



GAME EXHIBITION JAM

Workshop-Konzept zur Entwicklung von
spielerischen Ansätzen in der
Gedenkstättenarbeit

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



EINFÜHRUNG

Vorbemerkung:

Das vorliegende Konzept zur Durchführung eines *Game Exhibition Jams* wurde im Auftrag der Stiftung Digitale Spielekultur für das Ravensbrücker Kolloquium *Games v3.3-4.5 – Spielerische Ansätze in der Gedenkstättenarbeit* entwickelt und in diesem Rahmen im Dezember 2023 erstmals erprobt. Der *Game Exhibition Jam* richtet sich speziell an Mitarbeiter*innen von Gedenkstätten, aber auch an Studierende und andere Interessierte aus Bereichen wie Geschichtsvermittlung, Pädagogik oder Erwachsenenbildung.

Da der Workshop interaktiv gestaltet ist und auf die individuellen Vorkenntnisse sowohl der Teilnehmer:innen als auch der Durchführenden eingehen sollte, ist dieses Skript nicht als genaue Sprechweisung zu sehen. Das Konzept beinhaltet Durchführungshinweise zum Ablauf des Formats, zur Zielsetzung und eine Evaluation des Formates, das Erfahrungen und Anregungen Teilnehmender aufgreift. Dementsprechend muss es auf den individuellen Kontext eines geplanten Workshops angepasst werden.

Zielsetzung:

Ziel des Workshops ist es, dass Mitarbeiter*innen von Gedenkstätten und andere Multiplikator*innen konkrete Ideen für spielerische, digitale Anwendungen in Ausstellungen entwickeln und deren Potenziale für die Ausstellungspraxis reflektieren können. Dabei erhalten sie zunächst einen theoretischen Input, in dem genreübergreifend mögliche Ansätze für Games vor Ort vorgestellt werden. Im zweiten Workshop-Teil lernen die Teilnehmenden grundlegende Game-Design-Prozesse selbst kennen, während sie eigenständig partizipative Ideen für die Ausstellung vor Ort entwickeln. In einem abschließenden Teil werden die Ergebnisse vorgestellt und die Möglichkeit für Games vor Ort nochmals diskutiert und reflektiert.

Zeitlicher Umfang: 6 bis 8 Stunden

Benötigte Materialien:

- *Game Design Workshop Toolkit* (entwickelt vom Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart – Download unter <https://www.hdm-stuttgart.de/ifg/forschung/gdtoolkit/>)
- Laptop mit Internetverbindung
- Projektor/Beamer oder großer Bildschirm
- Flipchart oder magnetische Tafel
- Moderationskoffer mit diversem Spiel- und Schreibwarenmaterial (z.B. große Papierbögen, weißes Kopierpapier, Eddings, Post-its, Karteikarten in verschiedenen Farben, Büroklammern, Scheren, Bindfaden, Sanduhr, Würfel, Schnellhefter/Dokumentenmappen, Klebestreifen)
- evtl. digitale Tools wie *Twine* (<https://twinery.org/>), *Miro* (<https://miro.com/>) oder *Actionbound* (<https://de.actionbound.com/>)

ANLEITUNGSSKRIPT

AUFBAU

1. Einbettung in den Kontext der Fortbildung

Der *Game Exhibition Jam* wurde im Rahmen einer dreitägigen Fortbildung durchgeführt. Zuvor erhielten die Teilnehmenden bereits eine **Führung über das Gelände der Gedenkstätte und ihre Ausstellungen** [~4 Stunden am Nachmittag des ersten Tages], konnten bei einer **Spielung** verschiedene Games ausprobieren, die sich inhaltlich mit der NS-Zeit auseinandersetzen [~2 Stunden am Abend des ersten Tages) und bekamen bei einem **Input zu Erinnerungskultur und Games** einen Einblick, wie der Nationalsozialismus und hier besonders das System der Konzentrationslager in populären Videospiele dargestellt wird [~3 Stunden am Vormittag des zweiten Tages). Der *Game Exhibition Jam* begann am Nachmittag des zweiten Tages [4-6 Stunden] und wurde am Vormittag des dritten Tages fortgesetzt [2-3 Stunden].

