DOKUMENTATION: PROJEKTE DER INITIATIVE STÄRKER MIT GAMES

IM JAHR 2019

GEFÖRDERT VOM

Kultur macht STARK
Bündnisse für Bildung

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

LIEBE LESER*INNEN,

die Digitalisierung reicht mittlerweile in alle Bereiche der Gesellschaft hinein. Auch in der Bildung wird der Einsatz digitaler Medien und Methoden lebhaft diskutiert. Mit dem Einsatz von Games in der Bildungsarbeit kann ein direkter Bezug zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen hergestellt werden, denn fast alle spielen in ihrem Alltag.

Computerspiele können ein Türöffner zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen sein, wenn man an deren Leidenschaft für das Medium anknüpft. In digitalen Spielen können Spieler*innen sich an Orte und in Lebenssituationen begeben, die außerhalb der eigenen Erfahrungswelt liegen. Spiele ermöglichen das Ausprobieren von Rollen und Identitäten und eignen sich zum Ausbau schöpferischer Fähigkeiten.

Die Stiftung Digitale Spielekultur setzt sich für einen konstruktiven, kritischen und kreativen Umgang mit Games ein. Mit unseren Workshops regen wir eine reflektierte Auseinandersetzung an - immer auf Augenhöhe mit den Kindern und Jugendlichen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Dokumentation der 2019 im Rahmen unserer Initiative »Stärker mit Games« durchgeführten Projekte. Lassen Sie sich gemeinsam mit uns auf diese neue Welt ein! Betreten wir das nächste Level!

Eine anregende Lektüre wünschen

Çigdem Uzunoğlu
Geschäftsführerin
Stiftung Digitale Spielekultur

Niels Boehnke
Projektleiter
Stiftung Digitale Spielekultur

WAS IST DIE INITIATIVE **»STÄRKER MIT GAMES«?**

Kurz gesagt …
»Stärker mit Games« ist eine Initiative, die Bündnisse mit lokalen Partnern schließt, um Workshops und Projekte mit benachteiligten Kindern und Jugendlichen durchzuführen.

Die Initiative läuft im Rahmen von »Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung«, einem Programm des Bundesministeriums für Bildung und Forschung zur Förderung der kulturellen Bildung von bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen im Alter von acht bis 18 Jahren. Am Programm nehmen 30 verschiedene Programmpartner aus dem Dritten Sektor teil. Das Programm sieht zwei Modelle für die Programmpartner vor:

Beim **Fördermodell** treten die Programmpartner als »klassische« Förderer auf.

Beim **Initiativmodell** (so wie bei uns) hingegen schließen die Programmpartner mit mindestens zwei Einrichtungen so genannte Bündnisse für Bildung, um selbst Projekte durchzuführen. Die Stiftung Digitale Spielekultur ist bei diesem Initiativ-Modell somit immer der federführende Bündnispartner. Wir bringen Inhalte, Fachkräfte, Hardware und Finanzierung in das Bündnis ein. Administration und Abrechnung liegen ebenfalls bei der Stiftung.

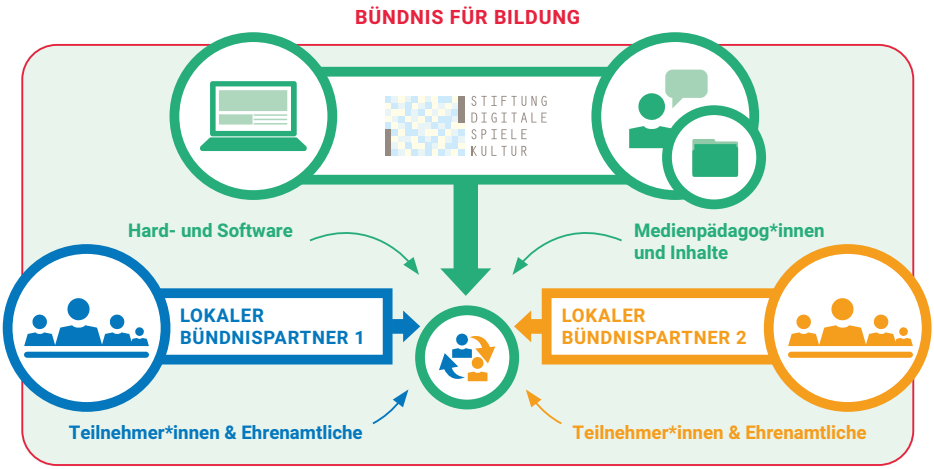
Die lokalen Bündnispartner bringen ihrerseits die Zielgruppe, ehrenamtliche Helfer*innen, Räumlichkeiten sowie Betreuung und Engagement in das Bündnis ein.

Die Projekte der Stiftung Digitale Spielekultur legen einen Schwerpunkt auf die Games-Kultur, umfassen aber auch ihre kulturelle Peripherie (Escape Rooms, Cosplay, Comics etc.). Sie können zudem Verknüpfungen mit anderen Kultursparten wie Theater, Musik, Film und Literatur herstellen.

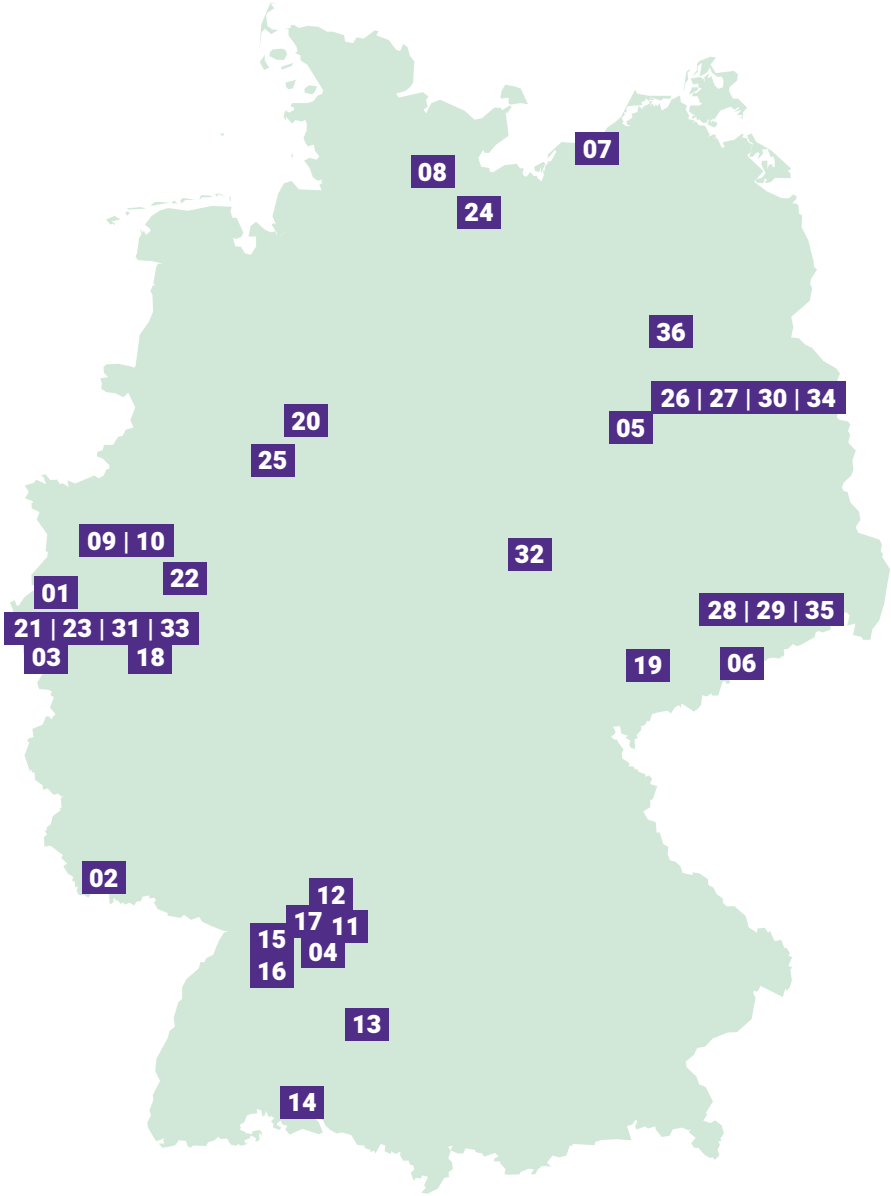
»Stärker mit Games« bietet regelmäßige Nachmittags-Workshops, mehrtägige Ferien-Workshops und das einwöchige Gamescamp mit Übernachtungen an.

Der Jugendmedienschutz hat bei unseren Projekten oberste Priorität. Die Workshops werden von erfahrenen Expert*innen der Spielekultur durchgeführt und die Altersfreigaben der USK werden stets berücksichtigt.

