



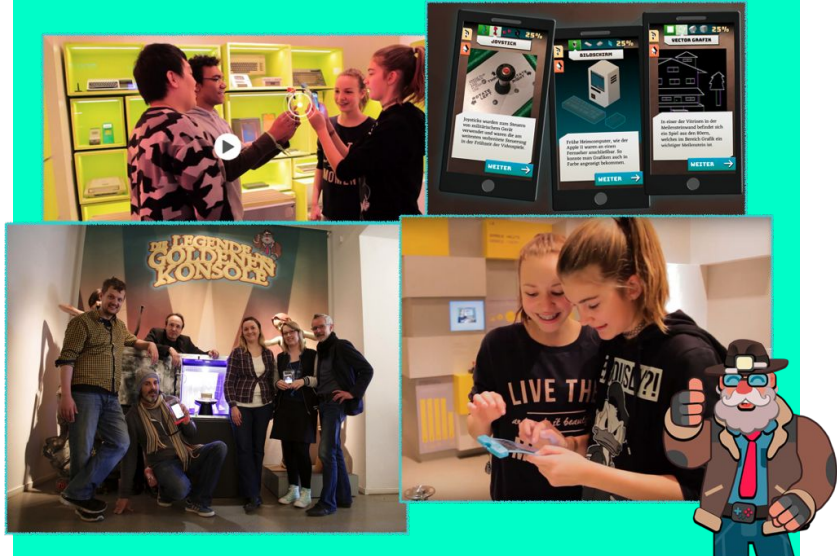
GAMES ALS WERKZEUG FÜR KREATIVITÄT -auch für Zuhause

Svenja Anhut

Freie Gamedesignerin und Medienpädagogin
svenja.anhut@rocketmail.com

KURZ ÜBER MEINE ARBEIT

Medien- und Museumspädagogik, z.B. für die Initiative Stärker mit Games, das Computerspielmuseum oder das Futurium



Spielenentwicklungen als Gamedesignerin und Illustratorin für Ausstellungen und Veranstaltungen



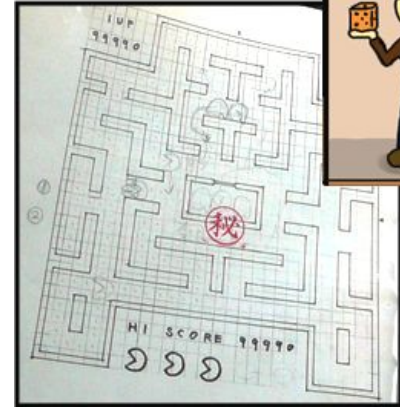
KURZ ÜBER MEINE ARBEIT

In Workshops mit verschiedenen Zielgruppen eigene Spiele entwickeln, inklusive dem Schreiben interaktiver Geschichten, Programmieren von Spielregeln und Gestalten von Welten und Charaktere.



BERUFE IN DER SPIELENTWICKLUNG

Game Designer*in



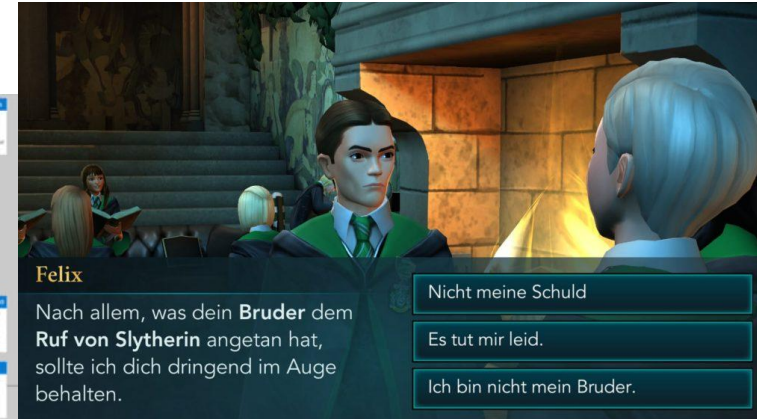
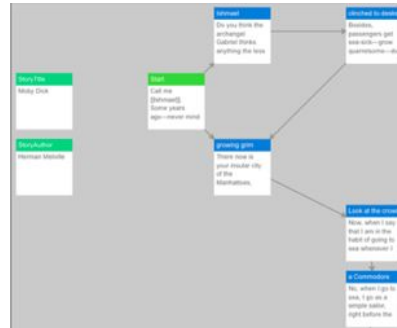
Game Artist