Dem Workshop vorangestellt waren somit 1.) eine Einführung in den Ausstellungsort, für den während des Jams Konzepte entwickelt werden, sowie 2.) ein Einblick in den aktuellen Diskurs an der Schnittstelle von Games und Erinnerungskulturen bzw. 3.) in den Bestand thematisch relevanter Spiele(-praxis). Es ist notwendig, dass Teilnehmer*innen bei einer Übernahme des Formats ebenso über dieses oder vergleichbares Vorwissen verfügen.

2. Input zu Formen ortsspezifischer Games

2.1 Einleitung und Selbstvorstellung [~10 Minuten]

Der Workshop beginnt mit einem Ausblick darauf, was die Teilnehmenden während des *Game Exhibition Jams* erwartet: So erhalten sie zunächst eine theoretischen Einführung zum Medium „Spiel“ und dessen ortsspezifischem Vermittlungspotenzial sowie eine Vorstellung von Spieler*intypen, Lern- und Erfahrungszielen sowie unterschiedlichen Spielmechaniken. Diese Anregungen dienen als Impulse, ihre eigenen Ideen zu entwickeln, wie Gameelemente in eine Ausstellung integriert werden können. Diese Ideen werden während der Praxisphasen des Workshops immer differenzierter ausgearbeitet.

Daran anschließend folgt eine kurze Selbstvorstellung der Arbeit der Referentin.

2.2 Dimensionen ortsspezifischer Games

Zunächst gilt es, den Teilnehmer*innen ein Grundverständnis von Spielen bzw. ortsspezifischen Spielen zu vermitteln. Bevor wir uns konkrete Beispiele ansehen, wollen wir aber zunächst **definieren, was Spielen in unserem Kontext heißt**: Der Begriff wird bewusst breit gefasst als eine Form von Interaktions-Handlung, bei der bestimmte Ereignisse auf eine bestimmte Art und Weise passieren, weil ein*e Spieler*in sie ausgelöst hat.

a. Was gehört zu einem Spiel? [~15 Minuten]

Worüber müssen wir nachdenken, welche Dimensionen müssen wir im Kontext des Mediums „Spiel“ beachten, wenn wir später eigene ortsspezifische, interaktive Erlebnisse konzipieren wollen?

- *Raum/Spielfeld:* Wo genau ist das Spiel zugänglich? Ist es analog, digital oder hybrid? Gibt es nur einen bestimmten Spiel-Ort auf dem Gelände oder mehrere Orte, die über das Spiel miteinander verbunden sind?
- *Zeit/Spieldauer:* Wann geht es los? Gibt es bestimmte Anfangszeiten oder kann das Spiel jederzeit gestartet werden? Gibt es einen Wiederspielwert oder ist es zum einmaligen Durchspielen gedacht? Sind einzelne Teile des Spiels schon vor oder auch noch nach dem Gedenkstättenbesuch (digital) zugänglich?
- *Inhalt:* Arbeiten wir mit fiktionaler Verdichtung oder mit reinem Quellenmaterial? Welche Perspektive(n) nehmen die Spieler*innen ein?
- *Komponenten/Tools:* Welche Technologien (Soft- und Hardware) kommen zum Einsatz? Gibt es bestimmte Requisiten oder Objekte in den Ausstellungen, die mit dem Game verknüpft sind? Wenn ja: Existieren sie bereits oder werden sie extra angefertigt? Wie kann das Spiel möglichst barrierefrei gestaltet werden?
- *Spielmechanik/Regeln:* Ist das Spiel als Singleplayer- oder Multiplayer-Game gedacht? Soll es kooperativ oder kompetitiv sein? Welche Spielmechaniken kommen zur Anwendung – und wie werden die Regeln des Spiels vermittelt? Gibt es ein Tutorial oder eine Spielanleitung?

b. Ortsspezifische Spiele – was heißt das? [~5 Minuten]

- Wir verstehen darunter verschiedene Ansätze, Methoden und Spielarten, bei denen häufig bereits existierende Spielgenres in den physischen Raum übertragen werden. Teilweise hat das Nachdenken über Spiele vor Ort aber auch ganz neue, eigene Formate hervorgebracht.
- Spiele vor Ort sind in den letzten 10-20 Jahren immer beliebter geworden (wie Spiele generell).