Nähere Informationen finden Sie auf
www.staerkermitgames.de



PROJEKTÜBERSICHT



01 **Mönchengladbach:** MGame – Creative Street Puzzle
02 **Saarbrücken:** GameJam
03 **Eschweiler:** Cosplay
04 **Stuttgart:** Digitale Spielekultur
05 **Ziesar:** Abenteuer
06 **Neuhausen:** Videospielwerkstatt
07 **Rostock:** Stärker mit Games
08 **Bad Segeberg:** Kreativer mit Games
09 **Essen:** Level up! E-Sport Workshop
10 **Essen:** Let's Play
11 **Ludwigsburg:** Game Design Workshop
12 **Heilbronn:** Games
13 **Schelklingen:** Let's Play
14 **Stockach:** Game Design mit »Bloxels Edu«
15 **Pforzheim:** Location Based Gaming
16 **Calw:** Stärker mit Games
17 **Bietigheim:** Game Design mit »Bloxels Edu«
18 **Rösrath:** Creative Coding
19 **Zwickau:** Stärker mit Games
20 **Minden:** Cosplay
21 **Köln:** Escape Room
22 **Lüdenscheid:** Digitale Games
23 **Köln:** Gamelab
24 **Ratzeburg:** Stärker mit Games
25 **Bielefeld:** Fortnite
26 **Berlin-Spandau:** Gamemaster
27 **Berlin-Pankow:** Stärker mit Games
28 **Dresden:** Minetest4Kids
29 **Dresden Stabi:** Gamedesign mit Bloxels
30 **Berlin-Neukölln:** EZRA Spieleentwicklung Adventuregame
31 **Köln Deutz:** Cosplay
32 **Sangerhausen:** Minecraft
33 **Köln-Jüchen:** Fortnite in der Turnhalle
34 **Berlin-Altglienicke:** Fortnite
35 **Dresden:** Eule
36 **Neuruppin:** GamesCamp Word and Play

01

MÖNCHENGLADBACH: **MGAME – CREATIVE STREET PUZZLE**

Bündnispartner:
Kulturbüro Mönchengladbach,
VHS Mönchengladbach,
Stiftung Digitale Spielekultur

Im Rahmen des Jugendkulturprojekts »MGame – Creative Street Puzzle« durften Jugendliche eine analoge und digitale Rallye durch Mönchengladbach gestalten. Das Ziel: Die Erstellung eines Virtual-Reality-Spiels, das mit einem selbstgebauten Controller spielbar ist.

Die verschiedenen Elemente der Rallye wurden in sieben Workshops aufgeteilt, welche den Teilnehmer*innen erste Grundkenntnisse in den ausgewählten Bereichen vermitteln sollten. Zu Beginn wurden Theater- und Performance-Szenen entwickelt, gefolgt von einer Einführung in die Kunstproduktion mittels Gestaltung der Umgebung. Der Abschluss bestand aus der Editierung und Erstellung von Rätsel- und Experimentalvideos. Damit gingen die Teilnehmer*innen alle Schritte der Filmproduktion einmal in Gänze durch. Als weitere Workshops folgten »Lightpainting: Fotografie mit Lichteffekten«, »Sidestep: Bau einer Controllermatte« und als abschließende Zusammenführung »MGame: Programmieren eines VR-Spiels mit Actionbound«.

Die Medien- und Teamkompetenz der Jugendlichen wurde gesteigert und durch das Bewegen vor der Kamera ihr Selbstbewusstsein gestärkt. Durch die Schaffung eines Kunstwerkes erlebten die Teilnehmer*innen Selbstwirksamkeit.

02

SAARBRÜCKEN: **GAMEJAM**

Bündnispartner:
Landesmedienanstalt Saarland, Theresienheim – Zentrum für heilpädagogische Kinder-, Jugend- und Familienhilfe, Stiftung Digitale Spielekultur

Der 2-tägige »GameJam« in Saarbrücken richtete sich vornehmlich an Kinder und Jugendliche aus einer Einrichtung des betreuten Wohnens. Das pädagogische Ziel des Workshops war die Grundlagenvermittlung der Spieleprogrammierung, des Gamedesigns und der Grafikgestaltung. Dadurch wurde den Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben, sich kreativ auszuprobieren und eigene Wege des Ausdrucks zu finden.

Herausfordernd waren neben der sehr begrenzten Medienerfahrung und geringen Frustrationsschwelle auch die Lernschwäche und schwierigen Familienverhältnisse einiger Teilnehmenden. Das gemeinsame Arbeiten mit Bloxels und Bitsy empfanden die Jugendlichen jedoch als sehr befriedigend.

03

ESCHWEILER: **COSPLAY**

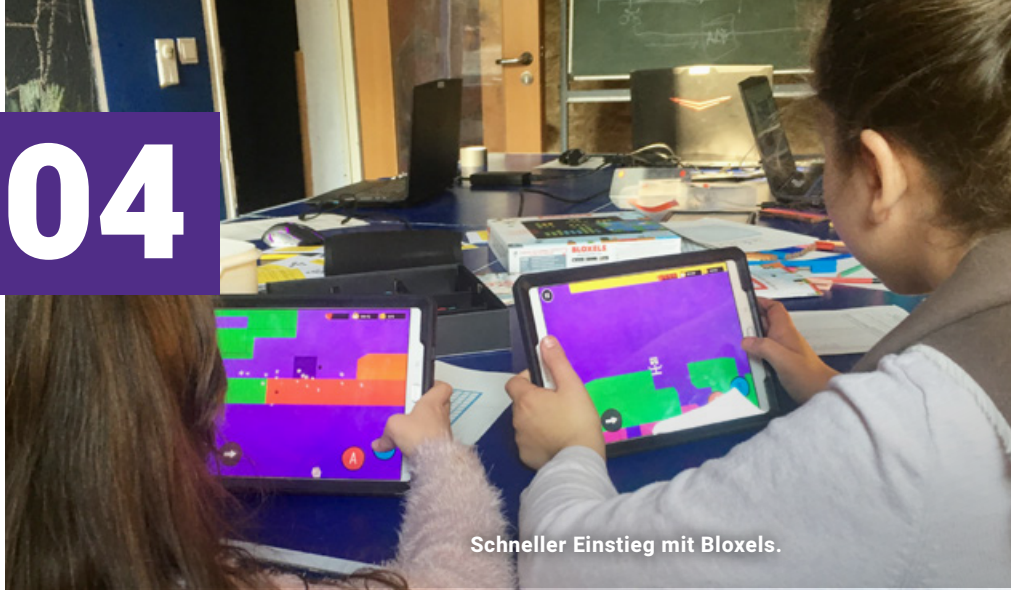
Bündnispartner:
Stadtbücherei Eschweiler,
Kinder- und Jugendzentrum
St. Peter und Paul,
Stiftung Digitale Spielekultur

Die Veranstaltung in der Stadtbücherei Eschweiler «Vom Spiel in die Wirklichkeit. Storytelling, Gamedesign und Cosplay« setzte sich aus einem Schnuppertermin und einem viertägigen Workshop zusammen. Den Schwerpunkt hierbei bildete der Themenkomplex «Charaktere und Identität«.

Gearbeitet wurde unter anderem mit Programmen wie Turbo Fate, Story Cubes und Dixit. Anhand dieser Programme konnten erfolgreich Techniken vermittelt werden, um interessante Charaktere zu entwickeln und Zusammenhänge in der Geschichte herauszuarbeiten. Insbesondere Turbo Fates diente als guter Einstieg in das Thema Identität für die etwas jüngeren Teilnehmer*innen.

Ziele des Projekts waren neben der Möglichkeit, Selbstwirksamkeit zu erleben auch die erzählerische und kreative Arbeit.

04



Schneller Einstieg mit Bloxels.

STUTTGART: **DIGITALE SPIELEKULTUR**

Bündnispartner:
Schülerhaus Schwabschule,
Stadtteilbücherei West,
Stiftung Digitale Spielekultur

Das Ferienprojekt »Digitale Spielekultur« an der Stuttgarter Schwabschule zielte darauf ab, Kindern der dritten und vierten Klasse durch gezielte Medienkompetenzförderung in Bezug auf digitale Spiele einen reflektierten Umgang mit Spielen zu vermitteln. Die Kinder erschlossen sich digitale Spiele als Kulturgut und sollten zur eigenen Beurteilung befähigt werden.

Das junge Alter der Teilnehmer*innen war eine Herausforderung. Durch einen strukturierten Ablauf und Rituale verbesserte sich die Situation jedoch sehr schnell. Am ersten Tag haben die Teilnehmer*innen verschiedene Ideen und Abläufe gesammelt. Der zweite Tag wurde genutzt, um mittels Bloxels die gesammelten Ideen in die digitale Welt umzusetzen. Anschließend wurde mit Actionbound eine digitale Rallye durchgeführt. Am vierten Tag wurden Tutorials und Poster zu den Spielen erstellt. Den Abschluss bildete eine große Präsentation der Arbeiten in Form einer kleinen Spielemesse.

05

Mitten in Brandenburg, Digitalisierung bis zur letzten Milchkanne.

ZIESAR: **ABENTEUER**

Bündnispartner:
IKTB Ziesar,
Thomas-Müntzer Schulzentrum,
Stiftung Digitale Spielekultur

Bei den Workshops in Ziesar erlangten die Teilnehmer*innen einen Einblick in die Bereiche Gamedesign, Grafikdesign und Programmierung. Ziel war es, den künstlerisch-kreativen Ausdruck, das formal-logische Denken sowie die Reflexion des eigenen Sozialraumes zu fördern.

+

Zum Start wurden analoge Spiele gespielt, um erste Ideen und Inspirationen zu sammeln. Bei der Entwicklung der eigenen Spiele wurde mit Bloxels, Bitsy und Scratch gearbeitet.

Am Ende des Workshops haben die Kinder ihre Spiele den Besucher*innen und Eltern präsentiert.

Als besondere Herausforderung erwies sich die von Fatalismus geprägte Grundstimmung unter den Jugendlichen. Viele neigten dazu, schnell aufzugeben. Durch gute Zusammenarbeit in den Gruppen und beständige Motivation des Workshop-Leiters konnten dennoch gute Ergebnisse erzielt werden. Viele Jugendliche äußerten den Wunsch, den Workshop als längerfristiges Angebot zu etablieren. Die Workshops wurden im Jahr 2020 wiederholt und ausgebaut. Ab 2021 werden regelmäßige Workshops im Verbund mit umliegenden Gemeinden durchgeführt.

06

NEUHAUSEN: **VIDEOSPIELWERKSTATT** +

Bündnispartner:
Jugendzentrum Penthaus,
Kinder- und Jugendhilfe Neuhausen,
Stiftung Digitale Spielekultur

Das Projekt »Videospielwerkstatt« in Neuhausen hatte die Förderung eines kreativen, kritischen und konstruktiven Umgangs mit dem Thema Videospiele zum Ziel. Die 10- bis 15-jährigen Teilnehmer*innen fanden sich zu fiktiven Entwicklerstudios zusammen und näherten sich aus dieser Perspektive dem Themenkomplex Spieleentwicklung.