Game Programmierer*in



Narrative Designer*in

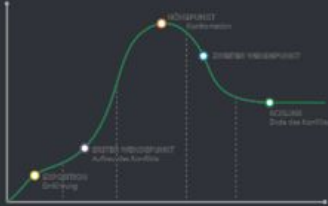


HERAUSFORDERUNG ONLINE-FORMATE


- Kommunikation per Videocall, hier Discord
- analoges Arbeiten nur begrenzt möglich
- Gruppenarbeit über eigene Textkanäle, Breakout-Rooms (Zoom) und z.B. Google Docs

Jugendbasis Alpha 1 # webinar_blockprogrammieren


Svenja gestern um 18:44 Uhr
Aktstruktur <https://suxeedo.de/wp-content/uploads/2019/02/Spannungsbogen-1024x712.png>



Heldenreise: <https://www.ewigweisheit.de/sites/default/files/no>



<https://www.hanseatisches-institut.de/wp-content/uploads/2021/heldenreise.jpg>

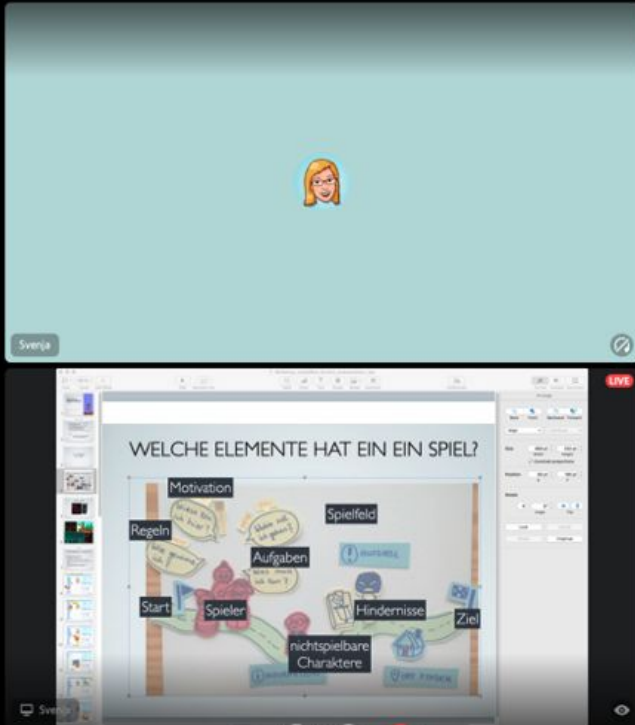


Nachricht an #webinar_blockprogrammieren


Sprachchat verbunder
Webinar "Blockprogrammie..."

Video Bildschirm

Webinar "Blockprogrammierung" 12.05.2020 ab 17 Uhr



WELCHE ELEMENTE HAT EIN EIN SPIEL?