An dieser Stelle besteht die Möglichkeit für Rückfragen oder Anmerkungen der Teilnehmer*innen.

2.3 Vorstellung von Ansätzen ortsspezifischer Games anhand von Praxisbeispielen [~1,5h]

Um den Möglichkeitsraum von spielerischen Ansätzen vor Ort aufzuzeigen, werden anschließend Genres und Praxisbeispiele vorgestellt und diskutiert. Die Auswahl orientiert sich dabei zunächst nicht an inhaltlichen Gesichtspunkten, sondern zeigt Formate, die grundsätzlich interessant für die Arbeit im Kontext einer Gedenkstätte oder einem historischen Museum sein könnten. Fragen, Ergänzungen und Anmerkungen der Teilnehmenden sind während der Präsentation jederzeit erwünscht.

Die folgenden Ansätze werden dabei jeweils anhand von ein bis zwei Beispielen vorgestellt:

Geocaching/Schnitzeljagd

Ansatz, bei dem mit einem GPS-Gerät oder Smartphone über Koordinaten nach einem Objekt oder einem bestimmten Standort gesucht wird – mit dem Ziel, sich in ein Buch einzutragen oder eine kleine Belohnung mitzunehmen. In unserem Kontext wird das interessant, wenn dieses Prinzip mit Inhalten verknüpft wird. Das Format bietet die Möglichkeit, verschiedene Orte (und damit auch Exponate/Inhalte), die räumlich voneinander entfernt sind, miteinander zu verknüpfen. Es bietet das Potential, historische Schichten sichtbar zu machen, die ggf. in der Ausstellung nicht enthalten sind, und dadurch die Möglichkeit für Einordnung und Kommentar. Außerdem können verschiedene Interaktionstools wie Chat, Audio, Video etc. einbezogen werden.

Beispiel: *Expedition Fieberwahn* – machina eX/Naturhistorisches Museum Bern, 2018
(<https://www.nmbe.ch/de/museumsangebot/expedition-fieberwahn>)

Escape Room

Das Genre, das 2007 in Japan entstand und seit 2013 in Deutschland existiert, ist seit einigen Jahren sehr populär. In Escape Rooms muss eine Gruppe von Menschen kollaborativ in einer vorgegebenen Zeit Aufgaben lösen, um eine Handlung voranzutreiben oder ein Spielziel zu erreichen (in der Regel kann man das Spiel gewinnen oder verlieren). Ursprünglich war dieses Ziel die Befreiung aus dem Spiel-Raum, inzwischen gibt es aber auch andere inhaltliche Varianten.
Beispiel: *Go West* – The Room Berlin, 2015 (<https://the-room-berlin.com/go-west/>)

Explorative Games

Computerspiel-Genre, bei dem der Fokus weniger auf kniffligen Rätseln als auf dem Zusammensetzen einer Geschichte liegt. Spielmechanik ist hier das Suchen und Finden bestimmter Informationen (in Form von Dokumenten, Hörspielen, Briefen, Bildern o.ä.), um diese Spuren zu einer (ggf. auch multiperspektivischen) Erzählung zu kombinieren.

Beispiel 1 (Computerspiel): *Gone Home* – Fullbright, 2014 (<https://gonehome.com/>)

Beispiel 2 (Site Specific): *Layers of Life* – machina eX, 2021 (<https://machinaex.org/layers-of-life/>)

Textadventure/Interaktive Fiktionen/Visual Novels

Textbasierte Erzählungen, die dadurch interaktiv werden, dass die Spieler*innen immer wieder die Möglichkeit haben, zwischen verschiedenen (Dialog-)Optionen zu wählen. Ursprünglich aus Computerspielen und *Choose your own adventure*-Büchern stammend, wird das Prinzip auch immer häufiger in den Raum übertragen.