Die ersten Tage des Workshops beschäftigten sich vorwiegend mit den Fragen »Was sind eigentlich Games?« und »Warum mag ich eigentlich Spiele?«. In den darauffolgenden Tagen erstellten die Jugendlichen Charakterskizzen, erschufen Hintergründe, Bewegungen der Hauptcharaktere und die Spielhandlung, um diese mittels Scratch in ihre Spielwelt einzubauen. Unterstützt wurde die Arbeit durch diverse Musikinstrumente zur Aufnahme von Soundeffekten.

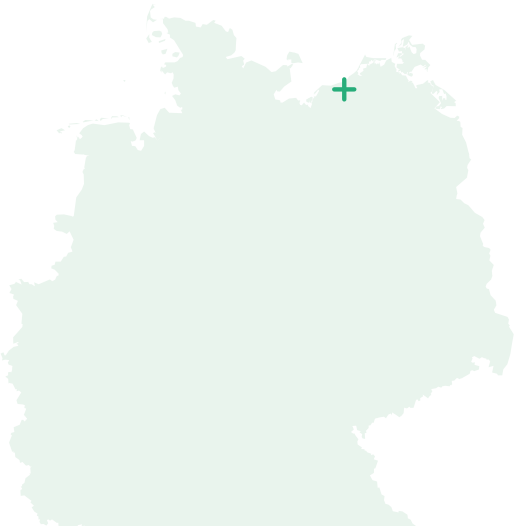
Trotz anfänglicher Probleme wie z.B. Lautstärke und einer Projektunterbrechung aufgrund einer Ferienpause schafften es am Ende alle, ein Scratch-Projekt inklusive Musik- und Soundeffekten zu vollenden. Die Spiele wurden über einen Beamer präsentiert und konnten von den anderen Gruppen ausprobiert werden.

07

ROSTOCK:
STÄRKER MIT GAMES

Bündnispartner:
Stadtbibliothek Rostock,
OKJA | Soziale Bildung e.V.,
Stiftung Digitale Spielekultur

Das Ziel war die Auseinandersetzung mit Fragen rund um das Thema Gamedesign und die Entwicklung eines eigenen Spiels mit 12- bis 14-Jährigen. Dabei wurden alle relevanten Entwicklungsphasen eines Spiels durchlaufen, von der Idee bis hin zur Feinjustierung der Spielmechaniken.



Gearbeitet wurde mit Construct 3, einem Programm, mit dem sich einfache Jump & Runs im Stil von »Super Mario Bros.« erstellen lassen. Die Überschaubarkeit dieser Spielmechanik erlaubt es, den Blick weg von der technischen Umsetzung und hin zur gestalterischen Ebene des Leveldesigns zu wenden. Zur Stärkung der Sozialkompetenz arbeiteten die Teilnehmer*innen paarweise. Mit Construct 3 hatten die Teilnehmer*innen anfänglich Schwierigkeiten und waren auf Hilfe der Workshop-Leitung angewiesen. Am Ende zeigten sich viele Jugendliche sehr motiviert und wollten über den Workshop hinaus an ihren Spielen weiterarbeiten.

Gestalten mit Photoshop & Co.

08

BAD SEGEBERG: **KREATIVER MIT GAMES**

Bündnispartner:
Stadtbücherei Bad Segeberg,
Jugendbüro Bad Segeberg,
Stiftung Digitale Spielekultur

Die Workshopwoche richtete sich an Jugendliche und zielte auf die Vermittlung der verschiedenen Prozesse innerhalb der Spieleentwicklung und die Erstellung eines eigenen Spiels ab.

Um sich an die Themen Gamedesign, Storytelling und Spielkonzeption heranzutasten, wurde zu Beginn mit Hilfe von Story Cubes ausschließlich analog gearbeitet. Story Cubes sind Würfel, die statt Zahlen nur Bilder und Symbole zeigen. Die Jugendlichen übten mit den Cubes, wie sie Geschichten schreiben und Spannung erzeugen können. Im Anschluss gründeten die Teilnehmer*innen Entwicklerstudios, entwarfen und präsentierten ihre Spielideen und erstellten mit Hilfe von Illustrator und Photoshop eigene Charaktere. Durch Unity Playground, einer Game Engine, mit der auch kommerzielle Entwicklerstudios arbeiten, erfolgte dann der Einstieg in das Programmieren und die Umsetzung der Ideen.

League of Legends:
Nur gemeinsam kann man gewinnen.

09

ESSEN: **LEVEL UP! E-SPORT WORKSHOP**

Bündnispartner:
LICU Life Culture Factories e.V., Zukunft Bildungswerk (gemeinnützige) UG, Stiftung Digitale Spielekultur

Der Workshop »Level Up!« in Essen sollte einen niedrigschwelligen Einstieg in das Thema E-Sport bieten und mit Games-basierten Ansätzen verschiedene Kompetenzen vermitteln, insbesondere Kommunikation und Kollaboration. Dazu wurde das auf Twitch und YouTube meistgesehene MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) »League of Legends« (kurz »LoL«) gewählt, in welchem zeitgleich die Weltmeisterschaft ausgetragen wurde. Während den Neulingen ein einfacher Einstieg in LoL geboten wurde, wurden erfahrene Spieler*innen von einem professionellen E-Sport-Trainer gecoacht. Am Ende wurden gemischte Teams gebildet, welche dann im Wettkampf miteinander gemeinsam Strategien entwickelten.

Was »LoL« von anderen Spielen unterscheidet, ist sein »Team gegen Team«-Prinzip. Es ist nahezu unmöglich, auf eigene Faust das Spiel zu gewinnen. Dadurch eignet es sich besonders gut für die Förderung von Teamfähigkeit, Kommunikation und Zusammenarbeit.

Spielerisch Berufsperspektiven entdecken.

10

ESSEN: **LET'S PLAY**

Bündnispartner:
Stadt Essen, BildungsCentrum der Wirtschaft gGmbH, Stiftung Digitale Spielekultur

Der Schwerpunkt des Ferienworkshops »Let's Play« in Essen lag auf Gestaltung und Narration der Spiele. Die Teilnehmer*innen setzten sich intensiv mit den Geschichten ihrer Spielprototypen auseinander.

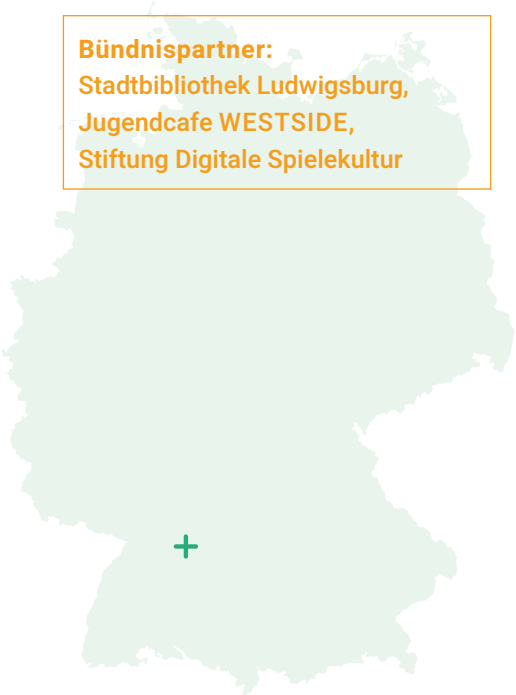
In kleinen Entwicklerteams konnten bereits am ersten Tag Spielideen und -figuren inklusive ihrer Bewegungsabläufe mit Hilfe des Programms SpielSpiel erprobt werden. Anschließend wurden mit den Programmen Clip Studio Paint und Rough Animator die ersten Animationen ausgearbeitet und digitalisiert. Zu guter Letzt wurden Actionbound und Scratch vorgestellt. Jedes Entwicklerteam entschied für sich, welches der Programme es zur Finalisierung seiner Spiele benutzen wollte.

Die Teilnehmer*innen hatten ebenfalls die Möglichkeit, Trailer zu Ihren Spielen zu erstellen, um diese anschließend online zu präsentieren. Das Bündnis wurde 2020 wiederholt und ausgebaut.

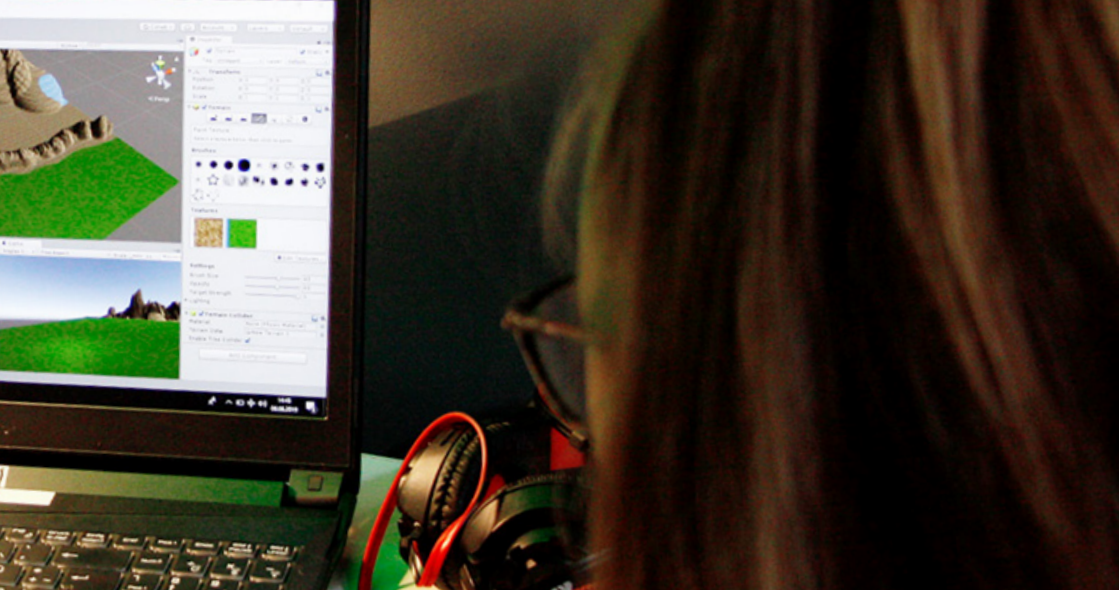
11

LUDWIGSBURG: **GAME DESIGN WORKSHOP**

Bündnispartner:
Stadtbibliothek Ludwigsburg, Jugendcafe WESTSIDE, Stiftung Digitale Spielekultur



Der 10-tägige Workshop »Game Design« in Ludwigsburg hatte das Ziel, den Teilnehmer*innen ein besseres Verständnis für Gamedesign, Spieleanalyse und Spielmechaniken zu vermitteln. In diesem Rahmen erstellten die Jugendlichen eigene Let's-Play-Videos und beschäftigten sich mit den Bereichen Spieleprogrammierung, Game Art und Entwicklung von Animationen.



