





Button für'n Spruch

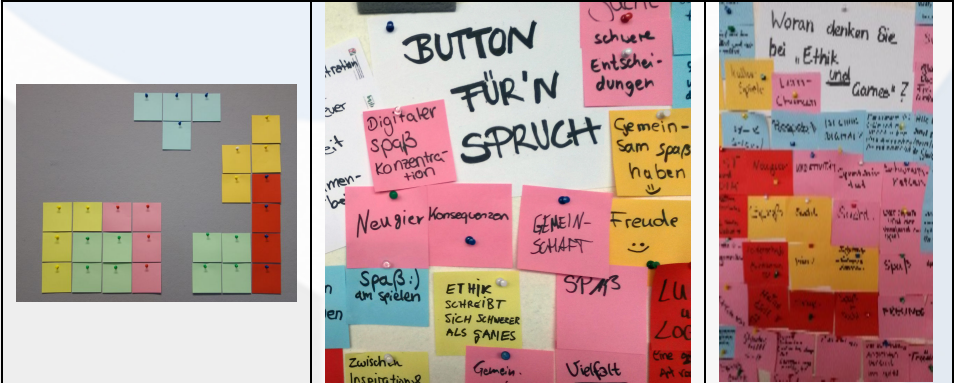
Anwendungsbereiche	Veranstaltungen, Messen, Projektstage, Events
Geschätzte Dauer	ab 2 Minuten
Sozialform	Einzelarbeit

Kurzbeschreibung	Bei der Aktion „Button für'n Spruch“ werden kurze Videostatements zu einem vorher umrissenen Thema, z.B. „Ethik und Games“ gesammelt. Das Thema wird im Vorfeld mit fünf Fragen näher eingegrenzt. Die Teilnehmenden, z.B. Besucher der gamescom, können sich eine Frage aussuchen, diese kurz in eine Kamera beantworten und erhalten dafür einen Ansteck-Button. Die so gesammelten Antworten eignen sich, um beispielsweise einen Vortrag oder eine Unterrichtsstunde zu diesem Thema mit ausgewählten kurzen Video-Statements zu bereichern.
------------------	--

Zielgruppe	Jugendliche, Erwachsene
Praxisfeld	alle
Pädagogische Besonderheit	keine
Anmerkungen	Die spätere Verwendung der Video-Statements muss deutlich kommuniziert und die Veröffentlichungsrechte ggf. entsprechend eingeholt werden.

Kontakt  SPELRAUM <small>Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur</small> Technology Arts Sciences TH Köln		Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Uberring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:		
 bpb Bundeszentrale für politische Bildung	Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen 	 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Ablauf:	
Ziel	<p>Ziel der Aktion „Button für'n Spruch“ ist es, kurze Videostatements von unterschiedlichen Menschen zu einem bestimmten Thema zu bekommen.</p> <p>Das Thema wird im Vorfeld mit fünf Fragen näher eingegrenzt. Die Teilnehmenden können sich eine Frage aussuchen, diese kurz in eine Kamera beantworten und erhalten dafür einen Ansteck-Button.</p> <p>Die so gesammelten Antworten eignen sich, um beispielsweise einen Vortrag oder eine Unterrichtsstunde zu diesem Thema mit ausgewählten kurzen Video-Statements zu bereichern. Neben der Sammlung verschiedener Aussagen gelingt es bei dieser Aktion gut, mit Besucher*innen ins Gespräch zu kommen.</p>
Anmerkung	<p>Die spätere Verwendung von Video-Statements muss deutlich kommuniziert und die Veröffentlichungsrechte ggf. entsprechend eingeholt werden.</p>
„Analoge“ Variante ohne Video	<p>Geht es in erster Linie darum, unterschiedliche Aussagen und Meinungen zu einem bestimmten Thema einzufangen, so kann dies auch über verschriftliche Aussagen und Antworten erfolgen. Kleine Post-its reichen in der Regel aus, um eine kurze Antwort oder einen assoziierten Begriff zu notieren und dies dann an eine Pinnwand festzuhalten. Ein solches Meinungsbild kann als Einstieg für eine Fortbildung, ein Seminar oder eine Unterrichtsstunde dienen. Zudem bietet es ein schönes Bild für eine spätere Dokumentation.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Beispiel: Spielmarkt in Remscheid 2016 Fotos: Jürgen Slegers</p>
Anmerkung	<p>In dem hier gezeigten Beispiel wurde die allgemeinere Frage gestellt „Woran denken Sie bei 'Ethik und Games'?“. Konkretere Fragen (s.u.) liefern in der Regel differenziertere Antworten und zudem haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, aus mehreren Fragen, die für sie passende auszuwählen. Eine Auswahl an Fragen bietet zudem die Möglichkeit, mehrere unterschiedliche Aspekte eines Themas zu berücksichtigen und bei einer deutlichen Häufung an Antworten zu einer bestimmten Frage, dies näher zu betrachten.</p>
Anpassung gut möglich	<p>Die hier vorgestellte Aktion wurde u.a. auf der „gamescom“ und dem „Next Level Festival“ erfolgreich mit Fragen aus dem Themenfeld „Ethik und Games“ durchgeführt, lässt sich aber für viele andere Events, Praxisfelder, Zielgruppen und Themen entsprechend anpassen.</p>
Anmerkungen und Ablauf (Beschreibung durchgeführter Aktionen)	<p>Die gamescom ist eine der größten Messen für interaktive Unterhaltungselektronik und für viele Video- und Computerspieler*innen ein fester Termin, an dem sie nach Köln kommen. Messestände, an denen es kostenlos Merchandise-Artikel oder andere „Gaming-Trophäen“ gibt, sind extrem beliebt. Die Button-Aktion, an denen es Buttons mit Gaming-Motiven gab, hatte entsprechend hohen Zulauf.</p> <p>Das Institut Spielraum hatte z.B. auf der gamescom einen kleinen Stand (Partnerstand bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW auf dem Jugendforum), an welchen wir die beschriebene Aktion durchgeführt hatten. Schon zu Beginn des ersten Durchlaufs zeigte sich, dass die Aktion gut angenommen wurde. Von den ausgewählten Fragen fühlten sich viele Besucher*innen direkt angesprochen, hatten eine Meinung dazu und nicht selten die Gegenfrage, ob sie auch mehrere Fragen beantworten dürften</p>

	<p>(gerne auch für die entsprechende Anzahl an Buttons). Die Bereitschaft, eine kleine Kamera in die Hand zu nehmen und die Antwort als Video-Statement selber zu filmen war ausgesprochen hoch. Hier hat sich eine Kamera wie die Canon Legria Mini X als sehr geeignet gezeigt, alles sehr überschaubar und einfach gehalten ist und die Filmenden den Monitor so drehen können, dass sie sich selber sehen. Eine ähnliche Funktion bietet jedes Smartphone im „Selfie-Modus“. Abzuraten ist von einem großen Aufbau mit Stativ, extra Scheinwerfern usw. Dadurch würde die Aktion einen anderen Charakter bekommen, die Niederschwelligkeit und den Charme der Handkamera im Selfie-Modus verlieren.</p> <p>Die Besucherinnen suchten sich eine Frage aus, wurden kurz eingewiesen, wie die Kamera ein- und auszuschalten sei und gebeten, die ausgewählte Frage zu Beginn der Videoaufzeichnung zu wiederholen und dann direkt zu beantworten. Das Einsprechen der Frage ermöglichte im Nachhinein, die Videos ohne zusätzliche Einbindung der Frage ungeschnitten verwenden zu können.</p> <p>Nachdem das Statement fertig aufgezeichnet war, konnten sich die Besucher*innen eines von mehreren Buttonmotiven aussuchen und bekamen direkt ihren eigenen Button gemacht. (Hier sollte im Übrigen darauf geachtet werden, keine Copyrights andere zu verletzen indem man z.B. eine eigene Super-Mario-&-Co-Button-Kollektion anbietet...)</p> <p>Spätestens beim Anfertigen des Buttons, aber in der Regel auch schon vorher, konnte man sehr gut mit den Besucher*innen des „Button für'n Spruch“-Stand ins Gespräch zu kommen, das Projekt „Ethik und Games“ vorzustellen und sich zu Themen aus dem Projekt austauschen. Bei Bedarf konnte auf konkrete Methoden und Materialien aus dem Projekt hingewiesen werden, die auf der Kompetenzplattform „Digitale-Spielewelten.de“ bereits veröffentlicht wurden.</p>
--	---

	Fragen der „Button für'n Spruch“-Aktion im Projekt „Ethik und Games“
Frageauswahl 1	<p>#hatespeech #noobs #spawn camping</p> <p>Was nervt Dich am meisten an anderen Spielerinnen und Spielern?</p>
Frageauswahl 2	<p>#regeln #abzocke #nosavepoints</p> <p>Was stört Dich am meisten an Spieleherstellern?</p>
Frageauswahl 3	<p>#reaktion #logischdenken #sozialverhalten #spielen</p> <p>Welche Dinge lernen wir durch Games?</p>
Frageauswahl 4	<p>#epic #impressed #atmosphäre #erlebnis #gefühl</p> <p>Welches Spiel findest Du richtig gut oder grottschlecht? Warum?</p>
Frageauswahl 5	<p>#kompensation #aggression #sucht</p> <p>Was hältst du von der Killerspiel-Debatte? Glaubst Du, Spiele machen aggressiv?</p>

Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Kontakt: info@digitale-spielewelten.de</p>
-----------------------------	---