Beispiel 1 (Computerspiel): *Depression Quest* – Zoë Quinn et al., 2013
(<http://www.depressionquest.com/>)

Beispiel 2 (Museum): *Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig* – Playing History/Deutsches Historisches Museum, 2022 (<https://playinghistory.de/portfolio-item/herbst89-aufdenstrassenvonleipzig-historische-visual-novel/>)

Beispiel 3 (Museum): *Hol dir den Pass* – Playing History/Landesmuseum Zürich, 2023
(<https://playinghistory.de/portfolio-item/zum-geburtstag-viel-recht/>)

Augmented Reality

Diverse technische Ansätze, die in verschiedenen Genres und Formaten zur Anwendung kommen. Augmentierung muss dabei nicht immer technisch aufwendig sein, wie das vorgestellte Beispiel zeigt, bei dem lediglich ein vorproduziertes Video zum Einsatz kommt, das die Besucher*innen auf dem Smartphone abspielen, während sie durch ein Gebäude gehen.

Beispiel: *Alter Bahnhof Video Walk* – Janet Cardiff & George Bures Miller/documenta 13, 2012
(https://www.kassel.de/buerger/kunst_und_kultur/alter-bahnhof-video-walk.php)

Virtual Reality

Darf in einer Zusammenstellung von ortsspezifischen Spielansätzen natürlich nicht fehlen, auch wenn VR-Technologien in unserem Kontext vermutlich weniger interessant sind, weil sie häufig mit hohen Kosten verbunden sind, die einer relativ geringen Teilnahmekapazität gegenüberstehen.

Beispiel: *The Assembly VR* – Charlotte Bruneau et al., 2023 (<https://theassemblyproject.org/>)

Interaktive Objekte/Installationen

Dieser Ansatz wird hier kurz vorgestellt, um zu zeigen, dass es nicht immer einer komplexen Handlung bedarf, um partizipative Spielideen in Ausstellungen zu integrieren. In den vorgestellten

Arbeiten von Janet Cardiff und George Bures Miller ist es jeweils nur ein gewöhnliches Objekt (in einem Fall ein Tisch, im anderen eine Kommode), das durch Mikroelektronik so ausgestattet wurde, sodass das Anfassen der Objekte bestimmte Geräusche/Hörspiel-Elemente auslösen.

Beispiel 1: *The Cabinet of Curiousness* – Janet Cardiff & George Bures Miller, 2010

(<https://cardiffmiller.com/installations/the-cabinet-of-curiousness/>)

Beispiel 2: *To Touch* – Janet Cardiff & George Bures Miller, 1993

(<https://cardiffmiller.com/installations/to-touch/>)

Performative Aktionen/Interventionen

Ein Ansatz, der häufig im öffentlichen Raum angewendet wird, aber auch im Ausstellungskontext denkbar wäre. Die Besucher:innen werden dabei – angeleitet z.B. durch eine Audiospur – zu bestimmten Bewegungen im Raum aufgefordert.

Beispiel: *Radioballett – Übung in nicht bestimmungsgemäßem Verweilen* – LIGNA, 2002/03

(<https://www.ligna.org/2003/07/radioballett-uebung-in-nichtbestimmungsgemaessen-verweilen/>)

Aufgabe: Nach dieser Präsentation sind die Teilnehmenden eingeladen, eigene Erlebnisse mit ortsspezifischen Games oder spielerischen Ansätzen mit der Gruppe zu teilen. Besitzen sie bislang keine Vorerfahrungen mit einem der vorgestellten Beispiele, sind sie dazu eingeladen, kurz in der Runde zu teilen, welches der vorgestellten Formate sie am meisten angesprochen hat und warum.