Spielewelten bauen wie die großen Spielestudios.

Zum Einsatz kamen bewährte Programme wie Scratch und Twine, die aufgrund ihrer Niedrigschwelligkeit einen erstklassigen Zugang zum Programmieren bieten. Aber auch zentrale Fragen wie »Wie wird ein Multiplayer gestaltet?« oder »Wie gestaltet man eine interaktive Geschichte?« wurden besprochen. Dazu wurden die Erzählstränge bekannter Spiele wie von »The Last of Us« oder Multiplayer-Kriterien anhand von »Rocket League« analysiert. In Twine bekamen die Jugendlichen die Gelegenheit, die Geschichte von Spider-Man eigenständig nachzubauen. Für das Training zur Erstellung von Let's-Play-Videos wurden die Programme OBS und Movie Maker benutzt, in denen die Teilnehmer*innen selbst das Spiel »Overcooked« spielten. Am letzten Tag des Workshops durften die Jugendlichen mithilfe des Programms Tinkerkard programmieren. Dies sollte den Teilnehmer*innen verdeutlichen, dass Vieles nicht von Hand gebaut, sondern von Programmen generiert wird.

12

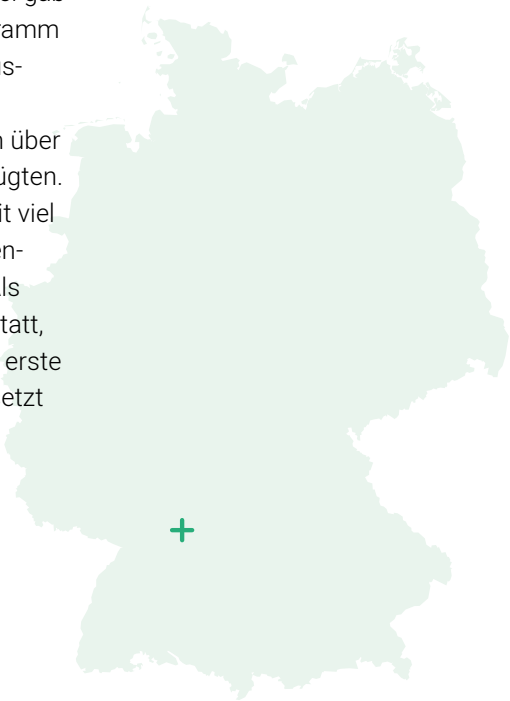
HEILBRONN: **GAMES**

Bündnispartner:
Mörike-Realschule Heilbronn, Stadt Heilbronn – Schul-, Kultur- und Sportamt, Stiftung Digitale Spielekultur

Der Ferienworkshop und zweitägige Schnupperkurs «Games« an der Mörike-Realschule in Heilbronn richtete sich an Jugendliche aus der 7. und 8. Klassenstufe mit dem Ziel, den Teilnehmer*innen das Entwickeln eigener Spiele zu ermöglichen und darüber ihre kreativen Fähigkeiten auszubauen und ihr formal-logisches Denken zu stärken. Ferner sollte ein Einblick in die verschiedenen Berufsbilder innerhalb der Spieleentwicklung vermittelt werden, wie z.B. Gamegesign, Game Art und Programmierung.

**Ein guter Einstieg ist
das Umbauen bestehender Spiele.**

Um das Thema zielgruppengerecht aufzuarbeiten, startete man mit den Spielen »Keep Talking and Nobody Explodes« & »Overcooked«. Anschließend durften die Teilnehmer*innen kleinere Street Games erstellen, deren Regelwerke auf der Analyse und Modifizierung der Spielregeln von »Uno« basierten. Durch die Einführung von Construct 3 anhand von Demo-Spielen wurden die Jugendlichen an das Programmieren herangeführt. Hierbei gab es Schwierigkeiten, da das Programm und die zugehörigen Tutorials ausschließlich in Englisch verfügbar waren, und die Teilnehmer*innen über geringe Englischkenntnisse verfügten. Dennoch konnte das Problem mit viel Unterstützung seitens der Medienpädagog*innen gelöst werden. Als Abschluss fand ein Game Jam statt, wo in Teams von 2 – 4 Personen erste Spielideen konzipiert und umgesetzt wurden.



Held*innen aus Bits und Bytes, aber echte Emotionen.

13

SCHELKLINGEN: **LET'S PLAY**

Bündnispartner:
Gemeinschaftsschule Schelklingen, Stadtbücherei Schelklingen, Stiftung Digitale Spielekultur

Der Ferienkurs «Let's Play selbstgemacht – Botschaften von Games und ihre Wirkung auf uns« richtete sich an 14- bis 16-Jährige. Der Schwerpunkt lag auf den Held*innen der Spiele, da diese in unserer Zielgruppe zur Entwicklung und Verfestigung von Rollenbildern beitragen können. In diesem Zusammenhang sollten ethische und gesellschaftliche Fragen aufgeworfen und bearbeitet sowie Video- und Computerspiele analysiert werden. Um eine Arbeitsgrundlage für die Woche zu legen, begann der erste Workshop-Tag mit einem Kennenlernen, welches vor allem über die Selbstidentifikation mit den jeweiligen Lieblingsheld*innen aus der Videospielgeschichte gestaltet wurde. Gemeinsam wurde dann ein Kriterienkatalog für gute Held*innen erstellt. Anschließend bekamen die Teilnehmer*innen die Aufgabe, die Spiele »Fortnite« und »Life is Strange« auf deren Botschaft und Wirkung hin zu untersuchen und mittels eines Let's-Play-Videos die Inhalte zu dokumentieren.

Besonders positiv ist hierbei aufgefallen, dass die Teilnehmer*innen sich nicht nur an den vorbesprochenen Themen orientierten, sondern das Themenfeld auf Basis ihrer eigenen Spielerfahrungen erweiterten.

14

STOCKACH: **GAME DESIGN MIT »BLOXELS EDU«**

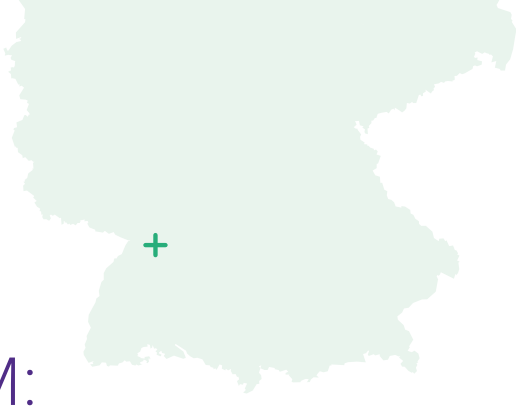
Bündnispartner:
Stadtbücherei Stockach,
Stadtjugendpflege Stockach,
Stiftung Digitale Spielekultur

Den Teilnehmer*innen sollte bei dem Workshop »Game Design mit Bloxels Edu« anhand der Entwicklung eines 2D-Jump & Runs erste Kenntnisse der Spieleentwicklung vermittelt werden. Hierzu wurde in Gruppen gearbeitet, um auch Sozialkompetenzen zu fördern. Zum Einsatz kam das Programm Bloxels Edu, das einen niedrigschwelligen Einstieg in die Welt der Programmierung ermöglicht.

Zur eigenen Reflexion wurden zu Beginn Aspekte wie Geschäftsmodelle, Altersfreigaben, Gewalt in Spielen und Mediensucht behandelt. Als leichten Einstieg wurde mit der App »Draw your Game« gearbeitet, da sie inhaltlich eine gute Vorbereitung auf die Arbeit mit Bloxels Edu ermöglicht.

Im Mittelpunkt des zweiten Tags stand die Frage, wie eine Geschichte gestaltet werden kann. Der Schwerpunkt lag hierbei auf dem Charakterdesign der Held*innen und Antagonist*innen mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen. In Gruppen sollten dann Spielkonzepte und Geschichten erdacht werden, welche anschließend den als Publisher auftretenden Teilnehmer*innen präsentiert wurden. Die Teilnehmer*innen zeigten sich bei der anschließenden Entwicklung mit Bloxel Edu besonders motiviert und wollten nach den Workshops von ihren eigenen Computern aus weiterarbeiten, was durch die Share Funktion von Bloxels Edu auch möglich war. Am Abschlusstag gab es eine Präsentation aller Gruppenergebnisse.