INFORMATIONEN, TIPPS
UND TRICKS RUND UM
SPIELE

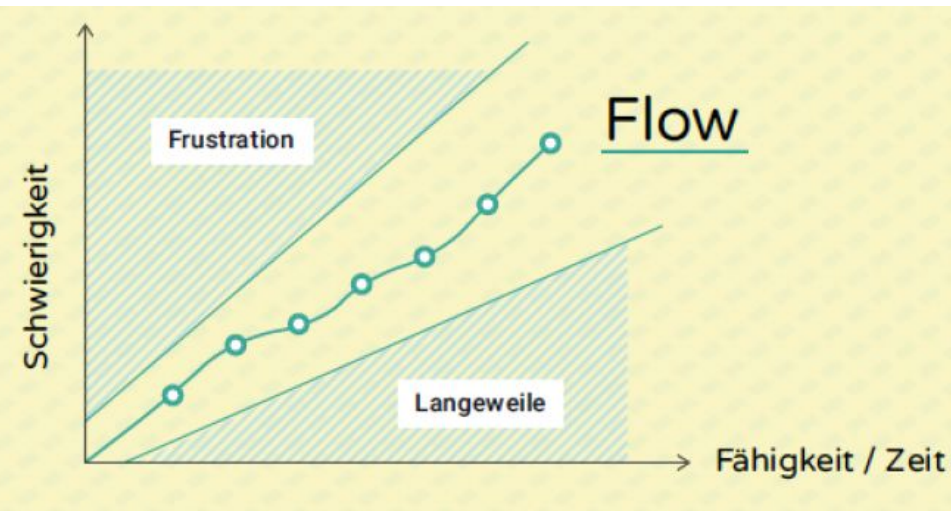
DEFINITION: SPIEL

Das Lösen von Problemen nach vorgegebenen Spielregeln und **ohne Risiko.**

-> Potenzial:
Ausprobieren, Fehler machen können und sich verbessern



FASZINATION COMPUTERSPIEL



Flow-Erlebnis nach Mihály Csikszentmihályi, Grafik spielbar.de

Anziehungskraft durch:

- Das **interaktive Erlebnis**: Entscheidungs- und Gestaltungsmöglichkeiten im Spiel für Spieler*innen
- **Erfolgserlebnis**: Motivation die Spielziele zu erreichen, manchmal auch der Drang eine Geschichte voran zu bringen
- **Soziales Erlebnis**: Spielen mit anderen und die Kommunikation über Spiele
- Das **Flow-Erlebnis**: Tätigkeitsrausch, dem man sich hingibt, wenn Aufgaben fordern, aber nicht überfordern

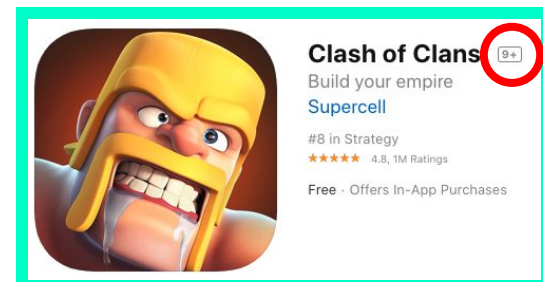
JUGENDMEDIENSCHUTZ BEI TRÄGERMEDIEN

- folgt im Bereich Computer- und Konsolenspiele dem **Prinzip der regulierten Selbstregulierung**.
- Der Staat schafft **rechtliche Rahmenbedingungen**, die von den Spieleanbietern selbstständig umgesetzt werden (im Jugendschutzgesetz verankert).
- betrifft nur Spiele **auf Trägermedien** (CD-Rom, DVD)
- Prüfung der Spiele und Alterskennzeichnung durch **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**
- Bei Jugendgefährdung werden Spiele ggf. durch die **Bundesprüfstelle jugendgefährdeter Medien (BPjM)** indiziert



JUGENDMEDIENSCHUTZ ONLINE UND MOBILE

- Browserspiele und Downloads gelten als **Telemedien** und müssen nur gekennzeichnet werden, wenn es einen inhaltsgleichen Titel auf Trägermedien gibt, der bereits gekennzeichnet wurde (Bsp. Fortnite).
- **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)** regelt die jugendschutzrechtlichen Bestimmungen hier
- Anbieter sind verpflichtet dem nachzukommen, eine flächendeckende Kontrolle ist aber erschwert durch Menge und Sitz im Ausland von Firmen
- Onlinevertriebsplattformen haben aber häufig Altersempfehlungen (z.B. App Store ->)
- Zahlreiche Ratgeberseiten und Broschüren für Eltern, Lehrer*innen und Interessierte



ÜBERSICHT HILFREICHER WEBSEITEN

Aktuell beliebte Spiele bei Jugendlichen

<https://www.internet-abc.de/eltern/spieletipps-lernsoftware/fortnite-clash-of-clans-roblox-minecraft-die-aktuellen-spielehits-der-kinder/>

Spieleratgeber

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/>

<https://www.spielbar.de/ratgeber/>

<https://usk.de/fuer-familien/>

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/>

Kostenlose Informationsbroschüren gibt es bei [spielbar.de](https://www.spielbar.de), [USK](https://www.usk.de) und [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) .