3. Praktischer Teil: Entwicklung eigener Spiel-Ideen [2,5 – 3 Stunden]

Im zweiten Teil sind die Teilnehmenden eingeladen, in Kleingruppen eigene Spielideen zu entwickeln. Die Zielstellung wird dabei bewusst offengehalten. Im Fokus steht das praktische Kennenlernen von Game-Design-Methoden und das gemeinsame Entwickeln und Durchdenken von Ideen, wie diese Ansätze in der Bildungsarbeit einer Gedenkstätte angewendet werden könnten. Ob am Ende der Gruppenarbeit ein Konzept, eine Ideensammlung oder sogar ein erster spielbarer Prototyp entsteht, ist den Teilnehmenden im Prozess selbst überlassen.

Für diesen Workshop-Teil Jam wurde teilweise auf Material aus dem *Game Design Workshop Tool* zurückgegriffen, das 2020 vom Institut für Games an der Hochschule der Medien Stuttgart entwickelt wurde. Für diese Phase ist es zudem nötig, neben dem Toolkit auch die Materialien aus dem Moderationskoffer vorzubereiten, sodass die Gruppen die Entwicklungsschritte ihrer Ideen kreativ festhalten können.

Der*die Referent*in steht während der gesamten nachfolgenden praktischen Phase stets für Rückfragen zur Verfügung, lädt zur Nutzung der Materialien ein und gibt Impulse in den Gruppen, wo das Gespräch ins Stocken gerät. Damit sich die Gruppen bewusst auf den konkreten nächsten Schritt konzentrieren, stellt der*die Referent*in jeweils nur einen Auftrag der Arbeitsphase vor. Er*Sie unterbricht den Austausch dementsprechend nach den angegebenen Minuten und stellt den nächsten Schritt vor. So behält er*sie einen Überblick über den Stand der jeweiligen Gruppenideen und kann in den einzelnen Arbeitsphasen intensiver diejenigen Gruppen betreuen und anleiten, die umfassendere Unterstützung benötigen.

3.1 Gruppenfindung [~20 Minuten]

Um Gruppen zu bilden, werden die Teilnehmenden zunächst gebeten, ein bis zwei Formate oder Ansätze aus dem vorherigen Input aufzuschreiben, die sie grundsätzlich interessieren, und ihre

Zettel mit den Schlagworten an eine Tafel zu pinnen. Auf diese Weise können sich Gruppen aus zwei bis vier Personen zusammenfinden, die einen ähnlichen Ansatz verfolgen möchten.

3.2 Erster Austausch [~10 Minuten]

Die so gebildeten Kleingruppen finden sich an einzelnen Tischen zusammen und erhalten zunächst die Gelegenheit, sich zehn Minuten lang ganz grob über ihre Vorstellungen, Ideen und Erwartungen zu verständigen.

3.3 Spielertypspezifisches Ziel [~15 Minuten]

Anschließend werden die Teilnehmenden mit dem Schema der vier Spieler*innentypen nach Richard Bartle vertraut gemacht (vgl. hierzu z.B. <https://www.ludologie.de/spielforschung/spielertypen/>). Aus dem Game Design Workshop Toolkit werden Karten ausgeteilt, auf denen mögliche konkrete Ziele für die vier Spieler*innentypen Achiever, Killer, Explorer und Socializer formuliert sind. Die Gruppen erhalten die Aufgabe, aus dem Stapel eine Karte mit einem Spielziel auszuwählen, das am ehesten zu dem gemeinsamen Vorhaben passt, oder auf einer der Blanko-Karten selbst ein Ziel zu formulieren. Dieser Schritt soll dabei unterstützen, sich auf eine gemeinsame Perspektive für den weiteren Kreativprozess zu verständigen.

Ein möglicher Zwischenschritt ist es, die Gruppen an dieser Stelle zu bitten, sich eine ganz konkrete Person zu überlegen, für die sie ein Spiel entwickeln möchten – mit Namen, Alter, Vorlieben, Abneigungen, Kenntnisstand/Bildungsniveau, Fähigkeiten usw. – und sich diesen Charakter im weiteren Design-Prozess immer wieder vor Augen zu halten. Die Fokussierung auf eine bestimmte Person kann bei der Ideenentwicklung helfen, nicht zu viele Ansprüche und Bedürfnisse gleichzeitig erfüllen zu wollen.

