deren wichtigste Datenerhebungsform darin bestand, Treffen und Versammlungen der jeweiligen Gruppen zu besuchen und deren Online-Kommunikation zu verfolgen. Dem lag die Annahme zugrunde, dass digitale Medien in unterschiedlichem Maße für die Kommunikation mit anderen Mitgliedern der Gruppierungen als auch für die öffentliche Kommunikation genutzt werden.

Die einsetzende Corona-Pandemie veränderte die Forschungsstrategie nachhaltig. Die Gruppierungen stellten ihre Partizipationsformen um, was auch eine Veränderung unserer Beobachtungspraktiken nach sich zog. Daraus ergaben sich neben umfangreichen Belastungen für die Akteur*innen unserer Forschungsfelder auch für die Forscher*innen neue Herausforderungen und Chancen. Etwa rissen Kontakte ab, die nicht durch einfaches ‚Hingehen‘ wiederhergestellt werden konnten. Andererseits bot sich die besondere Möglichkeit, die jeweiligen Umstellungsstrategien von ko-präsenten auf digitale Beteiligungsformen sowie die spezifischen Problematisierungen der Krise begleitend zu untersuchen. So stellten wir auf eine prozessorientierte Forschungsstrategie um, die die Veränderungen von Narrativen, Ausdrucks- und Partizipationsformen sowie deren Auswirkungen fokussierte (vgl. dazu Grenz und Knopp 2021). Nach Absprache mit Organisator*innen besuchten und beobachteten wir nun Online-Treffen der Gruppen, insofern diese stattfanden. Die Veränderungen wurden diachron dokumentiert und neue Elemente kartiert.⁶ Die beobachteten Wandlungsprozesse besprachen wir in Interpretationsgruppen. Die Interpretationsgruppe erlaubte dabei nicht nur die synthetische Interpretation der drei Forschungsfelder, sondern verknüpfte auch die Datenanalyse und die Design Game Gestaltung in einem gemeinsamen Interpretationsprozess, der Regelmäßigkeiten und Gemeinsamkeiten aufdeckte und damit den Regelfindungsprozess für das Design Game an die empirische Forschung zurückkoppelte. Das Datenmaterial (Aufrufe, Beobachtungsprotokolle) wurde zudem detaillierten Kodierprozeduren unterworfen (Charmaz, 2006).

Am Ende der ethnografischen Feldforschung luden wir jeweils drei bis fünf Personen aus den bis dahin beobachteten Gruppierungen zu Gruppendiskussionen (Bohnsack, Przyborski, & Schäffer 2006) ein, in

⁶ Vgl. zu Fragen des prozessorientierten Kartierens in der Tradition der Grounded Theory Methode und Situationsanalyse Knopp (2021) und zu Prozessdaten Grenz (2020).

denen wir dazu aufforderten, die Corona-Situation im Kontext ihres jeweiligen Engagements zu reflektieren. In den Diskussionen wurden so Probleme und Möglichkeiten der besonders intensiven Nutzung digitaler Medien bzw., im Fall des Augustins, die problematische Unverfügbarkeit dieser Kommunikationsmittel thematisiert. Die anonymisierten Transkripte wurden wiederum mit einem Fokus auf Gebrauchsweisen, Probleme und Anforderungen digitaler Medientechnologien kodiert und gemeinsam interpretiert.

Die Codes und dazugehörige Memos erwiesen sich neben den Interpretationsgruppen als sinnvolle Brückenschläge zwischen gegenstandsbezogener Theoriebildung und Spielerstellung, da die Daten die Aufstellung bestimmter Regeln und materiellen Gestaltungen begründeten. An dieser Stelle sei aber betont, dass diese nicht aus den Daten selbst emergieren, sondern die Analyse immer in einem Dialog von Datenmaterial, theoretischen Perspektiven und der Gestaltung neuer Regeln besteht. Neue Forschungsgegenstände sollten also zu veränderten Spielregeln und Szenarien führen.

4.2 Die Chronologie der Spielentwicklung

Das Designgame, welches auf der Grundlage der Forschung im Projekt und entsprechend den Zielen des Projektes entwickelt wurde, geht gezielt auf die Heterogenität der (Teil-)Forschungsfelder ein und macht diese zu einem grundlegenden Spieldesignbaustein. Bilden der verbindende Wunsch nach öffentlicher Teilhabe, Sichtbarkeit und Stimme noch kategorisch Gemeinsamkeiten der Felder ab, so weichen diese in ihren Zielen und Ausprägungen doch inhaltlich stark voneinander ab und sind durch eine jeweils individuelle Adressierung von speziellen Kernthemen und durch z.B. spezielle Kernaktivitäten der einzelnen Felder geprägt. Daher zielt das Designgame „Windschatten“ darauf ab, mit inhaltlichen und handlungsbezogenen Schnittmengen zwischen den Akteur*innen zu arbeiten und über deren Auslegung und Entwicklung in einem zielgerichteten Spielprozess, Gemeinsamkeiten zu finden und gegenseitiges Verstehen zu ermöglichen.

Dieses Kapitel fängt den iterativen Designprozess von „Windschatten“ ein und illustriert das Zusammenspiel zwischen den Wissensbausteinen und Spannungsfeldern, die in der Forschungsarbeit in den Vordergrund traten, und den Formen und Funktionen von Spielelementen. Die Beschreibung orientiert sich grob an dem zeitlichen Ablauf der Gestaltung und deren Prototypen, die jeweils sukzessive daraus hervorgingen.

4.2.1 Erste Grundlagen und strukturelle Konzepte

Angeleitet durch die zentralen Themenkomplexe des Forschungsprojekts und die ersten internen Abstimmungen im Forschungsteam wurden mit Februar 2020 sensibilisierende Aspekte für den

Designprozess gesammelt, die den weiteren Verlauf der Entwicklung prägen. Diese Grundlage wurde in leitende Fragestellungen überführt, die erste grobe ‚Denkstrukturen‘ für das Design lieferten. Diese Fragestellungen werden an dieser Stelle dargelegt, um entsprechende Erfahrungen aus dem Forschungsprozess weiterzugeben, der ansonsten oftmals bestehenden Opazität von Design Game Regeln entgegenzuwirken und zur methodischen Weiterentwicklung anzuregen.

<i>Themenkomplex</i>	<i>Fragestellungen und Leitbilder für das Designgame</i>
Drei Forschungsfelder	Wer spielt das Designgame? Was ist in den jeweiligen Kontexten bedeutsam? Was kann gestaltet werden?
Unterschiede zwischen den Spieler*innen	Gegensätzliche Ausrichtungen und Perspektiven? Art der (angenommenen) Marginalisierung? Was ist das Alltagsgeschäft der Spielenden? Wahrgenommene gesellschaftliche Rolle(n)? Angewandte politische und soziale Strategien? Verfügbare Ressourcen? Adressierte Zielgruppen? (Selbst-)Repräsentation?
Übergreifende Gemeinsamkeiten	Engagement oder Arbeit? Aktivismus? Öffentlichkeitsbezug? Lokale Praxis? Virtualität?
Infrastrukturen – deren Rolle in Partizipationsformen; deren Nutzung und Aneignung durch die Akteur*innen	Welche existierenden Infrastrukturen spielen in der Partizipationsform eine Rolle und welche Eigenschaften besitzen diese? Was sind die IST-Medien?
Spannungsverhältnisse, die sich in der Nutzung von Infrastruktur ergeben	Spannungen bei der Aneignung von, dem Zugang zu und der Partizipation an/über IST-Infrastrukturen?
Hürden für Engagement	Welche Hürden werden wahrgenommen und auf welche Weise?
Medien und Infrastrukturen, die Partizipationshürden senken (können/sollen)	Wie kann man erkannte Hürden senken? Gibt es Workarounds? Katalysatoren für Partizipation? Welche Eigenschaften kann eine Soll-Infrastruktur haben?