TIPPS FÜR FAMILIEN (SIEHE SPIELERATGEBER NRW)

1. Interesse zeigen

Sich informieren über Spieleplattformen, Spielgenres und gerade angesagte Spiele auf Ratgeberseiten (z.B. www.spielbar.de, www.spieleratgeber-nrw.de, www.usk.de)

2. Kommunikativer und unvoreingenommener Austausch über die konsumierten Spiele

Was gefällt dir besonders? Was sind deine Aufgaben?

3. Spielen Sie mit!

Nicht abschrecken lassen, dass hier das Kind Experte ist, sondern dies wertschätzen.



4. Gemeinsame Regeln vereinbaren

Gemeinsam verbindliche und nachvollziehbare Regeln zum Medienkonsum mit regelmäßigen Bildschirmpausen vereinbaren.

TIPPS FÜR FAMILIEN (SIEHE SPIELERATGEBER NRW)

5. Selbst Vorbild sein

- Eigene Mediengewohnheiten hinterfragen und optimieren
- erklären, warum Jugendschutz und Urheberrecht wichtig sind

6. Alternativen bieten

Am besten gemeinsame Unternehmungen oder auf andere Interessen aufmerksam machen (Langeweile vorbeugen)

7. Spiele nicht als erzieherisches Druckmittel

- weder zur Belohnung noch zur Bestrafung, denn dadurch bekommen sie einen noch höheren Stellenwert im Alltag
- Verbindliche Regeln festlegen, erst Hausaufgaben und dann spielen

8. Sensibilisierung bei Weitergabe persönlicher Daten

Spezielle anonyme Emailadresse für unbekannte Anbieter, Nickname (Spitznamen), kein eigenes Foto als Avatar

GAMES ALS LERNUNTERSTÜTZUNG

Im Bereich der Sprache gibt es zum Beispiel bereits für das Kindergartenalter hilfreiche Apps.

Beispiel:

«Die Schlaumäuse – Im Land der Sprache» ist eine Lernsoftware zur Unterstützung der Sprachentwicklung für Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren von der Firma Helliwood. Die aktuelle Version 3.0 wird bereits von rund 9.500 Kitas deutschlandweit genutzt.

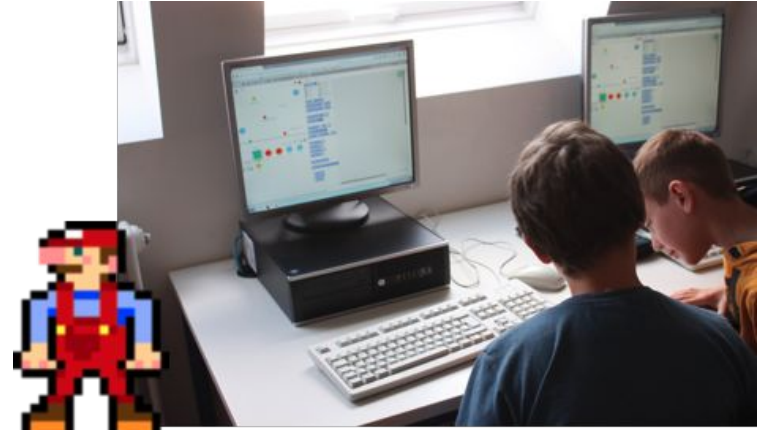


KREATIVER UMGANG

- POTENZIAL VON SPIELEN IN
DER KULTURELLEN BILDUNG

GAME BASED LEARNING - VORHANDENE SPIELE NUTZEN

- nicht nur die eigene Entwicklung, sondern auch vorhandene Computerspiele bietet viel Potenzial, um gewünschte Themen zu besprechen und zu bearbeiten
- Anknüpfung zum Beispiel an Geschichte, Informatik, Physik, Mathematik, Kunst und Sprache lernen,
- auch gesellschaftliche Themen und familiäre Themen werden in Spielen behandelt und können mithilfe davon bearbeitet werden (zum Beispiel Krankheit eines Familienmitglieds ("That Dragon, Cancer"))