3.4 Lern-/Erfahrungsziel [~10 Minuten]

Als weiterer Zusatz kann von den Gruppen jeweils ein Top-1-Lernziel bzw. Erfahrungsziel definiert und schriftlich festgehalten werden, das die imaginierte Person (als Teil der definierten Zielgruppe) erreichen soll. Was soll die Spielerin mitnehmen, was soll vermittelt werden?

3.5 Input zu Inhalt/Story [~10 Minuten]

Nach dieser kleinschrittigen, stärker angeleiteten Anfangsphase sollen die Gruppen nun beginnen, tiefer in die Konzeption einzusteigen. In einem kurzen Input erhalten sie nochmals Anregungen, welche Fragen ihnen im Prozess der Stoffentwicklung Orientierung bieten können.

Folgende Aspekte/Leitfragen werden dabei kurz vorgestellt:

Stoff – Welche Geschichte wird erzählt?

Perspektive – Wer erzählt die Geschichte?

*Rolle der Spieler*innen* – Wem wird die Geschichte erzählt? Welche Rolle haben die Spieler*innen in der Erzählwelt?

Mechanik – Wie interagiert das Publikum mit dem Spiel?

Spielführung – Wie wird das Publikum angeleitet?

3.6 Spielmechanik und Übergang in die freie Workshop-Phase [~90 Minuten oder mehr]

Im Anschluss an diesen Input erhalten die Teilnehmenden noch die ca. vierzig Spielmechanik-Karten aus dem Game Design Workshop Tool. Die Gruppen werden gebeten, zu diskutieren, welche Karten zu den zuvor festgelegten Parametern und Zielen passen. Dabei soll die Auswahl schließlich auf drei Karten reduziert werden. Die ausgewählten Karten bilden die Grundlage, um eine Spielidee (Dynamik) zu entwickeln und sich über das Entwerfen eines Formats auch der Gestaltung des Inhalts zu nähern – oder andersherum.

Diese letzte und längste Workshop-Phase können die Gruppen frei gestalten. Je nachdem, wieviel Zeit zur Verfügung steht, können hierfür mehrere Stunden eingeplant werden. Die Workshop-Leiter*innen können bei Bedarf jederzeit beraten, Fragen beantworten oder neue Impulse geben. Neben dem Game Design Workshop Toolkit liegt diverses Material bereit, um Ideen zu visualisieren oder einfache Papier-Prototypen zu bauen. Wenn es für eine Idee hilfreich erscheint, können auch einfache digitale Tools wie *Miro*, *Twine* oder *Actionbound* eingesetzt werden (ggf. mit kurzer Einführung).

4. Vorstellung der Projektideen, Abschlussdiskussion [~ 2 Stunden]

Zum Abschluss des Workshops – d.h. am späten Nachmittag bei einer eintägigen Durchführung bzw. am nächsten Tag bei einer zweitägigen Veranstaltung – werden die entstandenen Ideen in der Gruppe vorgestellt und diskutiert. Das Format der Präsentation wählen die Teilnehmenden dabei selbst: Konzeptvorstellung, spielbarer Prototyp oder Erfahrungsbericht – alles ist möglich. Anhand der im Workshop entstandenen Ansätze und Ideen kann nochmals auf praktischer Ebene diskutiert werden, welche Möglichkeiten sich an der Schnittstelle zwischen Games und Erinnerungskultur sich am konkreten Ort denken lassen. Eventuell ergeben sich im Austausch zwischen den Teilnehmenden sogar erste Pläne, in welchem Rahmen die Projekte realisiert werden könnten.

Der *Game Exhibition Jam* endet mit einer Evaluation der Veranstaltung sowie einer Feedbackrunde.