15



PFORZHEIM: **LOCATION BASED GAMING**

Bündnispartner:
Carlo-Schmid-Schule, Jugendmigrationsdienst Pforzheim/Enzkreis, Stiftung Digitale Spielekultur

Der Sommerferienworkshop „Location Based Gaming“ in Pforzheim richtete sich an eine heterogene Gruppe junger Menschen mit verschiedenen Hintergründen, Erfahrungen und Bezügen zu digitalen Spielen. Ziel war es, den Teilnehmer*innen (viele davon mit Migrationshintergrund), das Ankommen und Vernetzen in Pforzheim zu erleichtern und Redeanlässe zur Verbesserung ihrer Sprachkenntnisse zu schaffen. Für alle Teilnehmer*innen stand, neben der Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit digitalen Spielen als Kulturgut und Kommunikationsmedium, auch das Ermöglichen von Erfolgserlebnissen im Vordergrund. In den ersten Tagen wurden grundlegende Elemente eines Spiels behandelt und die ersten eigenen Charaktere konzipiert. Die erstellten Spielideen wurden mit Hilfe von Bloxels Edu in ein Jump & Run eingebettet. Zur digital gestützten Sozialraumaneignung wurden die Ansätze des Critical Mapping erklärt und von den Teilnehmer*innen selbstgewählte Orte auf persönlichen Stadtkarten verzeichnet. Ziel war die Erstellung einer persönlichen Stadtrallye in Kleingruppen mit Hilfe von Actionbound. Diese Aufgabe rückte die Interessen der Jugendlichen in den Vordergrund und motivierte sie, sich in Form von Fotografie, Recherche und Notizen gedanklich auf neue Weise mit der Stadt auseinanderzusetzen.

Das Programm Actionbound eignet sich besonders gut, da selbst erstellte oder recherchierte Medien wie Audios, Videos, Fotografien, Zeichnungen oder Animationen integriert werden können. Das wiederum unterstützte eine betont subjektive Auseinandersetzung mit dem Stadtraum.

16

CALW: **STÄRKER MIT GAMES**

Bündnispartner:
Volkshochschule Calw e.V., Grund- und Werkrealschule Calw, Stadtjugendreferat Calw (Jugendhaus), Stiftung Digitale Spielekultur

Die beiden Workshops »Stärker mit Games« in Calw richteten sich an Jugendliche zwischen elf und 16 Jahren mit dem Ziel der Grundlagenvermittlung des Gamedesigns.

Dazu wurde der Ferienworkshop in vier große Themenbereiche aufgeteilt. Als erstes Thema wurde mittels des Programms Kodu Games das 3D-Gamedesign behandelt. Da es kostenlos im Internet verfügbar ist, bot es den Teilnehmer*innen die Möglichkeit, auch zu Hause an ihren Spielen zu arbeiten. Ferner können 3D-Spiele ohne Programmierkenntnisse gestaltet werden. Der zweite Teil behandelte Charakterdesign, bei dem die Teilnehmer*innen eigene Charaktere konzipierten und diese anschließend als 2D-Pixelgrafiken entwarfen. Im dritten Teil bildete die Auseinandersetzung mit dem Thema Storytelling den Schwerpunkt, gefolgt vom abschließenden Erstellen eines eigenen Controllers mit den Makey-Makey-Sets.

Am Ende des Workshops hatten die Teilnehmer*innen ein 3D-Spiel, ein Text-Adventure und die Hülle ihrer Controller erstellt. Die Spiele konnten auf eigenen USB-Sticks mit nach Hause genommen werden.

17

Bloxels: Kleine Steine, die die Welt bedeuten.

BIETIGHEIM: **GAME DESIGN MIT »BLOXELS EDU«**

Bündnispartner:
Kulturamt Stadt Bietigheim-Bissingen, Otto-Rombach-Bücherei, Stiftung Digitale Spielekultur

Mit Hilfe von Bloxels Edu sollte den Teilnehmer*innen ermöglicht werden die Grundlagen des Game Designs anhand eines eigens entwickelten 2D-Jump & Runs zu erlernen. Im Prozess der Spieleentwicklung konnten die Teilnehmer*innen sowohl künstlerisch-kreativ arbeiten als auch ihr formal-logisches Denken schulen. Bei dem Workshop gingen die Jugendlichen alle gängigen Phasen der Videospielentwicklung durch. Angefangen mit gemeinsamen Brainstormings und Briefings, bei denen Themen wie Geschäftsmodelle und Altersfreigaben behandelt wurden, bis hin zur ersten Entwicklung mittels Draw your Game und finalen Umsetzung durch Bloxels Edu.

Die Workshopleitung führte zudem ein simuliertes Verkaufsgespräch (Pitch), bei dem sie als potenzieller Publisher auftrat. Die Teilnehmer*innen mussten dann ihre Spielidee dem Publisher präsentieren. An den beiden folgenden Tagen wurde in Gruppen von zwei bis vier Teilnehmer*innen gearbeitet, um die entwickelten Konzepte in Bloxels Edu umzusetzen.

18

RÖSRATH:
CREATIVE CODING

Bündnispartner:
Schloss Eulenbroich gGmbH,
Katholische Jugendfreizeitstätte / Begegnungszentrum,
Stiftung Digitale Spielekultur

Das Ziel des Workshops »Creative Coding« war es, Kindern zwischen zehn und 14 Jahren mit Hilfe der visuellen Programmiersprache Scratch das Programmieren näherzubringen und ihnen die Möglichkeit zu bieten, eigene Spiele zu gestalten. Der erste Workshop-Tag galt dabei der Einführung in die grafische Programmierung mit Scratch. Am zweiten Tag wurden mit dem Makey-Makey-Set eigene Controller erstellt und mit Scratch kombiniert. Die theoretische Auseinandersetzung mit dem Medium Games erfolgte schließlich am dritten Tag, an dem Genre, Spielaufbau, Konzeptionierung und Ziele eines Spiels besprochen wurden. Die letzten beiden Tage dienten der Projektrealisierung. Hierbei wurden die Kinder dazu motiviert, bislang unbekannte Erweiterungen wie Kamera-Module, Text-to-Speech oder Übersetzungen einzubauen.

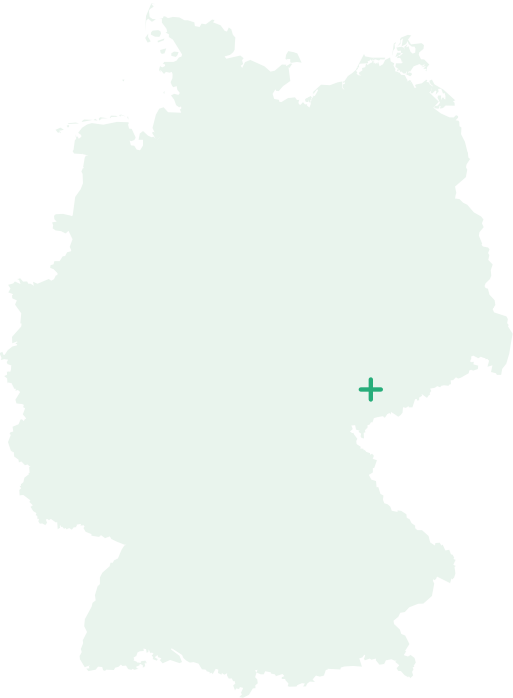
19

ZWICKAU:
STÄRKER MIT GAMES

Bündnispartner:
Alter Gasometer e.V.,
MeKoSax GmbH,
Stiftung Digitale Spielekultur

Die pädagogische Zielsetzung des Workshops »Stärker mit Games« in Zwickau bestand in der Vermittlung von Grundkenntnissen über Spiele und ihren Aufbau, dem Aufzeigen alternativer Spiele mittels Live-Rollenspielen, sowie dem Erlernen der verschiedenen Arbeitsschritte innerhalb der Spieleentwicklung. Dabei sollten sich die Teilnehmer*innen im ersten Teil über ihre Spielerfahrungen austauschen und diese danach in Form eines kleinen Live-Rollenspiels darstellen, um Funktionsweise und Aufbau eines solchen Rollenspiels zu diskutieren. Anschließend sollte in kleinen Teams ein eigenes Spiel entwickelt werden.

Leider gab es nicht genügend Teilnehmende. Aus diesem Grund wurden stattdessen Gesprächsrunden gehalten, in denen primär der Aufbau von NPC-Netzwerken, Character Design und Storytelling besprochen und analysiert wurden.



Fotoshooting mit
den selbstgemachten Kostümen.

20

MINDEN: **COSPLAY**

Bündnispartner:
Stadtbibliothek Minden,
Juxbude Minden,
Stiftung Digitale Spielekultur

Der »Cosplay«-Workshop in Minden sollte den Teilnehmer*innen von 8 bis 18 Jahren die Möglichkeit bieten, sich kreativ mit dem Thema Persönlichkeitsentwicklung auseinanderzusetzen. Anhand der Gestaltung der Kostüme und Masken ihrer eigenen Vorbildfiguren aus Video- und Computerspielen sollten darüber hinaus ihre gestalterischen Kompetenzen gestärkt sowie ihre handwerklichen Kompetenzen gefördert werden.

Die Teilnehmer*innen durchliefen den gesamten Prozess zur Erstellung eines Cosplay-Kostüms. Die Teilnehmer*innen lernten, wie man erste Grundrissskizzen umzeichnet. Anschließend wurden Materialbedarf und Kosten geschätzt. Die Arbeit an der Nähmaschine und das korrekte Maßnehmen wurde den Teilnehmer*innen ebenfalls gezeigt. Zusätzlich gab es als Anreiz zur Entwicklung neuer Ideen Sneak Peaks in Form von YouTube-Tutorials.

Zum Abschluss des Workshops nahmen alle Teilnehmer*innen ein auf Leinwand gedrucktes Bild von ihrem Cosplay-Fotoshooting als Geschenk mit nach Hause.

21

KÖLN: **ESCAPE ROOM**

Bündnispartner:
Bauspielplatz Friedenspark,
AbenteuerHallenKALK,
Stiftung Digitale Spielekultur

Neben Entwurf, Bau und Präsentation des eigenen Escape Rooms hatte der Workshop zum Ziel, den Teilnehmer*innen einen konstruktiven und kreativen Umgang mit Medien zu vermitteln. Der Schwerpunkt lag auf dem Transfer von Elementen aus unterschiedlichen Computerspielgenres in eine analoge Spielgeschichte. Darüber hinaus sollten Kompetenzen wie Kooperation, handwerkliches Geschick und Spieldesign gefördert werden.