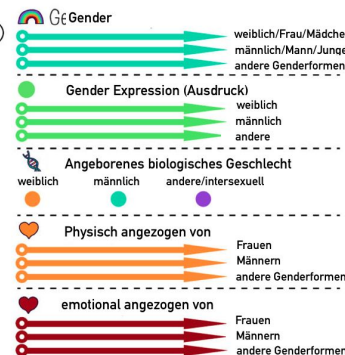
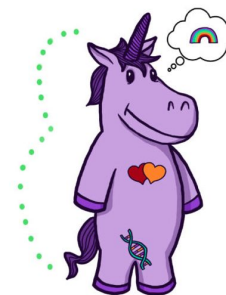
GAME BASED LEARNING - GENDER IN GAMES

- WORKSHOP: 3 Stunden, für Schüler*innen ab 12 Jahren
- Fragestellung: Wie werden Geschlechterrollen, Beziehungen und queere Lebenswelten in Computerspielen dargestellt?
- Diskussion anhand ihnen bekannter Spiele und kritisch zu betrachtende und gelungene Beispiele
- Entwicklung eigener Charakter- und Storyideen
- Ziele sind: gesetzte Rollenbilder zu hinterfragen und einen eigenen kreativen und kritischen Ausdruck zu finden, sowie für sexuelle und geschlechtliche Vielfalt zu sensibilisieren



The Gender Unicorn

Graphic by:
TSER



Mehr dazu auf:
www.transstudent.org/gender

Design by Landyn Pan and Anna Moore

VERKNÜPFUNG VON THEATER UND GAMES

- Cyborg City 2: Interaktives Gametheater
- Konzept & Text & Regie: Rolf Kasteleiner/
Anne-Sylvie König
- Zuschauer werden zu Spieler*innen
- Gehen von Raum zu Raum und müssen Aufgaben meistern



MEDIENKONSUM -> AKTIVER NUTZUNG VON GAMES ALS KREATIVES WERKZEUG

Beispiel aus der medienpädagogischen Praxis:
Word & Play! – Game Feriencamps

Sommer 2019 im Rahmen der Initiative Stärker
mit Games:

- Thema “Leben und Werk Theodor Fontanes”
als **Inspiration**
- Ausbildungsphase (Game Design,
Programmierung, Story und Game Art)
- **Recherche** im Museum und der Stadt
Neuruppin
- **Umsetzung eigener Spielideen** (in 2D,
3D, ortsgebunden oder auch als
Brettspiele)



Digitale Ergebnisse herunterladbar www.word-and-play.de

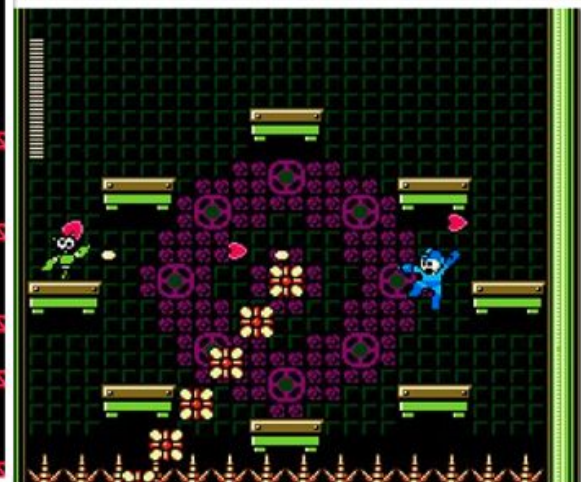


VORGEHENSWEISE IN WORKSHOPS ZUR SPIELEENTWICKLUNG

INSPIRATION UND ANALYSE

DENKEN WIE GAMEDESIGNER*INNEN/ARTISTS

- Bestandteile von Spielen
- Spielmechaniken und Regeln
- Spielziel
- Atmosphäre, Gestaltungsstil



KONZEPTION EIGENER IDEEN

(MIND. IN 2ER TEAMS)

- Wer oder was ist die Spielfigur?
Gibt es weitere Figuren?
- Warum? Spielziel, Motivation des Charakters
- Welche Hindernisse und Herausforderungen gibt es?
- Was? Genre (Horror, Drama, Liebesgeschichte, etc.) Welchen Einfluss hat dies auf die Stimmung/Atmosphäre?
- Wo? Setting (Raum/Zeit)

Zusammenarbeit zum Beispiel über Google Docs

Wer: Mittelalter-Mann, Krieger

Helfer->Gegenspieler: Freund wird zu Feind (Endboss)

Warum: will der Beste werden, Quests -> Geld -> Ruhm

Welche: Wechselwelt, Ablauf mit Entscheidungen, Waffenauswahl, Checkpoint (schneller respawn)

Was: Jump'n run, action, Story - openworld

Wo: Mittelalter, Stadt-Land-Fluss-Wald-Höhle-etc...