Abb. 1: Themenkomplexe und korrespondierende Fragestellungen und Leitbilder für das Designgame

Diese Leitbilder warfen abstrakte Spannungsfelder auf, die Einfluss auf weitere Designentscheidungen haben sollten: ‚Ist-Infrastrukturen‘ versus ‚Soll-Infrastrukturen‘; ‚Barrieren‘ versus ‚ermöglichende Aspekte der Teilhabe‘; ‚demonstrative Aspekte‘ versus ‚diskursive Aspekte‘; ‚Öffentlichkeit‘ versus ‚Privatheit‘; ‚Gemeinsamkeiten‘ versus ‚Unterschiede‘, sowie ‚Vereinbarkeit‘ versus ‚Unvereinbarkeit‘; ‚typische‘ versus ‚untypische Aspekte der Felder‘; ‚Aneignung‘ versus ‚Schaffung‘.

Die Fragestellungen und Spannungsfelder sollten bestimmende Grundlagen für den Game Design Prozess abbilden und gleichzeitig, mit Blick auf den angestrebten Output, auch für weitere Designaktivitäten sowie Forschungszwecke evtl. hilfreich sein. Es sollte daher die beteiligten (Teil-)Felder (Gruppierungen) dabei unterstützen können, eine gemeinsame Sprache bzw. einen Common Ground zu finden, eigene und andere Perspektiven zu vermitteln und zu verstehen, und einen Raum für gemeinsame Designarbeit zu schaffen.

Als rahmende – und in diesem Sinne ausdrücklich normative – Designaspekte für das Spiel wurden ein gleichberechtigter Zugang aller Spieler*innen zum Spiel, eine für alle verständliche Spielsprache und

eine für alle gleichermaßen fruchtbare Spielausrichtung definiert, die auch zukünftige Kooperation der Spielenden denkbar macht. In diesem Sinne sollte die Vermeidung von Asymmetrien im Spielsystem die Grundlage für ein kollaboratives Spielerlebnis ermöglichen, welches Konsens anstrebt, Dissens auflöst und allen das gleichberechtigte Einbringen ihrer Perspektiven erlaubt.

Das Spiel sollte in der Lage sein, unterschiedliche designrelevante Wissensbausteine zu generieren, von Problemausprägungen bis zu Lösungsvorschlägen (z.B. die kollaborative Exploration des Problemraums, die spielerische Entwicklung konkreter Designvorschläge, die Erzeugung von Spielmaterialien in der Rolle von Wissensartefakten, Einsichten aus dem Zustand des Spielsystems als Spielstand, ...), um diese weiterzuführen bzw. aus der Welt des Spielens ‚mitnehmen‘ zu können (siehe Abschnitt 1).

4.2.2 Ethnokonzeppte und Codes als Grundlage des Game Designs

Wie schon beschrieben, startete der Forschungsprozess, noch bevor erste Maßnahmen gegen die aufkommende Corona-Pandemie (März 2020) getroffen wurden, womit das Projektteam noch einen Einblick in die prä-Corona Praktiken der Forschungsfelder gewann, bevor sich die Ausnahmesituation, die über die Folgemonate und Jahre anhalten sollte, einstellte und das Projekte auf einen prozessorientierten Ansatz umgestellt wurde (siehe Abschnitt 4.1). Im Zuge der Pandemie, deren politischen und gesellschaftlichen Implikationen, der resultierenden (Distanz-)Maßnahmen und damit einhergehenden Reaktionen in den Feldern traten neue Spannungslinien in den Vordergrund, während bestimmte bereits bekannte sich verschärften. Vor allem der sozusagen unfreiwillige Schub in Richtung digitale Kommunikation machte eine Reihe soziokultureller Auswirkungen sichtbar, die eine Weiterentwicklung der ‚ersten Grundlagen und strukturellen Konzepte‘ (Abschnitt 4.2.1) des Spiels antrieben. Davon ausgehend wurden zwischen Projektbeginn und zirka Juli 2020 die thematischen Linsen⁷ weiter geschärft, die bereits eine gewisse Deckung mit Elementen von Spiel erlaubten:

Perspektivenwechsel: Die inhomogenen Aspekte der Akteur*innen sollten sich über einen Perspektivenwechsel der Spieler*innen im Spiel ausdrücken. Sie sollten die Perspektive der jeweils anderen und so auch Hindernisse und Barrieren der anderen erfahren können. Während Fridays for Future in seiner Kommunikation einen sehr breiten digitalen Zugang zur Öffentlichkeit erzeugte und viele Medienkanäle nutzte, stellten für den C3W (Chaos Computer Club Wien) Sicherheits- und Privatsphärenbedingungen eine Barriere dar, die es nicht erlaubte, Kanäle derselben Reichweite und Bandbreite zu

⁷ Ein Begriff, den wir im Folgenden dann verwenden, wenn es um Zwischenresultate der datenbasierten Codes und Kategorienbildung im Sinne der Grounded Theory geht, die als leitende Vorstellungen in den Designprozess und damit auch für Fragen der materialen Objektivation von Bedeutungen eingebracht wurden.

nutzen. Der im und durch das Spiel zu evozierende Perspektivenwechsel, der Einblicke in solche Haltungen erlauben soll, schließt somit auch an Hürden- und Sichtbarkeitsaspekte an.

Rolle(nspiel): Die Art und Weise, wie man sich selbst sieht, sichtbar macht oder gesehen wird, wurde zu einem starken Designfaktor. Die Diskrepanzen, die sich zwischen Wahrnehmen und Wahrgenommenwerden ergeben, welche Rolle man für sich selbst veranschlagt und welche man vertritt, sowie Dinge, die symbolhaft für die eigene Person oder Sache stehen, sollten verstärkt Beachtung finden. Während für den Augustin die Selbstdarstellung eine wichtige Rolle beim Verkauf spielt, aber unter anderem Wohnungslosigkeit auch ein gewisses Stigma in der öffentlichen Wahrnehmung mit sich bringen kann, wird der C3W durch seine Kompetenzen eher mit Expert*innentum und Knowhow in Verbindung gebracht. Aspekte der Sichtbarkeit wie ‚Wahrgenommen werden als Mensch‘, ‚Wahrgenommen werden in der Sache‘, ‚Einfluss nehmen auf sich und andere‘, ‚Sichtbar machen‘, ‚Sichtbar gemacht werden‘, ‚Sich verstecken‘, ‚Sich zeigen‘, ‚Überwachung‘, ‚Zuflucht‘, ‚Abstimmung‘, ‚Kontrolle‘, ‚Protestschilder als Avatare‘, ‚Kunstfiguren‘, stellten wertvolle feldspezifische Faktoren dar, die grundlegend in das Spiel einfließen sollten.

Short-term goals, Long-term goals: Die Art und Weise, wie Spielziele gesetzt werden, sollte auch die Spieler*innen anleiten, sich mit spontanen sowie dauerhaften Zielsetzungen auseinanderzusetzen. Welche Ziele haben die Spieler*innen und wie nehmen sie diese wahr? Aspekte wie das ‚Gute Leben‘, ‚Vorleben‘, ‚Prinzipien und Haltungen‘, ‚Erfolgsmarken‘, ‚Motivation‘, ‚sich einzubringen‘ und ‚die dafür notwendigen Ressourcen‘, aber auch der innovative ‚Pop-up‘ Charakter vieler Reaktionen im Zuge der Coronakrise wurden im weiteren Spieldesign mit solchen Zielen assoziiert.

Macht: Die Selbstbestimmtheit im Handeln und die Kontrolle über die eigene Handlungsfähigkeit sollten zudem eine Größe im Spiel darstellen. Die Aspekte der eigenen Rolle und das Potential, einen Kurs zu setzen und aktiv oder reaktiv zu gestalten, ergänzten hier den Designprozess. ‚Geben und nehmen‘, ‚verfügbare Mittel‘ und ‚Netzwerke‘, ‚Mobilisierbarkeit‘, ‚Hierarchien‘ etc. stellten hier die im Sinne der Grounded Theory rekonstruierten Referenzkategorien dar.

Einsatz: „*What is at stake?*“ etablierte sich als eine der wichtigsten Leitfragen im Forschungsprojekt. Welche Einsätze spielen eine Rolle, wie werden diese wahrgenommen und welche Risiken werden bewusst in Kauf genommen? In Analogie zu diesen Risiken wurden hier spieldesignrelevante Fragestellungen zur Erzeugung von Spannung wichtig. Hier zeigte sich die Heterogenität der Gruppierungen erneut. Steht die Verletzlichkeit des Körpers oder die Glaubwürdigkeit auf dem Spiel? Gibt es einen Antagonisten, der den Einsatz in Gefahr bringt? Wäre ein Verlust existenziell? Stehen Leben, Zukunft oder das Ökosystem auf dem Spiel? Stehen Mitbestimmungsrechte bei der Nutzung von digitalen und

auch analogen Infrastrukturen auf dem Spiel? Droht das eigene Netzwerk verloren zu gehen und damit auch Einfluss und Sichtbarkeit?

Aktivität/Aktion: Im Spiel sollten die unterschiedlichen (organisationalen bzw. kollektiven) Strategien und habituellen Denk- und Handlungsweisen zum Tragen kommen. Wie wird reflektiert und wie werden Entscheidungen getroffen? Welche Motivationen stehen ‚hinter‘ den Personen, Organisationen, Aktivitäten, Events und Projekten? Nicht nur in der alltagsweltlichen Wirklichkeit, sondern auch in der Welt des Spiels. Das Setzen von „Aktionen“ bildet auch eine kategorische Gemeinsamkeit der Akteur*innen ab, die jedoch einer starken feldspezifischen Interpretation folgt.

Zeitlichkeit: Temporalität sollte auch einen Fokus im Spiel erhalten, da die Akteur*innen in ihrem Alltagsgeschäft mit Dringlichkeit, Zugzwang, Intervention, engen Zeitfenstern für Reaktionen und mit weiteren chronosozialen Anforderungen konfrontiert waren. Themen, wie der Kampf gegen das ‚Vergessen-werden‘, die ‚Dauerhaftigkeit‘ von Prozessen und Lösungen, ‚improvisierte Übergangslösungen‘ und deren mithin ‚Pop-Up‘ Charakter sollten sich auch in der Gestaltung von Spielaspekten niederschlagen.

Abhängigkeiten/Notwendigkeiten: Welche Abhängigkeiten stellen die Handlungssicherheit der Akteur*innen vor Herausforderungen und wie kann man diese ins Spiel einbringen? Welches Kapital, symbolisch oder materiell, ist überlebenslebensnotwendig? Prägend auf die Formung dieser Linsen wirkten sich beobachtete Spannungsfelder zwischen politischer Arbeit und Alltag innerhalb der Organisationen aus, etwa das schwierige Zusammenspiel von ‚Spaß am Basteln‘ versus ‚Stellungnahmen schreiben‘, ‚Redaktionsabteilung‘ versus ‚Verkaufsabteilung‘, ‚Know-how haben‘ versus ‚Know-how vermitteln‘, ‚Krise‘ versus ‚Alltag‘, ‚nachhaltige gesellschaftliche Lösungen‘ versus ‚technikzentrierter Solutionism‘ etc.).

Leitmotive für das Spieldesign: In Anlehnung an die genannten Linsen erfolgte im Team ein Brainstorming zu ersten Spielkonzepten, Spielmechaniken und Elementen. Gewisse Einflussgrößen, wie ‚Appropriation‘ und ‚Improvisation‘ sollten hier in den Vordergrund treten. Das Spieldesignelement des ‚Bautrupps‘ als Sozialfigur des Improvisators, der bestimmte Aufgaben bewältigen muss, wurde in den Designprozess eingebracht – es sollte als Metapher für ein Spielkonzept zur ‚gemeinsamen Schaffung‘ bestimmend werden. Szenarien, wie der Bau eines gemeinsamen Protestwagens, lieferten hier erste Spieldesignansätze dazu, gemeinsame Lösungen durch Spieler*innen entwickeln zu lassen. Gleichzeitig zeigten sich über diese Gedankenspiele hinweg die vielen Möglichkeiten, wie Perspektivenzusammenführung spielerisch erlebbar gemacht werden kann. Die Eigenschaften bzw. die Rolle der jeweiligen Spieler*innen sollte sich iterativ über die Spielzüge zeigen, weiterentwickeln und nicht

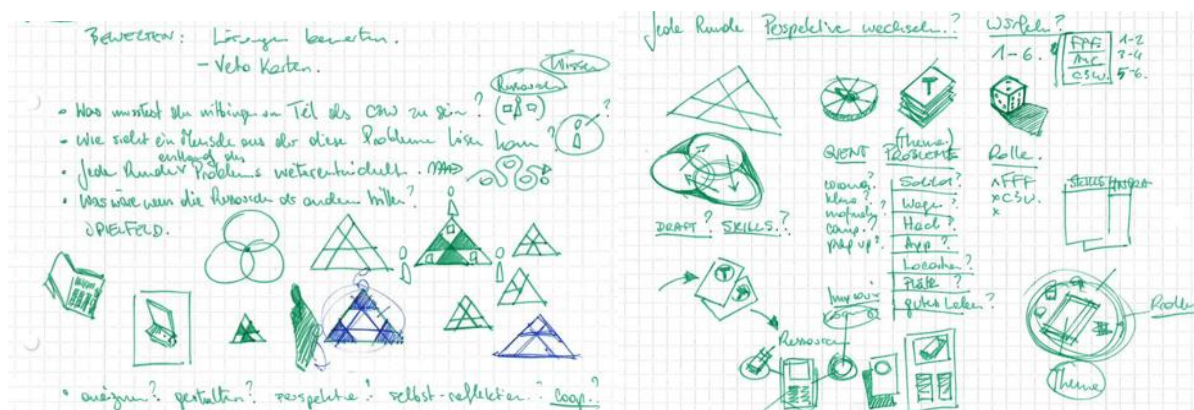
lediglich vorherbestimmt sein oder ausgewählt werden. Die Zufriedenheit der Spieler*innen mit Lösungen sollte über eine Bewertung und auch die Möglichkeit zum Einspruch (bzw. Veto) gegenüber vorliegenden Vorschlägen ausdrückbar gemacht werden.

Hinzu kamen weitere, übergreifende Faktoren und Entscheidungen, die den Designprozess weiter instruieren sollten: Kooperatives Spielen, beispielsweise über einen sich verändernden gemeinsamen Avatar (der von den Spieler*innen mit Fähigkeiten ausgestattet werden kann), Pop-Up Aspekte, Problemverhandlung durch die Spieler*innen, das Mischen von Perspektiven, zeitliche Aspekte und allgemein das breite Anlegen des Spiel-Outcome-Spektrums. Dabei sollten die Kompetenzen zur gemeinsamen Problemlösung über kleine bereitgestellte Szenarien aktiviert werden. Diese Ideen sollten sich im Laufe des Spieldesignprozesses in unterschiedlichen Ausprägungen in das Spielkonzept übertragen, sich darin weiterentwickeln und mithin auflösen. Vor allem der Tausch der Perspektive sollte als zentrales Element bedeutsam bleiben.

4.2.3 Erste Designentscheidungen

Auf Basis der dargestellten Entscheidungen (Juli 2020) wurde das Design weiterentwickelt, und erste Skizzen konkretisierten Umsetzungsideen zu Spielelementen. Im August wurde ein wachsendes und sich weiterentwickelndes Designbegleitdokument erstellt, das später zur finalen Spielanleitung wurde, die dem Working Paper beiliegt. Folgende Gestaltungsschritte, die von der iterativen Materialisierung verschiedener v.a. visueller „Design Objects“ (Fischer, Östlund, & Peine, 2021; Suchman, 2002) geprägt waren, wurden dabei verfolgt bzw. auch entwickelt – im Folgenden stellen wir jeweils das Design Objekt in Form von Skizzen und Visualisierungen dar, ergänzt um Annotationen zu den jeweiligen Hintergrundannahmen, wobei Codes und Kategorien kursiv gesetzt sind:

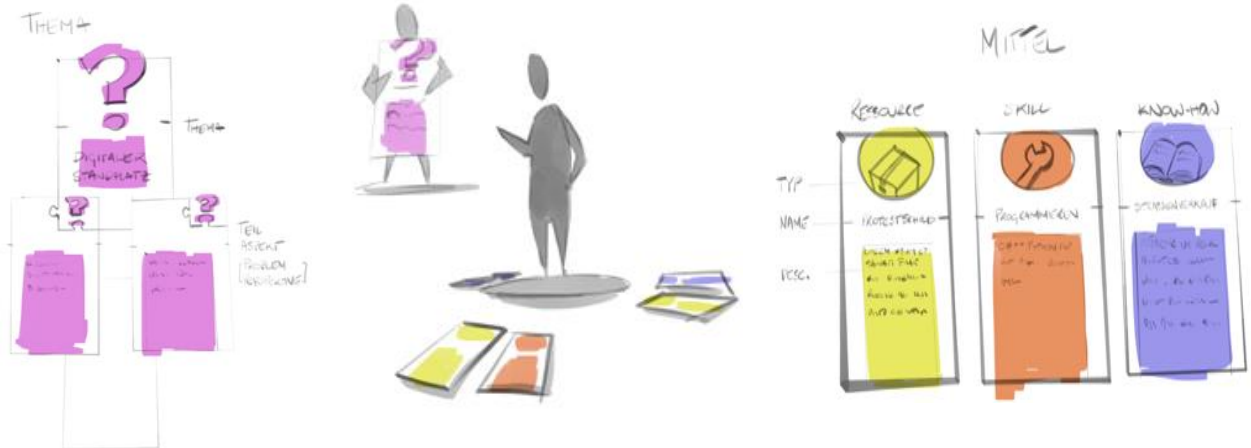
(a) Erste Handskizzen als Ursprung für das Designbegleitdokument (Abb. 2)



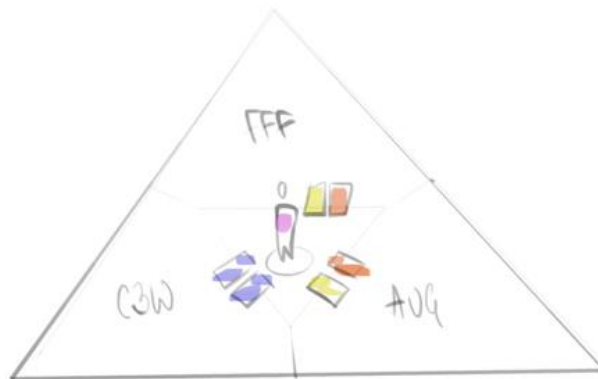
Die ursprünglichen Handskizzen im Designdokument zeigen die Entwicklung von Teilen des Spiels und die Verknüpfung der Designgrundlagen mit Form und Funktion der Spielelemente, wie beispielsweise

des Spielbrettes, das die *gleichberechtigte Kollaboration* und die *Gleichheit der Spielenden* transportieren (nahelegen) sollte.

(b) Extrahierte, punktuelle Skizzen als Diskussionsgrundlage für Spielelemente, Karten und Spielbrett (Abb. 3, 4, 5, 6 und 7)



Zufallsmechanismen, wie Karten von einem Stapel zu ziehen oder Würfel zu werfen, wurden angedacht, um den Spielenden beispielsweise spontane Improvisation abzuverlangen.



Das Konzept des sich weiterentwickelnden kollaborativen Avatars wurde durch eine Spielfigur ersetzt, die repräsentativ mit Spieler*inneneigenschaften ausgestattet wird. Hiermit in Verbindung stehende Ressourcen sollten als kategorische Einsätze im Spiel vorhanden sein und der Frage „*What is at stake?*“ einen tangiblen Ausdruck verleihen.



Modulare Szenarien, die Problemstellungen kapseln, sollten die *Flexibilität des Anwendungszwecks*, das *Anbieten von Themen und Problemstellungen* und den *Wiederspielwert des Design Games* ermöglichen. Die Bewertungsmechanismen für Lösungsvorschläge wurden angedacht, um die Priorisierung von Lösungseigenschaften im Spielverlauf vornehmen zu können.

(c) *Materialisierte Entwürfe, Spielsteine als Spieleinsatz (Abb. 8)*



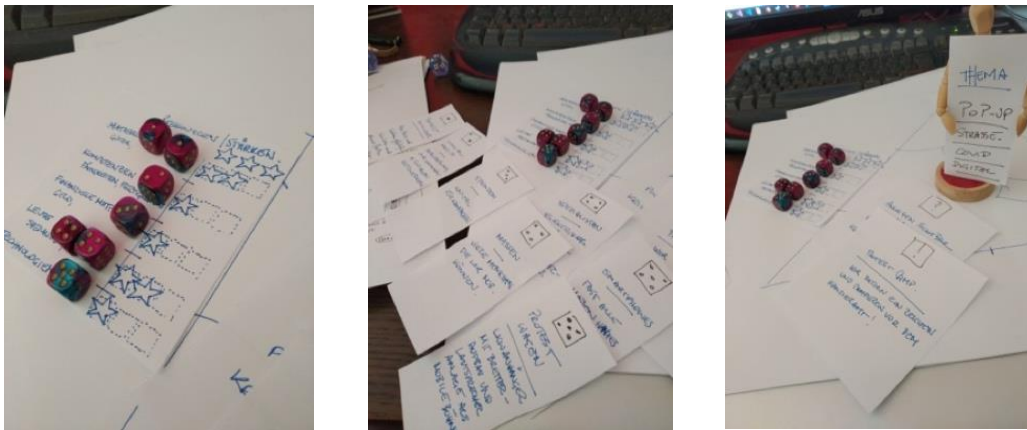
Der erste Entwurf sah die kategorischen Abbildungen von *Ressourcen*, *Fähigkeiten* und *Wissen* in Gestalt von Spielsteinen vor, die mittels 3D-Druck erstellt wurden.

4.2.4 Erster Spiel-Prototyp und Test (erste Designiteration)

Für ein Test-Spiel innerhalb des Forschungsteams wurde Anfang Oktober 2020 der erste Papier-Prototyp angefertigt. Druckerpapier, Stifte, Kartons und eine Holzfigur dienen als prototypische Spielmaterialien für diese Designsession. Das Testspiel basierte auf ersten konkreten Entwürfen für den Spielablauf und diente als flexibler Rahmen für die – ad hoc und post hoc erfolgte – Diskussion und

Evaluierung von Spielmechaniken und Spielelementen. Im Vordergrund standen hier die gemeinsame Diskussion, Schaffung und Weiterentwicklung von Designaspekten.

(a) Erste Papierprototypen für ein Testspiel (Abb. 9, 10 und 11)



Der Spielentwurf verkörperte das Leitmotiv des *Perspektivenwechsels* (bzw. -tauschs) als zentrales Designelement und stellte mehrere Varianten dafür zur Diskussion. Statt eines rollenspielartigen Austauschs der Perspektiven durch die Spieler*innen sollte das Hineinversetzen in die Position anderer über knappe aber gemeinschaftlich zugängliche *Ressourcen* realisiert werden. Spieler*innen sollten ihre Stärken selbst reflektieren und aktiv ausformulieren (verschriftlichen) und so ihre *Macht* im Spiel definieren. Diese Stärken sollten sich in Ressourcen niederschlagen, die aus den ursprünglich drei Kategorien *Ressourcen*, *Fähigkeiten* und *Wissen* zu nun fünf Kategorien abgeändert wurden: *Material*, *Kompetenzen*, *Geld*, *Leute* und *Technologien*.

Diese Ressourcen sollten begrenzt verfügbar sein, um *Abhängigkeiten* zwischen Spieler*innenaktionen und zur Verfügung stehenden Mitteln abzubilden. Diese Mittel verfeinerten somit die *Einsätze*, die als *begrenzte Ressourcen* das Konzept von „*What is at stake?*“ weiterführen sollten.

(b) Gemeinsame Designentscheidungen durch das Spiel im Team (Abb. 12 und 13)



Die gewählten Stärken aller drei (Teil-)Felder (im Sinne der begleiteten Gruppierungen) sollten in einem Pool gesammelt werden und in weiterer Folge allen Spieler*innen zur Problemlösung zur Verfügung stehen. Dies sollte die Kommunikation anregen und Verhandlungen über die jeweilige Verwendung der Stärken anderer Spieler*innen auslösen. Diese Interaktionen sollten den Austausch von Perspektiven und das Finden von Gemeinsamkeiten anregen, was als ein Teiloutput des Design Games gesehen werden kann.

(c) *Das gemeinsame Testspiel mit maßnahmenkonformer Abstandswahrung (Abb. 13 und 14)*



Spieler*innen sollten *Aktionen* auf entsprechenden Karten definieren, die ihre gewünschten Handlungen im Spiel abbilden. Für das Testspiel, das wie beschrieben der intersubjektiven Plausibilität, Diskussion und Evaluierung diente, wurde auch ein zentrales Szenario entwickelt. Das *Szenario* sollte als Rahmen für die Aktionen der Spieler*innen dienen. Karten, die Kategorien wie *Dringlichkeit* und *Infrastruktur* ins Spiel einbringen sollten, um die Lösungsentwicklung und deren Ausprägung zu beeinflussen (Pop-Up-Verkaufsstand, Straße, Vereinslokal, etc.), wurden ebenfalls im Testspiel thematisiert und Ergebnisse dieser Aushandlungen in den Designprozess eingebracht.

4.2.5 Zweiter Spiel-Prototyp (zweite Designiteration)

Auf Basis des ersten Testspiels wurde das Designkonzept weiter-iteriert. Ein zweiter Papier-Prototyp wurde für ein erneutes Testspiel im Team gefertigt. Die Durchführung fand – der Covid-19 bedingten Distanzvorgaben (zur begrenzten Personenanzahl in geschlossenen Räumen) wegen – remote statt und wurde mittels einer Videokonferenzsoftware realisiert.

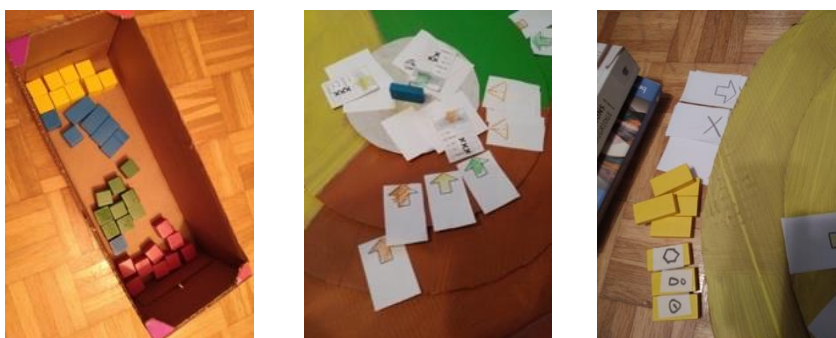
(a) *Das Remote-Setup des zweiten Prototypentests (Abb. 15 und 16)*



Während beim ersten Prototypen der *Perspektivenwechsel* noch über den *Ressourcentausch* und Verhandlungen stattfand, sollte im zweiten Prototypen das *Weiterentwickeln der Aktionen* von Mitspieler*innen interaktiven Einblick in den Kontext der anderen Teilnehmenden gewähren. Sich gegenseitig zu ergänzen und neue Ideen in die Felder der anderen Mitspieler*innen einfließen lassen zu können, sollte das kreative Finden und Erhandeln von Ideen und letztlich Kommunikation evozieren. Das Spiel drehte sich nun nicht mehr um eine direkte Verhandlung zwischen den Spieler*innen um deren Ressourcen, sondern um die *Aktionen*, die damit geschaffen werden. Das Spielbrett wurde entlang der notwendigen Weitergabe von Aktionen designt, wobei der Tauschprozess durch Drehung des Brettes in die Spielmechanik eingepflegt wurde.

Szenario- und Bedingungskarten sollten fortan die Stellschrauben der Spielleiter*innen darstellen, die über ein dadurch zurechtgeschneidertes Narrativ ihre Forschungs- und Designinteressen flexibel ins Spiel einbringen können. Das Szenario kann hier als langfristiges Spielziel und die Bedingungen können als kurzfristige Spielziele interpretiert werden, die Bedingungen (also auch bzw. im Sinne von Hürden) in den Spielfluss einbringen können, um die Spieler*innen zur spontanen Improvisation und Adaption anzuregen.

(b) *Prototypische Spielelemente ermöglichten einen realistischen Spieldurchlauf (Abb. 17, 18 und 19)*



Prototypische – d.h. für den Prototyp verwendete – Materialien, wie farbige Holzklötze und ausgedruckte Spielkarten, wurden verwendet, um das Regelsystem durchzuspielen und währenddessen zu testen, zu ändern oder zu ergänzen. Das aus Karton gefertigte Spielbrett bestand aus vier Ebenen, die

einzelne drehbare Ringe bildeten, um dadurch die Weitergabe einer Spieler*innenaktion zu ermöglichen. Wiederum ausgehend von dem Ergebnis dieses Testspiels wurden mehrere Szenarien als Schwerpunkt entwickelt und diskutiert.

(c) Die Spielzüge und der Spielstand wurden digital in der visuellen Kollaborations-Software Miro festgehalten (Abb. 20)



4.2.6 Finaler Prototyp

Der finale Prototyp, der im Jänner 2021 fertiggestellt wurde, stellt die aktuelle und die vorerst finale Iteration des Design Games dar. Die finalen Entscheidungen wurden maßgeblich durch die im Projekt durchgeführten Gruppendiskussionen und ihre Codes nuanciert. Ästhetik und die Materialität des finalen Prototyps wurden ausgehend vom zweiten Prototypen festgelegt und in eine ausgereifte und wertigere Entsprechung übersetzt. Das Design der Spielsteine und Spielkarten und der anderen Spielelemente wurde ästhetisch-stimmig angeglichen. Die wesentlichen inhaltlichen Schritte der Weiterentwicklung betrafen primär die Ausformulierungen von fokussierten Problemstellungen und Handlungsrahmen für die Spieler*innen und deren Einbettung in modulare Spielelemente.

(a) *Finaler Prototyp, Brett und Transportverpackung (Abb. 21)*

Ausgehend vom Szenario des zweiten Prototypen wurden Designergebnisse generiert, die Ergebnisse eines Design Game Durchlaufes abbilden sollten. Diese Hypothesen, also plausiblen Designvorschläge für Medien und digitale Technologien, wurden als Leitbilder verwendet, um Szenarien und Bedingungen zu gestalten, die für Teilnehmende Relevanz haben sollen. Es wurden mehrere Narrative geschaffen, welche designrelevanten Outputs in unterschiedlicher Granularität (von gesellschaftlichen Problemen bis zu technologieorientierten Details) erwirtschaften können sollten. In der Rolle als Kommunikationswerkzeug strukturiert bzw. organisiert das Spiel über die Runden hinweg die Aktivitäten und die Kommunikation der Spieler*innen. Es wurde festgelegt, dass eine Spielpartei aus zwei Spieler*innen bestehen soll. So findet beobachtbarer Austausch nicht nur zwischen den Spiel-Teams statt, sondern auch zwischen und von relevanten Anderen aus den teilnehmenden Gruppierungen und ermöglicht auf diese Weise zusätzliche forschungsrelevante Einsichten. Die kumulierten Spieler*innenhandlungen zum Ende des Spiels sollen eine fruchtbare und pointierte Diskussion über eine gemeinsame Vision (als Möglichkeitsraum, siehe Abschnitt 3) ermöglichen, die das bestimmende Szenario und damit die Problemstellung direkt (auf)löst, oder Bedingungen aufzeigt, wie dies geschehen kann. Hier kann auch dazu angeregt werden, direkt Vorschläge für technologische Ansätze einzubringen, basierend auf entwickelten Aktionen und dem Szenario. Das Spiel soll es also erlauben, gemeinsame Nenner (mithin einen Common Ground, siehe Abschnitt 4.2.1) zwischen den Spieler*innen zu finden, Koop-

rationen anzuregen, Bedingungen für Designansätze hervorzubringen und dabei die Rolle von öffentlichen (digitalen sowie physischen) Infrastrukturen gezielt ins Spiel zu bringen. Darin bestehen die wesentlichen Eckpfeiler des möglichen Outputs des Spieles.

Die ursprünglichen Linsen (siehe Abschnitt 4.2.2) wandelten sich über den gesamten Entwicklungsprozess mit den neuen Erkenntnissen aus der Feldforschung und mündeten in unterschiedlichen Spielelementen und Spielmechaniken dieses Prototyps. Im Folgenden werden diese Linsen mit einigen Ausprägungen des finalen Prototyps beispielhaft zusammengeführt:

Perspektivenwechsel: Der Perspektivenwechsel vollzieht sich für die Spieler*innen hauptsächlich über das Gestalten von Aktionen in Reaktion auf die Aktionen anderer Mitspieler*innen. Hier werden über die bereits im Spielverlauf vorliegenden Aktionen (die auch schon mit Ressourcen ausgestattet sind) Einblicke in andere (Teil-)Felder und deren Problemlösungsansätze ermöglicht. Mit einer Aktion zu reagieren ermöglicht es den Spieler*innen, interaktiv Ergänzungen einzubringen, die aus der eigenen Perspektive als bedeutsam erscheinen. Dies soll dabei helfen, Anknüpfungspunkte zwischen den (Teil-)Feldern zu finden. Das Spielbrettdesign spiegelt in Form und Funktion diesen Aspekt wider.

Rolle(nspiel): Das Spiel mit der Sichtbarkeit und der Art und Weise, wie sich Spieler*innen (un)sichtbar machen wollen, steht ebenfalls mit der Beschreibung der definierten Aktion in Verbindung. Diese zeigt, was die Spieler*innen zeigen wollen und was sie sich davon erwarten. Die Weiterentwicklung der Aktionen anderer ermöglicht ebenfalls, Aspekte anderer aufzugreifen und zu adaptieren. Dies gilt auch für die sichtbare Wahl und Ausformulierung der eigenen Stärken und deren Einsatz im Spielverlauf.