In der Intensivwoche arbeiteten die Teilnehmenden acht Stunden täglich an ihrem Projekt mit der Möglichkeit, in den Abendstunden weiterzuarbeiten, um den kreativen Prozess nicht abzubrechen. Die Spielgeschichte wurde entwickelt und ein Museum gestaltet, das sich über drei Pavillons erstreckte. Um sich künstlerisch auszudrücken, konnten die Jugendlichen eigene Graffitikunstwerke erschaffen. Eine weitere Besonderheit stellte die Installation eines Laserlabyrinths dar. Hierfür schrieben die Jugendlichen selbst mit mBlock einen Programmcode, der die Laser-Fallen steuerte. Außerdem arbeiteten die Teilnehmer*innen in ihren Museen mit Laptops, Monitoren und Webcams. Darüber hinaus wurden analoge Aufgaben vorbereitet, eine Plexiglasvitrine für den »Schatz« erstellt und Verstecke durch Tresore und verschiebbare Bilder vorbereitet.

Durch den Aufbau des Workshops konnte unter den Teilnehmenden ein starkes Gemeinschaftsgefühl geprägt werden. Das Ergebnis wurde zudem durch die jugendlichen Kreativen auf verschiedenen Messen, darunter der gamescom 2019 in Köln, vorgeführt und konnte von Messebesucher*innen gespielt werden.

22

LÜDENSCHEID: **DIGITALE GAMES**

Bündnispartner:
Stiftung Phänomenta Lüdenscheid, Jugendkulturbüro Stadtjugendring e.V, Stiftung Digitale Spielekultur

Innerhalb des Workshops »Lüdenscheid: Digitale Games« lernten die Teilnehmer*innen die Entwicklung eigener kleiner Computerspiele und die Erstellung von Let's-Play-Videos samt des technischen Aufwands dahinter kennen. Die Jugendlichen haben durch Einnahme der Produzentenperspektive nicht nur den Umgang mit dem Medium reflektiert, sondern auch die Hintergründe zur Kommerzialisierung, Vermarktung und versteckte Werbung analysiert.

Im Gamedesign-Workshop haben die Teilnehmenden mit Scratch programmiert und dabei Übungen zu Bewegungen, Befehlsblöcken und Wenn-Dann-Funktionen absolviert. Kurze Exkurse zu Twine, Kodu und Actionbound fanden ebenfalls statt.

Während des Let's-Play-Video-Workshops wurde den Teilnehmer*innen gezeigt, wie das Programm OBS funktioniert. Das Kommentieren während eines Let's Plays wurde explizit geübt, da besonders das gleichzeitige Spielen und Sprechen sich als schwieriger als angenommen erwies. Auf Wunsch der Teilnehmer*innen wurden bei Schnitt und Rendering der Videos statt des geplanten Movie Maker auch (semi-) professionelle Programme wie Premiere, Shortcut und Filmora eingesetzt. Die Videos wurden geschnitten, mit passender Musik und einem zuvor mit Paint oder Photoshop erstellten Logo versehen.

Zum Abschluss wurden alle eingereichten Videos gemeinsam angeschaut und bewertet. Es gab am Ende einen Gewinner und alle Teilnehmer*innen durften ihre Beiträge auf USB-Sticks mitnehmen.

23

KÖLN: **GAMELAB**

Bündnispartner:
Cologne Game Lab / TH Köln, Stadtbibliothek Köln, NRW-Forum Düsseldorf, Stiftung Digitale Spielekultur

Das Forschungsprojekt »Literalität des Spiel(en)s: Spielerische Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele« verfolgte das Ziel, zentrale theoretische Grundlagen zum Thema Games-Kompetenz zu vermitteln. Die Workshops fanden im Rahmen verschiedener Events statt, wie z.B. die Veranstaltungsreihe Maker Kids im neu eröffneten Games-Bereich der Stadtbibliothek Köln-Kalk oder während des MINT Festival Cologne in den Herbstferien.

Nach einer Kennenlernphase wurde das Vorwissen der Jugendlichen gesammelt. Dafür wurden auch nonverbale Reflexionen angeboten in Form von Stift und Papier: Die Teilnehmer*innen sollten ihre eigenen Lieblingselemente aus ihrem Lieblingsspiel zeichnen. In der nächsten Workshopeinheit wurde das Zusammenspiel aus Narration und Spielmechanik thematisiert, hierfür kam das Brettspiel Lego Minotaurus zum Einsatz. Im Anschluss durften die Teilnehmer*innen eigene analoge Brettspiele präsentieren und mit Minotaurus selbst ausprobieren. Mithilfe von Laptops, Webcams, einer Lego Grundplatte und dem AR-Editor Game »Lego Tiles« entstanden dann in Vierer-Teams digitale Labyrinthe.

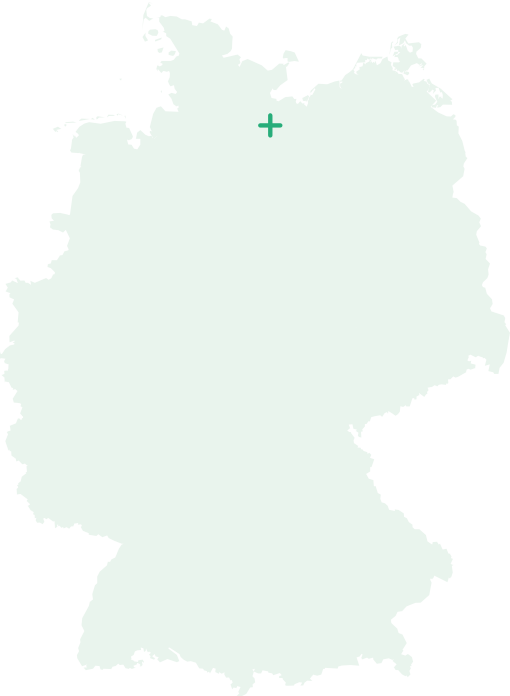
24

RATZEBURG: **STÄRKER MIT GAMES**

Bündnispartner:
Schulverband Ratzeburg,
Stadt Ratzeburg,
Stiftung Digitale Spielekultur

Der 16-wöchige Workshop »Stärker mit Games« in Ratzeburg hatte zum Ziel, Kinder im Alter von sieben bis zwölf Jahren mit unterschiedlichen Kreativmethoden aus dem Bereich Gamedesign vertraut zu machen.

Für die Arbeit im Workshop wurde die kostenlose Software Kodu Game Lab verwendet. Dieses Programm ermöglicht es, 3D-Spiele ohne Programmierkenntnisse zu gestalten. In einem nächsten Schritt wurden Controller aus Makey-Makey-Sets gebaut. Hierfür wurde von der Workshopleitung möglichst auf die Wiederverwendung von Materialien geachtet, um den Teilnehmer*innen einen umweltbewussten Umgang mit Ressourcen zu vermitteln. Im abschließenden Character Design Workshop konnten die Kinder frei und kreativ ihre Figuren gestalten. In einem Steckbrief sollten sie Parameter wie Aussehen, Fähigkeiten, Ausstattung, Schwächen usw. bestimmen. Der entstandene Charakter wurde in einem weiteren Schritt als 2D-Grafik umgesetzt.



25

BIELEFELD: **FORTNITE**

Bündnispartner:
Bielefelder Jugendring e.V., LUNA Kinder- und Jugendzentrum der Sportfreunde Sennestadt, Stiftung Digitale Spielekultur

Die pädagogische Zielsetzung des Projekts «Kreativ Special: Fortnite – Rette die Welt!« war, die große Beliebtheit des auf allen gängigen Plattformen erschienenen Battle-Royal-Shooters »Fortnite« zu nutzen, um kreativ mit den Jugendlichen zu arbeiten. Zudem sollte das Spiel als Türöffner dienen, um ins Gespräch über problematische Aspekte des Titels wie auch des gesamten Shooter-Genres zu kommen. Dazu wurde die kostenpflichtige »Rette die Welt«-Version eingesetzt, welche im Gegensatz zur kostenlosen Free-to-Play-Variante ausschließlich kooperativ gegen Computergegner gespielt wird. Inhaltlich lag der Schwerpunkt auf dem Spieldesign von Fortnite, jedoch wurden

Fortnite: Bis zu 10 Mio. Spieler*innen gleichzeitig.

ebenso dessen Altersfreigabe, Gewalt in Games und Mikrotransaktionen diskutiert.

Es wurde stets kooperativ in Vierergruppen gespielt. Diese Gruppen kamen nach einer gemeinsamen Begrüßungs- und Vorstellungsrunde zusammen, in der jedes Team kurz die Pläne des Tages vorstellte, z.B. das gemeinsame Schaffen einer bestimmten Mission. Die Spielphasen wurden regelmäßig durch Diskussionsrunden im Plenum unterbrochen. Am zweiten Workshop-Tag gab es einen Fortnite-Tanz-Workshop, der von allen Teilnehmer*innen begeistert angenommen wurde. Der dritte Termin fand auf dem Bielefelder Gamesday statt und war als offenes Angebot mit Spielstationen konzipiert. Trotzdem kamen auch viele der ursprünglich Teilnehmenden und fungierten u. a. als Teamer*innen für die noch unerfahrenen Spieler*innen. Die letzte große Workshop-Einheit hatte die Konzeption und Umsetzung eines realen Fortnite-Spiels zum Ziel. In einer Turnhalle wurde aus Sport- und Spielutensilien ein analoger Battle-Royal-Parkour gebaut. Als Zusatzveranstaltung fand ein Elternabend statt, bei dem die Inhalte des Workshops aber auch aktuelle Fragen von Eltern und Pädagog*innen zu Themen wie Spielzeiten, Gewalt in Spielen und »Fortnite« im Detail besprochen wurden.

26

BERLIN-SPANDAU: **GAMEMASTER**

Bündnispartner:
BDP-Koeltzepark,
Lynar-Grundschule,
Stiftung Digitale Spielekultur

In dem Projekt im Koeltzepark sollten die Teilnehmer*innen einerseits ihre Medienkompetenz und ihren verantwortungsvollen Umgang mit Medien stärken, andererseits kamen aber auch Themen wie Gewalt, Suchtgefahr, Altersbeschränkung und Kostenfallen zur Sprache. Dazu gab es verschiedene Vier-Stunden-Workshops, die sich aus einem spielerischen Einstieg und einer Aufarbeitung eines theoretischen Inhaltes (z. B. Altersfreigaben) zusammensetzten.

Als angehende Gamemaster lernten die Teilnehmer*innen die verschiedenen Arten von Computerspielen und ihre Genres kennen. Themen wie Gewalt in Spielen und in der Realität, aber auch Fragen zur täglichen Spielzeit und die Bedeutung von Pausen waren Thema. Zwischendurch wurden auch bekannte Spiele auf ihr Regelwerk untersucht, um daraus Streetgames zu entwickeln. Hierfür kam das Spiel »Fortnite« zum Einsatz.

Zum Abschluss des Workshops erhielten die Teilnehmer*innen ein »Gamemaster of Koeltzepark«-Zertifikat.

Gamedesign beginnt fast immer analog.

27

BERLIN-PANKOW: **STÄRKER MIT GAMES**

Bündnispartner:
Klecks-Grundschule, Multitherapeutische Grundschul-Tagesgruppe »Miteinander«, Stiftung Digitale Spielekultur

Bei dem Projekt in Pankow sollten sich die Kinder spielerisch mit ihrem Sozialraum und ihrer Rolle darin auseinandersetzen. Mit einer Gruppe von 16 bis 18 Teilnehmer*innen pro Termin näherten sich die Kinder teils bekannten, teils unbekannten Spielen auf kreative Weise. Im ersten Termin luden die Pädagog*innen zum gegenseitigen Kennenlernen und Abstecken des Spielfeldes ein. Hierzu wurde eine digital gestützte Rallye mit dem ortsbasierten Spieleentwicklungsprogramm Actionbound erstellt. Aufgrund der Wetterlage wurde das Programm zwischenzeitlich auf Spieleentwicklung mittels Bloxels umgestellt. Kooperationspartner war u. a. eine Tagesgruppe für Kinder, die zeitweilig nicht am normalen Unterricht teilnehmen können.

28

DRESDEN: **MINETEST4KIDS**

Bündnispartner:
Alternatives Zentrum Conni, Medienkulturzentrum Dresden e.V., Stiftung Digitale Spielekultur

Im Projekt »Minetest4Kids« spielten, planten und bauten junge Menschen gemeinsam digitale Welten in »Minetest«, einer kostenlosen Variante des beliebten »Minecraft«. In regelmäßigen Workshops lernten sich die Kinder und Jugendlichen im Alter von acht bis 14 Jahren aus dem nahen Stadtumfeld besser kennen.

Die Teilnehmer*innen kommen aus unterschiedlichen Kulturen, Milieus und sozialen Gemengelagen. Im Rahmen des regelmäßigen Workshops bewegten sich die Teilnehmer*innen in einer gemeinsamen Welt. Hierfür mussten im Miteinander Projekte koordiniert, Regeln vereinbart und eingehalten werden. Es kam dabei öfters zu Konflikten zwischen Teilnehmer*innen. So gab es zum Beispiel Vorurteile gegenüber den technischen Fähigkeiten der Mädchen. Im Zentrum stand daher das Erlernen von Konfliktlösungsstrategien, Kommunikationsverhalten und gegenseitiger Anerkennung. Themen wie Datenschutz, kreative Gestaltung und technische Fertigkeiten wurden ebenfalls behandelt.

Der Workshop fand einmal pro Woche im Alternativen Zentrum »Conni« statt. Das Projekt läuft im Jahr 2020 weiter.

29

DRESDEN STABI: GAMEDESIGN MIT BLOXELS

Bündnispartner:
Medienkulturzentrum Dresden e.V., Städtische Bibliothek Dresden, Stiftung Digitale Spielekultur

Der Workshop fand in der Zentralbibliothek der Dresdener Altstadt statt. Bloxels verbinden analoge und digitale Spieleentwicklung miteinander und bieten einen intuitiven und niedrigschwelligen Zugang. Die kleinen Pixelsteinchen werden zu Figuren und Spielewelten zusammengelegt, mit dem Tablet eingelesen und von besonderen Apps ins Digitale übersetzt. Einige Steinfarben stehen dabei für bestimmte Gegenstände wie Münzen oder Gegner. Verhalten und Aktionen der Figuren und Gegenstände können in der App weiter definiert werden. Die Applikation eignet sich aufgrund der flachen Lernkurve und der niedrigen Einstiegshürde besonders gut für die Arbeit mit Kindern. Bloxels eignen sich vorallem für Kinder, die aufgrund geringer Frustrationstoleranz schnelle Erfolgserlebnisse benötigen, um eine nachhaltige Teilnahme zu gewährleisten. Mit dem Projekt wurden die kreativ-künstlerischen Potenziale sowie das Selbstwirksamkeitsempfinden der neun- bis 13-jährigen Teilnehmer*innen gestärkt.

30

BERLIN-NEUKÖLLN: **EZRA SPIELEENTWICKLUNG ADVENTUREGAME**

Bündnispartner:
AWO Jugend- und Gemeinschaftshaus »Die Scheune«, Ernst-Abbe-Gymnasium, Stiftung Digitale Spielekultur

Das pädagogische Ziel des Workshops »EZRA Spieleentwicklung Adventuregame« bestand darin, mit einer Gruppe Jugendlicher in Kooperation mit professionellen Spieleentwickler*innen ein Point-&-Click-Adventure zum Thema politische Teilhabe zu entwerfen und umzusetzen, aber auch die Motivation der Teilnehmer*innen zur Sozialraumerkundung und Selbstreflexion waren leitende Motive.

Games: Neue Möglichkeit des persönlichen Ausdrucks.

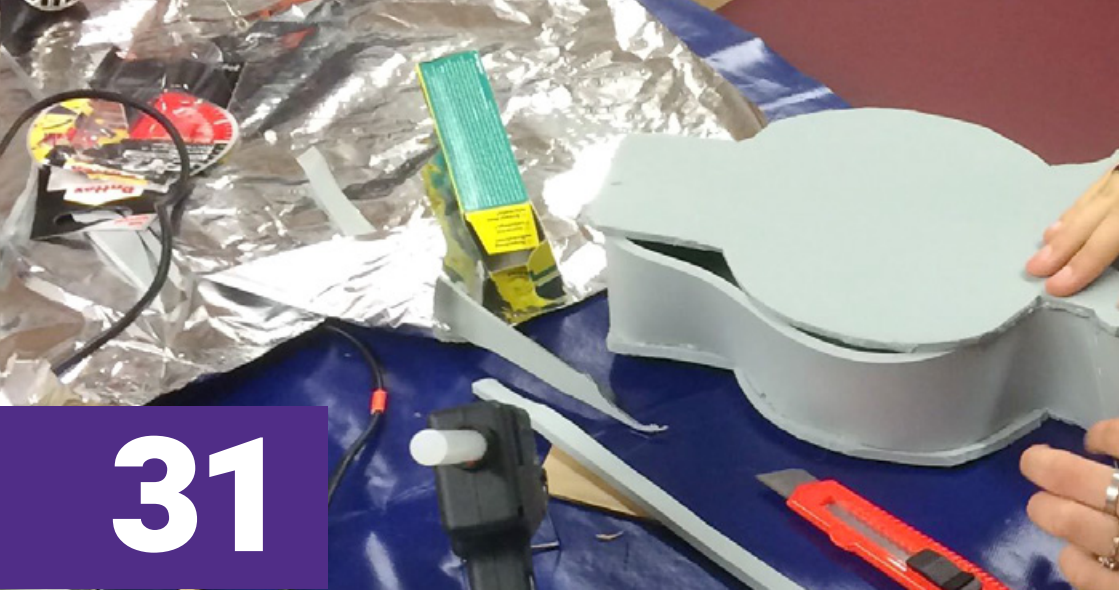
Für die Entwicklung des Point-&-Click-Adventures haben die Jugendlichen zunächst das Spiel »The Adventures of Joe Wilder« analysiert, um einen Überblick über die Struktur und Spielführung zu erhalten. »Tiny Bang Story«, »Deponia«, »The Dream Machine« und andere Spiele wurden ebenso als Inspirationsquellen benutzt.

Als Highlight des Workshop war der Besuch des »Talk & Play« angesetzt, einer Netzwerkveranstaltung im Game Science Center Berlin, bei der Menschen unterschiedlicher Professionalitätsgrade der Berliner Games- und Game-Development-Szene sich miteinander austauschen und zeigen, woran sie gerade arbeiten. Dies sollte die Motivation der Teilnehmer*innen stärken und ihre Arbeit im Workshop in einen größeren Kontext stellen.

Zusätzlich erhielten die Jugendlichen im Zusammenspiel mit dem Programmierstudio Tiny Crocodile Studios eine Einführung ins Programmieren. Nach einem gemeinsamen Kennenlernen mit einer professionelen Spieleentwicklerin wurden erste Kompetenzen im Umgang mit der Software Scratch erworben und erprobt. Hierbei entstanden kleine Labyrinth-Spiele.

Die darauffolgenden Termine sollten der Verbesserung und Erweiterung der Spiele gelten. Am Ende sollte das erarbeitete Material an die Tiny Crocodile Studios zur Finalisierung übergeben werden. Über eine WhatsApp-Gruppe kommunizierten Entwicklerstudio und Teilnehmer*innen regelmäßig miteinander. Nach der Fertigstellung des Prototypen gab es eine projektinterne Präsentation in einem privaten Kino und eine öffentliche Präsentation des entstandenen Spiels durch die Teilnehmer*innen auf der Netzwerkveranstaltung »Talk & Play« im Game Science Center Berlin. Dort stellten zwei der Teilnehmenden in englischer Sprache Projekt und Ergebnis auf der Bühne vor circa 200 Anwesenden vor.