Story: -startet im Haus (freie Umgebung)

->sobald Haus verlassen kommt Seitenansicht (mit Sprung)

->Freund hilft ihm nach zB Elterntod...

->Freund bringt ihm Tricks bei (Tutorial Umgebungsansicht)

->Freund zieht weiter, er beschreitet Lvl

->1. lvl (Seitenansicht+Sprung)

Aufkommende Fragen:

Grafikdesign:

Programmierung: -Grenze (zwecks Gegenstände nicht überschreiten)

Plattform/Stage: -Seitenansicht(normale lvl), freie Umgebung (Boss,Haus)

DIGITALE UMSETZUNG (AM BEISPIEL SCRATCH)



Anleitung

Im Labor ihres Vaters finden die Geschwister, John und Marie, bei ihrer Erkundung ein Portal in eine andere Dimension.

Du spielst zunächst John und folgst deiner Schwester in eine unbekannte Welt.

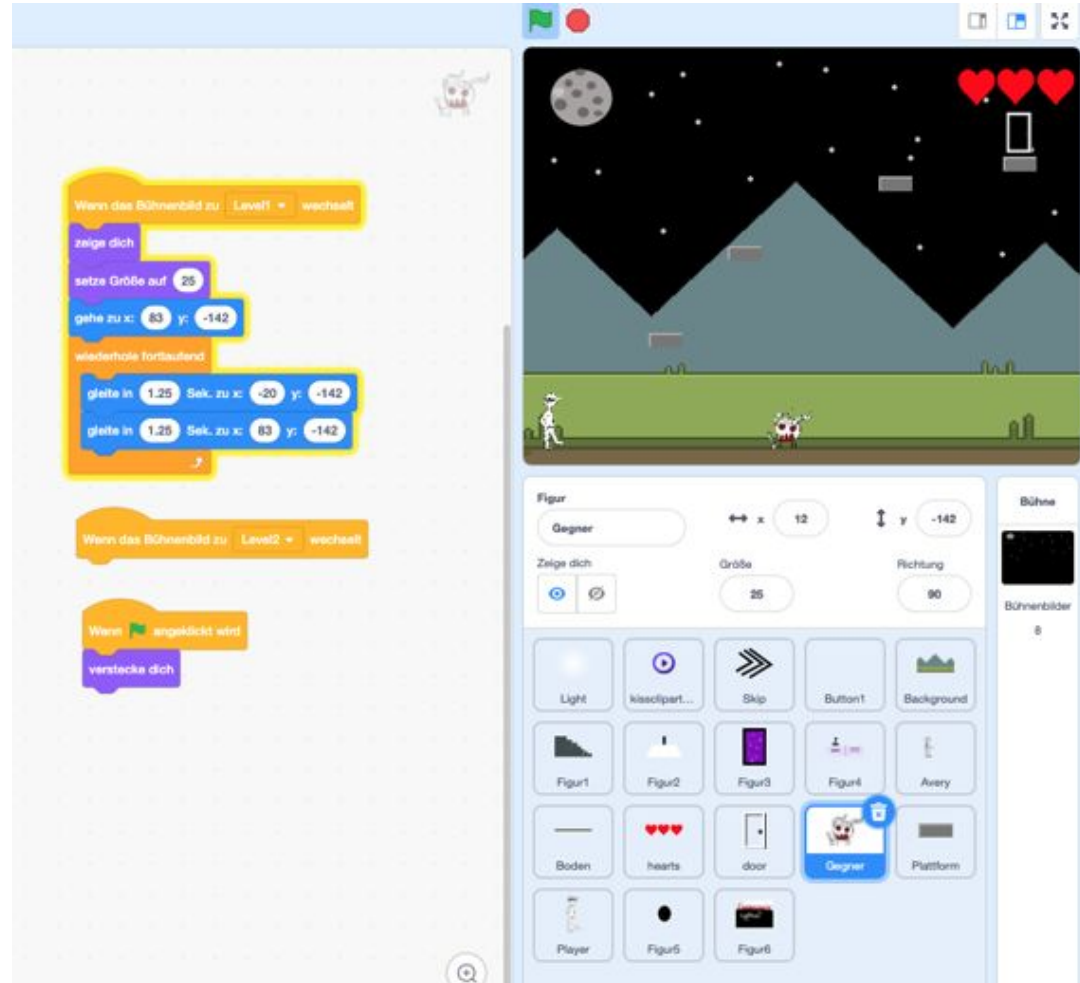
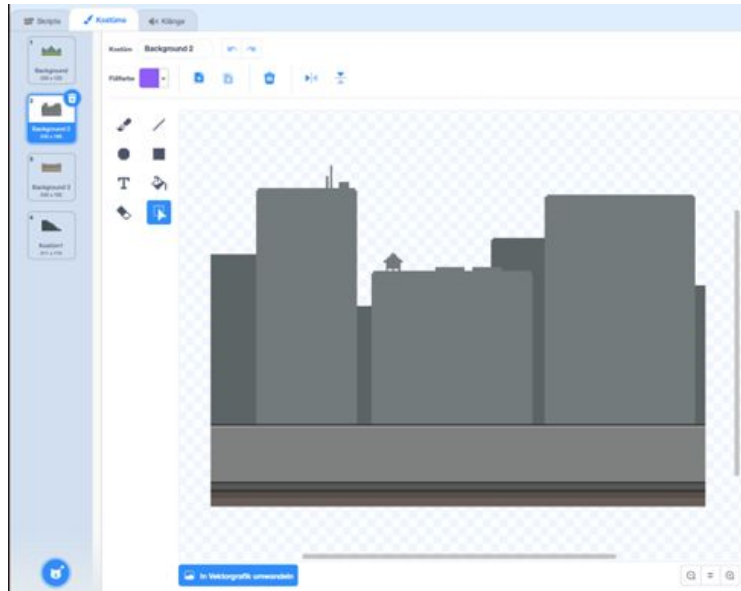
Introsequenz des Spiels "Dimension",
Ferienworkshop in Essen 2019