NACHBEMERKUNG/EVALUATION

In der praktischen Erprobung dieses Workshop-Formats in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück haben sich einige Abweichungen von diesem Konzept ergeben. Die Teilnehmenden haben bereits in dem Moment, in dem sie sich zu Gruppen zusammengefunden haben, intensiv begonnen, Ideen zu diskutieren und eigenständig zu entwickeln, sodass die ursprünglich geplante, stärker moderierte Anfangsphase des praktischen Teils nicht mehr zweckdienlich erschien. In Runden, die sich mit dem Einstieg in den Kreativprozess schwerer tun, können Schritte wie die gemeinsame Beschreibung einer Zielgruppen-Person oder eines Lernziels sicher unterstützen. In Ravensbrück waren die Teilnehmenden nach dem vielen vorangegangenen Input aber voller Tatendrang, die Impulse nun auch selbst in eigenen Ideen umsetzen zu können. Von einer Teilnehmerin gab es später auch das Feedback, dass es gut gewesen wäre, schon früher mit dem praktischen Teil zu beginnen, sodass mehr Zeit und Energie für den Entwicklungsprozess übrigblieben.

In den drei Gruppen, die sich zusammengefunden haben, sind drei unterschiedliche Spielideen entstanden, die am Abschlusstag in der Runde vorgestellt wurden. Zwei Gruppen präsentierten dabei im Plenum von ihren Konzeptansätzen und berichtet von ihren Arbeitsprozessen, eine dritte Gruppe hatte mit Smartphone, Fotos und Anrufen einen ersten Prototyp für ein Spiel entwickelt, das die restlichen Teilnehmenden zusammen in einem Teil der Ausstellung probenhalber spielen konnten. Dieser erste Beta-Test stieß auf so positives Feedback, dass nun überlegt wird, ob Teile des Teams das Spiel im Rahmen eines Studienprojekts an der Gedenkstätte umsetzen könnten. Grundsätzlich ist festzustellen, dass die drei Gruppen eine recht unterschiedliche Dynamik hatten. Während ein Team kaum zu bremsen war, brauchten andere etwas mehr Inspiration und Betreuung. Hier war es gut, dass neben der Workshop-Leitung auch die beiden Kollegen von der Stiftung Digitale Spielekultur individuell an den einzelnen Tischen beraten und unterstützen konnten.

Da sich die meisten der Teilnehmenden vorher untereinander nicht kannten, gab es auch eine Gruppe, in der sehr unterschiedliche Vorstellungen und Wünsche an die gemeinsame Projekt-Ideen aufeinandertrafen und nicht immer ein Konsens erzielt wurde. Trotzdem entstand der Eindruck, dass die Auseinandersetzung mit dem Thema und die Diskussion anhand einer konkreten Idee auch für diese Teilnehmenden produktiv war.

Das hier vorgestellte Konzept funktioniert recht modular und flexibel, sodass – auch spontan – einzelne Teile weggelassen oder um Vorschläge aus den Gruppen ergänzt werden können. Das Feedback der Teilnehmenden in der abschließenden Diskussion fiel sehr positiv aus, sodass eine weitere Durchführung in dieser oder einer ähnlichen Form grundsätzlich empfohlen werden kann.

Workshopthema:

Möglichkeiten und Ansätze für Games vor Ort werden vorgestellt und diskutiert. Während die Teilnehmenden eigenständig Ideen für die Ausstellungen der Gedenkstätte entwickeln, lernen sie grundlegende Game-Design-Prozesse selbst kennen.

Minimalziel: Verständnis über die verschiedenen Dimensionen und Möglichkeiten für spielerische Ansätze vor Ort.

Maximalziel: Entwicklung von Ideen durch die Teilnehmer*innen, welche die Gedenkstätte im Rahmen eines weiterführenden Projekts umsetzen kann.