Short-term goals, Long-term goals: Die Spielziele werden über das Narrativ gesteuert. Das Long-term Goal, eine gemeinsame Designvision (hier im Sinne von Infrastrukturierung) zu entwickeln, wird mit dem Szenario angeleitet und mit Short-term Goals, die über hinzukommende Bedingungen eingebracht werden, fokussiert. Die Bewältigung der Teilaufgaben nähert die Spieler*innen inhaltlich wie auch räumlich (am Spielbrett) dem Long-Term Goal an.

Macht: Die Selbstbestimmtheit und die Macht der Spieler*innen ist durch ihre selbst definierten Stärken geprägt. Sie bringen bestimmte Bedürfnisse und Ressourcen mit bzw. in das Spiel ein und entwickeln daraus bedeutungsvolle Handlungen im Spiel und zeigen, wie sie mit Problemsituationen umgehen. Aktionen, Stärken, Ressourcen und deren Zusammenspiel bilden diesen Aspekt ab. Alle Spieler*innen sind in der Lage, zumindest eine Aktion schaffen zu können, die von anderen Mitspieler*innen vollkommen unabhängig ist, da sie sich nur am Szenario allein orientieren muss.

Einsatz: Die Notwendigkeit, die begrenzten Ressourcen an die vorliegenden Gegebenheiten anzupassen und planbar einzuteilen, kann als Einsatz gesehen werden. Obwohl kein dauerhafter Verlust

entstehen kann, ist die Handlungsmöglichkeit für die zu definierenden Aktionen einer Runde an die Verfügbarkeit der Ressourcen geknüpft. Erst nachdem eine Runde abgeschlossen ist, erlangt man seinen Einsatz zurück.

Aktivität/Aktion: Die Aktionen werden direkt von den Aktionskarten verkörpert. Diese sind zentral für fast alle Aspekte des Spiels. Improvisation und Adaption spielen hier ebenfalls eine maßgebliche Rolle, da die erfolgreiche Gestaltung einer Aktion eine Reihe an situativen Elementen berücksichtigen muss (Szenario, Bedingungen, Ressourcen, andere Aktionen).

Zeitlichkeit: Zeitlichkeiten werden über das Szenario und plötzlich auftretende Bedingungen in Szene gesetzt und auch als Spieler*innen-Ressource eingebracht.

Abhängigkeiten/Notwendigkeiten: Abhängigkeiten und Notwendigkeiten ergeben sich über den Spielverlauf und dessen Mechaniken, und zwar aus der Begrenztheit der Verwendung von Ressourcen pro Runde heraus und über die Notwendigkeit, auf das Narrativ und die Aktionen anderer zu reagieren. Spieler*innen haben auch die Möglichkeit, Mängel (Aktionen oder Ressourcen) festzuhalten, oder allgemein verfügbare Standardressourcen einzusetzen, die unabhängig von ihren selbstgewählten Stärken sind. Dies soll auch Einblicke in potentielle Hürden gewähren, die im Aktionsgestaltungsprozess auftreten und entsprechende Steigbügel und Platzhalter abbilden.⁸

5 Fazit und Ausblick

Ausgehend von der Annahme, dass die Soziologie ihr Methodenrepertoire durch interdisziplinäre Kooperationen erweitern und die neuen Methoden mit ihren genuinen Ansätzen kombinieren kann, haben wir Möglichkeiten sondiert, wie das Design Game als spezielle, kreative Methode in Grounded Theory Verfahren genutzt werden kann. Die Potentiale liegen in der Rekonstruktion habitualisierter Feldstrukturen, dem Testen empirisch generierter Hypothesen über Forschungsfelder und in der Empirie-gestützten Konstruktion von Reflexions- und Experimentierräumen für Praktiker*innen. Die Besonderheit des Design Games gegenüber anderen qualitativen Methoden, wie etwa den verschiedenen Gruppendiskussions- und Workshopverfahren, liegt dabei insbesondere in den umfänglichen Gestaltungsmöglichkeiten des Interaktions- und Konversationskontextes durch Spielregeln und Spielfelder. Damit können aus empirischen Forschungsprozessen gewonnene Erkenntnisse als materiale Spielumgebung getestet werden. Zugleich können gezielt offene Fragen ins Spiel eingebracht werden. Das Design Game erzeugt dann einen temporären Erfahrungsraum, indem die Spieler*innen kreativ

⁸ In der Spielanleitung werden zusätzliche Informationen zu den Spielelementen für Spielleiter bereitgestellt.

neue Horizonte, Allianzen und Kollaborationen ausprobieren und so gemeinsame Zukünfte simulieren können.

Dabei ist weiterhin zu beachten, dass das Design Game – wie jede andere Erhebungssituation – eine künstliche ist, die soziale Praxis nur indirekt zugänglich macht und auch die getesteten Theorien durch ihre Übersetzung in Spielregeln und -felder verändert werden bzw. die Spielmaterialien bestimmte Begrenzungen hinsichtlich der theoretischen Komplexität mit sich bringen. So unterliegt dem Design Game „Windschatten“ ein relativ einfaches Handlungsmodell, das es ermöglicht, einen übersichtlichen Spielprozess kommensurabel zu gestalten.

Inwiefern komplexere empirisch-theoretische Konstruktionen, z.B. eine rhizomtheoretische Untersuchung, in Spielen umsetzbar sind, muss an dieser Stelle offenbleiben. Unsere Erfahrungen zeigen aber, dass die Kombination aus pragmatistischer Grounded Theory Methodologie, die auf die Rekonstruktion basaler sozialer Prozesse zielt, und Design Games machbar und im Prozess der Spielentstehung analytisch fruchtbar ist. Mit der extensiven Darstellung der Umwandlung von Feldkonzepten und Codes (bzw. Kategorien) in Spielregeln in diesem Working Paper möchten wir diesen Gestaltungsvorgang transparent, für andere nachvollziehbar und damit adaptierbar machen. Denn auch unser Design Game muss als nur vorläufiges, un abgeschlossenes Produkt eines Erkenntnis- und Gestaltungsprozesses begriffen werden. Mit der beigefügten Spielanleitung möchten wir einerseits dazu anregen, das Spiel zu spielen, aber auch dazu, es für die eigenen Kontexte und Ziele anzupassen und weiterzuentwickeln. Das allgemeine, problembearbeitungsorientierte Spielmodell ermöglicht es, „Windschatten“ in unterschiedlichsten Forschungs- und Anwendungskontexten anzuwenden und weiterzuentwickeln. Wir sehen es daher auch als Werkzeug für Aktivist*innen in sozialen Bewegungen und darüber hinaus in weiteren Organisationsprozessen.

Literaturverzeichnis

- Alkemeyer, T. (2009). Handeln Unter Unsicherheit – Vom Sport Aus Beobachtet. In F. Böhle & M. Wehrich (Hg.), *Handeln unter Unsicherheit* (S. 183-202). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Bohnsack, R. (2021). *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden* (10., durchgesehene Auflage). Opladen, Toronto: Barbara Budrich.
- Bohnsack, R., Przyborski, A., & Schäffer, B. (Hg.) (2006). *Das Gruppendiskussionsverfahren in der Forschungspraxis*. Opladen: Barbara Budrich.
- Bourdieu, P. (1998). *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Brandt, E. (2006). Designing Exploratory Design Games. A Framework for Participation in Participatory Design?. In ACM (Hg.), *Vol. 1, PDC '06*. ACM (S. 57-66).
- Bucher, S., & Langley, A. (2016). The Interplay of Reflective and Experimental Spaces in Interrupting and Reorienting Routine Dynamics. *Organization Science*, 27(3), 594–613. doi: 10.1287/orsc.2015.1041.
- Burgess, J. (2006). Hearing Ordinary Voices. *Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling*. *Continuum* 20(2), 201-214. doi: 10.1080/10304310600641737.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Carroll, J. M. (2003). *HCI Models, Theories, and Frameworks, Interactive Technologies*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. London, Thousand Oaks, Calif: Sage.
- Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Umea: Umea Universitet.
- Eriksen, M., Brandt, E., Mattelmäki, T., & Vaajakallio, K. (2014). Taking Design Games Seriously: Re-Connecting Situated Power Relations of People and Materials. in *Vol. 1, PDC '14*. ACM (S. 101–110).
- Fischer, B., Östlund, B. & Peine, A. (2021). Design Multiple. How Different Configurations of Participation Matter in Design Practice. *Design Studies*, 74:101016. doi: 10.1016/j.destud.2021.101016.
- Grenz, T. 2020. Processualizing Data. Variants of Process-Produced Data. *Canadian Review of Sociology/Revue canadienne de sociologie*, 57, 247-264.
- Grenz, T., & Knopp, P. (2021). COVID-19, Routinedynamiken und Strukturreflexivität. Zum ereignishaften Wandel der Protestformen von Fridays for Future. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 46, 385-405. Doi: 10.1007/s11614-021-00462-z.
- Holtzblatt, K. (2017). *Contextual Design. Design for Life* (2. Auflage). Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Howard, T. (2014). Journey Mapping. A Brief Overview. *Communication Design Quarterly*, 2(3), 10-13. doi: 10.1145/2644448.2644451.

- Huizinga, J. 2017. *Homo Ludens. vom Ursprung der Kultur im Spiel* (25. Auflage). Hamburg: Rowohlt.
- Kalthoff, H., Hirschauer, S., & Lindemann, G. (Hg.) (2008). *Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Knopp, Philipp. 2021. Mapping Temporalities and Processes with Situational Analysis. *Methodological Issues and Advances. Forum Qualitative Sozialforschung*, 22(3). doi: 10.17169/fqs-22.3.3661
- Knopp, P., Grenz, T., Fikar, P. & Maletz, P. (2020). Bewegungsforschung und Mediendesign. Warum sich die soziale Bewegungsforschung in das Design digitaler Medien einmischen sollte. *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, 33: 851-860. doi: 10.1515/fjsb-2020-0076
- Knopp, P., & Ullrich, P. (2019). Abschreckung im Konjunktiv. Macht- und Subjektivierungseffekte von Videoüberwachung auf Demonstrationen. *Berliner Journal für Soziologie*, 29(1-2), 61-92. doi: 10.1007/s11609-019-00386-2
- Lewin, Kurt. 1946. Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46. doi: 10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x.
- Lupton, D. (2018). Towards Design Sociology. *Sociology Compass*, 12(1), e12546. doi: 10.1111/soc4.12546.
- Marres, N. (2020). For a Situational Analytics. An Interpretative Methodology for the Study of Situations in Computational Settings. *Big Data & Society*, 7(2), 205395172094957. doi: 10.1177/2053951720949571.
- Melgaço, L., & Monaghan, J. (Hg.) (2018). *Protests in the Information Age. Social Movements, Digital Practices and Surveillance*. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Meyer, R., & Knapp, M. (2009). *Szenario-Workshops. Zukünfte der grünen Gentechnik*. Karlsruhe: KIT.
- Møller, K., & Robards, B. (2019). Walking through, Going along and Scrolling Back. Ephemeral Mobilities in Digital Ethnography. *Nordicom Review*, 40(1), 95-109. doi: 10.2478/nor-2019-0016.
- Peetz, T. (2021). Elemente einer Soziologie der Bewertung. In Meier, F. & Peetz, T., *Organisation und Bewertung, Organisationssoziologie* (S. 25-47). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Pfadenhauer, M., & Grenz, T. (2012). Anzeichen einer neuen Partizipationskultur? Zur Konsumentenrolle in mediatisierten Geschäftsmodellen. *merzWissenschaft*, 56, 17-32.
- Popitz, H. 2006. *Soziale Normen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Pitti, I. (2018). *Youth and Unconventional Political Engagement*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Reckwitz, A. (2004). Die Reproduktion und die Subversion sozialer Praktiken. Zugleich ein Kommentar zu Pierre Bourdieu und Judith Butler. In Hörning, K. & Reuter, J. (Hg.) *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis* (S. 40-54). Bielefeld: Transcript.
- Redstrom, J. (2008). RE:Definitions of Use. *Design Studies*, 29(4), 410-423. doi: 10.1016/j.destud.2008.05.001.

- Salen Tekinbaş, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Schäfer, F. (2018). Protestkultur im Diskursgewimmel. in H. Busche, T. Heinze, F. Hillebrandt, & F. Schäfer (Hg.), *Kultur - Interdisziplinäre Zugänge* (S. 127-151). Springer VS, Wiesbaden.
- Schatzki, T. R. (1996). *Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*. New York: Cambridge University Press.
- Schmidt, R. 2012. *Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen*. Berlin: Suhrkamp.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Sharp, H., Preece, J. & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction*. Indianapolis: John Wiley & Sons.
- Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication* (Washington), 52(2), S. 163-174.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1996). *Grounded Theory. Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.
- Suchman, L. (1987). *Plans and Situated Actions. The Problem of Human-Machine Communication*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suchman, L. (2002). Located Accountabilities in Technology Production. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(2), 91-105.
- Suderland, M. (2020). Grundlage einer soziologischen Theorie der Zeitlichkeit? Bourdieus theoretische Denkinstrumente als Erkenntnispotenzial für qualitativ-empirische Forschung. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 21(2). doi: 10.17169/FQS-21.2.3472
- Thimm, C., Einspänner, J., & Dang-Anh, D. (2012). Politische Deliberation online. Twitter als Element des politischen Diskurses. In F. Krotz & A. Hepp *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze* (S. 283–305). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Vaajakallio, K., & Mattelmäki, T. (2014). Design Games in Codesign. As a Tool, a Mindset and a Structure. *CoDesign*, 10(1), 63-77. doi: 10.1080/15710882.2014.881886.
- Wacquant, L. (2003). *Leben für den Ring. Boxen im amerikanischen Ghetto*. Konstanz: Herbert von Haalem.