Parsa: Game Art, Story und Konzept
Fahri: Programmierung und Konzept
Mariam: Story und Konzept
Alperen: Konzept

DIGITALE UMSETZUNG

(AM BEISPIEL SCRATCH)

Spiel "Dimension"
Ferienworkshop in Essen 2019

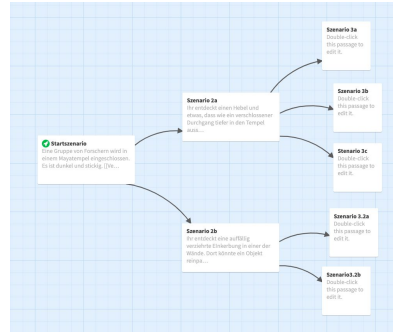


EINBLICK IN 3 TOOLS FÜR DIE DIGITALE UMSETZUNG

1. BLOXELS EDU



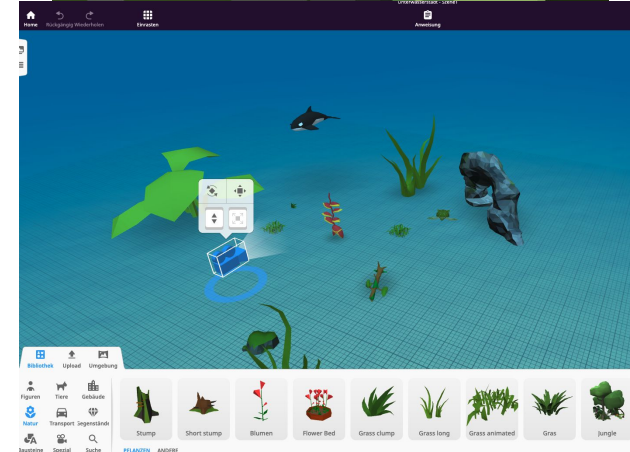
2. TWINE



Die Passagiere mit Kindern und Frau'n im Dämmerlicht schon das Ufer schau'n und plaudernd an mich, John Maynard, heran tritt alles: "Wie weit noch, Steuermann?"