Zeit in Min.	Phase	Geplanter Verlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
10	Einleitung und Selbstvorstellung	Der Workshop beginnt mit einem Ausblick darauf, was die Teilnehmenden während des <i>Game Exhibition Jams</i> erwartet. Daran anschließend folgt eine kurze Selbstvorstellung der Arbeit der Referentin.	Frontalimpuls	Laptop, Beamer	Je nach Vorerfahrung der Leitung individuell gestalten
20	Dimensionen ortsspezifischer Games	Die Begriffe „Spiel“ bzw. „ortsspezifisches Spiel“ werden für den weiteren Verlauf des Workshops definiert. Grundlegende Begriffe und Aspekte werden erklärt.	Frontalimpuls mit Möglichkeit für Fragen und Anmerkungen	Laptop, Beamer	
90	Vorstellung von Ansätzen ortsspezifischer Games anhand von Praxisbeispiele	In einem theoretischen, aber praxisnahen Input werden Formen ortsspezifischer Games anhand von genreübergreifenden Beispielen vorgestellt, um den Möglichkeitsraum für den Teilnehmer*innen aufzuzeigen.	Frontalimpuls mit Möglichkeit für Fragen und Anmerkungen	Laptop, Beamer	

10	Erfahrungsaustausch	Nach der Präsentation sind die Teilnehmenden eingeladen, eigene Erlebnisse mit ortsspezifischen Games oder spielerischen Ansätzen mit der Gruppe zu teilen.	Plenum		
5	Praktischer Teil/ Einleitung	Ausblick auf den praktischen Teil	Frontalimpuls		
20	Gruppenfindung	Die Teilnehmenden finden sich über das Aufschreiben von Interessen zu Gruppen zusammen, die einen ähnlichen Ansatz verfolgen können.	Stillarbeit, Plenum	Flipchart, Papier	
10	Erster Austausch	Die Kleingruppen finden sich an einzelnen Tischen zusammen und erhalten zunächst die Gelegenheit, sich zehn Minuten lang ganz grob über ihre Vorstellungen, Ideen und Erwartungen zu verständigen.	Arbeitsgruppen		
15	Spielertypspezifisches Ziel	Die Gruppen legen mithilfe des Inputs gemeinsam ein spielertypspezifisches Ziel fest.	Frontalimpuls, Arbeitsgruppen	Laptop, Beamer, Game Design Workshop Toolkit	Bei Gruppen, die etwas mehr Struktur brauchen, kann hier eine fiktive Person erfunden werden, für die das Spiel anschließend entwickelt wird.

10	Lern-/Erfahrungsziel	Als weiterer Zusatz kann von den Gruppen jeweils ein Lernziel bzw. Erfahrungsziel definiert werden, das die imaginierte Person (als Teil der definierten Zielgruppe) erreichen soll.	Arbeitsgruppen		Nur bei Gruppen anwenden, die mehr Struktur benötigen
10	Inhalt/Story	In einem kurzen Input erhalten die Gruppen nochmals Anregungen, welche Fragen ihnen im Prozess der Stoffentwicklung Orientierung bieten können.	Frontalimpuls	Laptop, Beamer	
90+	Spielmechanik und Übergang in die freie Workshop-Phase	Die Spielmechanik-Karten aus dem Game Design Workshop Tool werden ausgeteilt. Die Gruppen werden gebeten, zu diskutieren, welche Karten zu den zuvor festgelegten Parametern und Zielen passen. Dabei soll die Auswahl schließlich auf drei Karten reduziert werden. Die ausgewählten Karten bilden die Grundlage, um in der nun beginnenden freien Workshop-Phase eine Spielidee (Dynamik) zu entwickeln und sich über das Entwerfen eines Formats auch der Gestaltung des Inhalts zu nähern – oder andersherum.	Arbeitsgruppen, Workshop-Leitung für Rückfragen ansprechbar	Game Design Workshop Toolkit	Gelegentlich bei den Gruppen nachfragen, ob Unterstützung benötigt wird
120	Vorstellung der Projektideen, Abschlussdiskussion	Zum Abschluss werden die entstandenen Ideen in der Gruppe vorgestellt und diskutiert. Anhand der im Workshop entstandenen Ansätze und Ideen kann nochmals auf praktischer Ebene diskutiert werden, welche Möglichkeiten sich an der Schnittstelle zwischen Games und Erinnerungskultur sich am konkreten Ort denken lassen.	Präsentation, Plenum		

Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und des Bundesministeriums der Finanzen (BMF) dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der:die Autor:in die Verantwortung

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages