Der schwarze Fleck - Textadventure

Kurzbeschreibung

Vor allem in der Coronapandemie wurde deutlich, dass bei vielen Menschen Unsicherheit/Unwissen darüber besteht, wie wissenschaftliche Erkenntnisse produziert werden. Sie wissen nicht, wie Forschung funktioniert und wie Wissen entsteht. Während der Pandemie waren viele Menschen verwirrt darüber, dass Wissenschaftler:innen häufig Aussagen und Annahmen getroffen haben, die Wochen oder Tage später schon nicht mehr gültig waren. Um Laien das wissenschaftliche Arbeiten mit vorläufigen Annahmen und auch den wissenschaftlichen Arbeitsalltag näherzubringen, haben wir ein Textadventure entwickelt, in dem die Spieler:innen selbst die Rolle der/des Wissenschaftlerin/Wissenschaftlers einnehmen können. Sie lösen als Wissenschaftler:in selbst eine wissenschaftliche Fragestellung/ein Rätsel. Die Geschichte wird dabei in Textform dargestellt und die Spieler:innen entscheiden selbst, wie es weitergeht.

Kommunikation

Das Textadventure kann von jedem Computer aus gespielt werden, der Zugang zu der Datei hat, z.B. über einen USB Stick. Eine Betreuung oder Anleitung ist bei durchschnittlich intelligenten Personen nicht notwendig. Das Textadventure richtet sich an Erwachsene, die wenig bis gar nichts mit Wissenschaft und wissenschaftlichem Arbeiten zu tun haben, also i.d.R. auch nicht studiert haben. Mit dem Textadventure soll den Spieler:innen in Form einer „Geschichte zum Mitmachen“ die Wissensfindung und der wissenschaftliche Arbeitsalltag nähergebracht werden. Sie sollen den Prozess der Wissensfindung selbst miterleben und dabei ein wissenschaftliches Rätsel lösen. Dabei durchleben sie auch den Arbeitsalltag in der Wissenschaft. Die Geschichte wird auf lockere und witzige Weise erzählt. Insbesondere werden typische Klischees über Wissenschaftler:innen außen vor gelassen.

Theoretischer Hintergrund

Wissenschaftliche Wissensproduktion wird oft mit Subjektivität gleichgesetzt. Die Gesellschaft erwartet klare Antworten von der Wissenschaft, die einfach nicht möglich sind, da wissenschaftliches Wissen niemals hundertprozentig sicher ist. Beispielsweise ist die Genauigkeit von Messinstrumenten begrenzt, auch wenn sie sich stetig verbessert. Aber es gibt viele Gründe für begrenztes Wissen, neben unpräzisen Messungen auch unvollständige Daten oder die Unmöglichkeit, etwas zu messen. Forschung ist also ein Mittel, um mehr Wissen zu erlangen und Unsicherheit zu verringern. Die Gewinnung neuer Erkenntnisse kann sogar dazu führen, dass wir erkennen, dass wir unsere Konfidenzintervalle anders berechnen müssen, was bedeutet, dass sie sich sogar vergrößern können. Zum Beispiel enthüllt die laufende Klimaforschung komplexe Zusammenhänge im Klimasystem und neue Unsicherheiten, die die Unsicherheit, die wir bereits kennen, erhöhen. Wir sind also unsicherer als zuvor, da wir realisieren, dass es unbekannte Variablen gibt, die wir vorher in unsere Berechnungen nicht mit einbezogen haben.

Probleme, Tipps und Verbesserungsvorschläge

Ein großes Thema ist die Entscheidung für eine Software bzw. die Programmierung. Das ist wirklich nicht leicht, weil es bei jeder Entscheidung Vor- und Nachteile gibt. Programmiert man selbst, ist das deutlich aufwendiger und zeitintensiver als wenn man eine Software benutzt, die es schon gibt. Allerdings hat man beim Programmieren auch deutlich mehr Kontrolle. Die Entscheidung für die Sprache ist ebenso nicht unwichtig. Auf Deutsch lassen sich eventuell eher ältere Personen ohne universitäre Ausbildung erreichen. Englisch zieht möglicherweise ein internationaleres Publikum an, könnte aber Deutsche, die sich mit Englisch nicht sicher fühlen, abschrecken. Das Textadventure lässt sich problemlos von Personen weiterentwickeln oder verändern, die Zugriff auf den Code/die Software haben. Es ist empfehlenswert, möglichst früh Personen aus der Zielgruppe das Textadventure testspielen zu lassen. So bekommt man gleich zu Anfang ein Gefühl dafür, was bei Spieler:innen gut ankommt und was nicht.

Fazit

Wir haben ein Textadventure kreiert, das die Spieler:innen dazu einlädt, in die Welt der Wissenschaft einzutauchen. Es lässt sich sowohl auf Ausstellungen präsentieren, als auch alleine zu Hause spielen. Die Geschichte könnte sicher noch an der einen oder anderen Stelle verbessert und verlängert werden. Mit einer Übersetzung auf Englisch könnte man in Zukunft noch mehr Leute erreichen.

Quellen

Johnson, P. (2018): Make Your Own Python Text Adventure. A Guide to Learning Programming. Apress, New York.

Turnhout, E., Tuinstra, W., Halffman, W. (Eds.) (2019). Environmental expertise. Connecting science, policy, and society. Cambridge University Press, Cambridge

From:
http://www.labprepare.tu-berlin.de/wiki/ - **Project Sci.Com Wiki**

Permanent link:
http://www.labprepare.tu-berlin.de/wiki/doku.php?id=text-adventure

Last update: **2023/10/05 13:48**