Als Ergebnis der Workshops ist ein Prototyp des Point-&-Click-Adventures EZRA entstanden, der kostenlos online gespielt werden kann:
https://simmer.io/@maxneu/ezra-final



31

KÖLN DEUTZ: **COSPLAY**

Bündnispartner:
IN VIA Katholischer Verband für Mädchen- und Frauensozialarbeit Köln e.V., Zentrum für Bildung und Kultur e.V., Stiftung Digitale Spielekultur

Die Teilnehmer*innen sollten in dem Workshop alles Essenzielle zum Thema Cosplay erlernen. Das Projekt gab den Jugendlichen eine Möglichkeit, sich kreativ auszuleben und reflektiert mit der »Cosplay«-Subkultur auseinanderzusetzen. Mangelde Erfahrung im Nähen und Basteln wurde berücksichtigt.

Im Projektverlauf mussten offene und geschlossene Gruppe gebildet werden. Regelmäßig Teilnehmende, die in ihrer Arbeit schon fortgeschritten waren, teilten ihre Erfahrung mit den unregelmäßig Teilnehmenden und vermittelten diesen ihre neu gewonnenen Fähigkeiten.

In andere Rollen schlüpfen mit Cosplay.

Der Workshop fand in zwei Phasen statt. In der ersten Phase stand die Auswahl des eigenen Kostüms im Vordergrund. Neben der Auswahl einer Figur aus der Spiele-, Film- oder Anime-Welt wurde eine kritische Auseinandersetzung mit Geschlechterbild und Sexualität angeregt. In der zweiten Phase lag der Schwerpunkt auf der Herstellung der Kostüme. Hierzu gab es eine Einführung in den Umgang mit Nähmaschine und Föhn sowie dem Modellieren von Schaumstoff zu Kostümelementen, Schwertern und Rüstungen.

32

SANGERHAUSEN: **MINECRAFT**

Bündnispartner:
Chr. Jugend- und Kulturzentrum TheO'door, Kreis- Kinder- und Jugendring Mansfeld-Südharz, Stiftung Digitale Spielekultur

Das beliebte Spiel »Minecraft« ist bei Jugendlichen ein Klassiker. Durch die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten seiner Pixel-Bausteine ist es ein erstklassiges Tool, um den Teilnehmer*innen einen künstlerisch-kreativen Raum zur Verfügung zu stellen. Bei dem Projekt wurden die Teilnehmer*innen in Groß- und Kleingruppen eingeteilt, um ihre Teamfähigkeit und Koordination z.B. durch das Planen und Bauen von Einrichtungen zu stärken.

Am Ende des Workshops sollten die Teilnehmenden weihnachtliche Landschafen gestalten, welche dann als Screenshots auf der Instagram-Seite des Jugendzentrum Theo'door veröffentlicht wurden.

In Deckung gehen vor kleinen Schaumstoffgeschossen.

33

KÖLN-JÜCHEN: **FORTNITE IN DER TURNHALLE**

Bündnispartner:
Katholische Kirche St. Jakobus d.Ä., Stadtsportverband Jüchen 1975 e.V., Stiftung Digitale Spielekultur

Ziel des 2-tägigen Workshops »Fortnite in der Turnhalle« war nicht nur die Vermittlung von Medienkompetenz und Teamfähigkeit, sondern auch die gemeinsame Erstellung eines Verhaltenskodex sowie das Erarbeiten von Strategien zur Frustrationsbewältigung. Darüber hinaus sollten die Teilnehmenden über das Erstellen und Spielen eines an »Fortnite« angelehnten Parcours, zur sportlichen Aktivität motiviert werden.

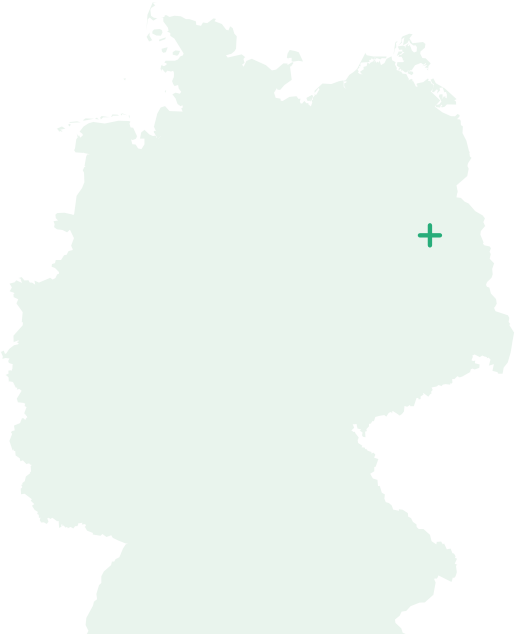
Die Gruppen wurden nach Aufgabenbereichen eingeteilt: Gegenstände, Waffen, Spielablauf und Aufbau des Areals. Für die Waffen wurden ungefährliche Nerf Guns benutzt, aus Schwimmnudeln und Panzertape wurde die »Fortnite«-typische Spitzhacke hergestellt. Die Arena wurde aus Bänken, Matten, Seilen und dergleichen gestaltet. Beim Spielen selbst erklärte sich eine Gruppe bereit, über den gesamten Tag einen Shop zu betreiben, in dem verbesserte Waffen und Munition für In-game-Währung gekauft werden konnten.

34

BERLIN-ALTGLIENICKE: **FORTNITE**

Bündnispartner:
Wetek Berlin gGmbH,
Outreach gGmbH,
Stiftung Digitale Spielekultur

Der Workshop stand vor der Herausforderung, besonders verhaltensauffälligen Teilnehmer*innen mit Hilfe des Spiels »Fortnite« Fairplay und Teamgeist zu vermitteln. Oftmals war der Umgangston rau und destruktiv. Am Ende gab es jedoch einen Erfolg zu verzeichnen: Gemeinsam bauten die Teilnehmer*innen den Kölner Dom in Fortnite nach. Alle Gruppenmitglieder nahmen individuelle Rollen ein. So verteidigten einige das Gebäude gegen die gegnerischen Spieler während andere weiter bauten. Dies führte zu der Erkenntnis, dass man mit Teamwork besser ans Ziel kommt.



Mit Portal 2 gemeinsam räumliche Rätsel lösen.

35

DRESDEN: **EULE**

Bündnispartner:
Medienkulturzentrum Dresden e.V., Deutscher Kinderschutzbund – Ortsverband Dresden e.V., Stiftung Digitale Spielekultur

Beim regelmäßigen »Portal 2«-Workshop im Jugendhaus Eule erstellten die Jugendlichen virtuelle Rätselwelten. »Portal 2« ist ein preisgekröntes 3D-Jump & Run mit starker Puzzle-Komponente, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Im Spiel bewegen sich die Spieler*innen durch Versuchsanlagen und müssen mithilfe einer Wurmlöcher erzeugenden Portalkanone Rätsel lösen, die auf Räumlichkeit, Geometrie und logische Abfolgen setzen. Das Spiel bietet auch einen potenten Level-Editor zum Erstellen eigener Welten und Rätsel.

36

NEURUPPIN: **GAMESCAMP WORD AND PLAY**

Bündnispartner:
Alexander-Puschkin-Oberschule, JFZ-Jugendclub e.V. »Alte Brauerei«, Fontanestadt Neuruppin, Stiftung Digitale Spielekultur

Als Highlight der Initiative »Stärker mit Games« fand in zwei je zehntägigen Durchgängen im Juli und August 2019 das »GamesCamp Word & Play« statt. Anlässlich des zweihundertsten Geburtstags Theodor Fontanes kamen Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren in dessen Heimatstadt Neuruppin zusammen, um eigene Spiele zum Leben und Wirken des berühmten Schriftstellers zu entwickeln. Hierzu erstellten sie in Gruppenarbeit eigene Spielregeln, Spielwelten und Charaktere und erlernten die Grundlagen der Programmierung.

In der Ausbildungsphase des Gamecamps erhielten Teilnehmer*innen Einblicke in die Bereiche Gestaltung, Gamedesign, Storytelling und Programmierung: Im Workshop »Gestaltung« erlernten sie Level- und Charakterdesign sowie Animation mithilfe von Photoshop. Im Workshop »Gamedesign« wurden Spielegenres, Spielmechaniken, Regeln und Abläufen sowie UX (User Experience) erklärt. Der »Storytelling«-Workshop vermittelte verschiedene Möglichkeiten, Geschichten spielbar zu machen. Im Workshop »Programmierung« wurden Grundkenntnisse im Umgang mit Construct 3 und Unity vermittelt.

Beim Erlernen der Grundzüge des Programmierens erwarben die Teilnehmer*innen auch Soft Skills wie Teamfähigkeit, Kommunikation und das Einhalten von Absprachen, da die Gruppen weitghehend autonom arbeiteten und selbst ihr Tagespensum einteilen und Deadlines einhalten mussten.

Das Gamescamp bot ein umfangreiches Freizeitangebot: Volleyball, Fußball, Konsolenturniere, Brett- und Kartenspiele, Kanu-Fahrten, Baden im Ruppiner See, Nachtwanderungen sowie Disko- und Filmabende.

Spielen und Spiele entwickeln gehen Hand in Hand.

IMPRESSUM

Herausgeber
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Redaktion
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Layout
minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Bildrechte
Titel (Key Visual): Dockschiff UG
Grafik Bündnis für Bildung: Franziska Platz 2018
Projekt 04, 05, 13, 27, 30: Max Neu für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 08, 17: Benjamin Heinemann für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 09: Leauge of Legends, Riot Games
Projekt 10: Heiko Wolf für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 11, 12, 36: Jenny Neufeld für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 20: Lukas Opheiden für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 25: Fortnite, Epic Games
Projekt 31: Lisa Mützsch für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 33: FJMK NRW für Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projekt 35: Portal 2, Valve Corp.

Die Initiative »Stärker mit Games« ist ein Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH und wird im Rahmen von »Kultur macht stark« vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

STÄRKER MIT GAMES

Kultur macht STARK
Bündnisse für Bildung

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Kontakt
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Straße 2 | 10789 Berlin
Telefon +49 30 03862310
kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de
www.staerkermitgames.de