[Zum Antworten halte ich Ausschau](#)
[Ich ignoriere sie](#)

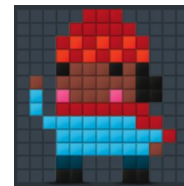
3. COSPACES



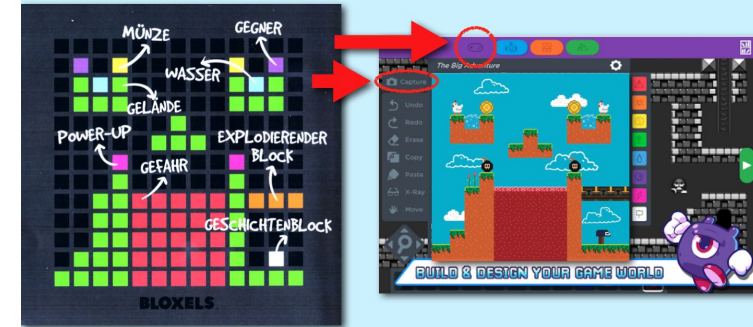
1. BLOXELS EDU



- Schwerpunkt auf Charakter - und Leveldesign, ohne programmieren
- in Pixeloptik
- Mischung aus haptischen und analogen Arbeiten (normalerweise) und digitaler Umsetzung mit Tablet oder Smartphone
- auch ohne viel Lesefähigkeit nutzbar (ab 6 Jahren)

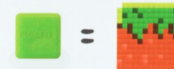


GAMEDESIGN & LEVELDESIGN

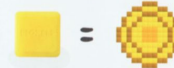


GESTALTUNGSMÖGLICHKEITEN

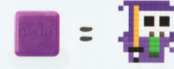
GELÄNDEGRAFIK



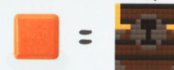
MÜNZGRAFIK



GEGNERGRAFIK



EXPLODIERENDER BLOCK-GRAFIK



GEFAHRENGRAFIK



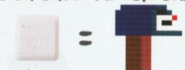
POWER-UP-GRAFIK



WASSERGRAFIK



GESCHICHTENBLOCK-GRAFIK



1. BLOXELS EDU

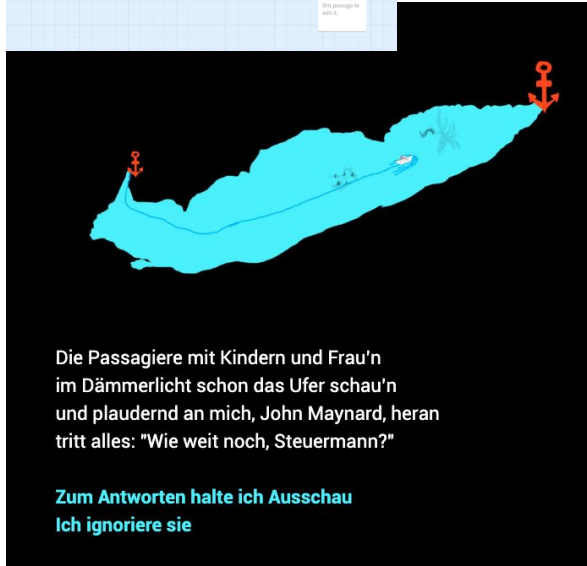
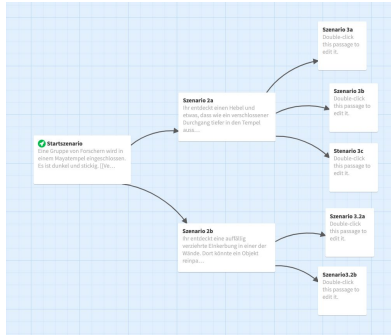
Remote-Workshop:

- Direktes Arbeiten in der App (Android/iOS) oder im Browser auch möglich
- Im Team dank Online-Klassenbibliothek
- Teams nach Interessen der Workshopteilnehmer*innen: Leveldesign/Gamedesign, Story, Gestaltung, Animation

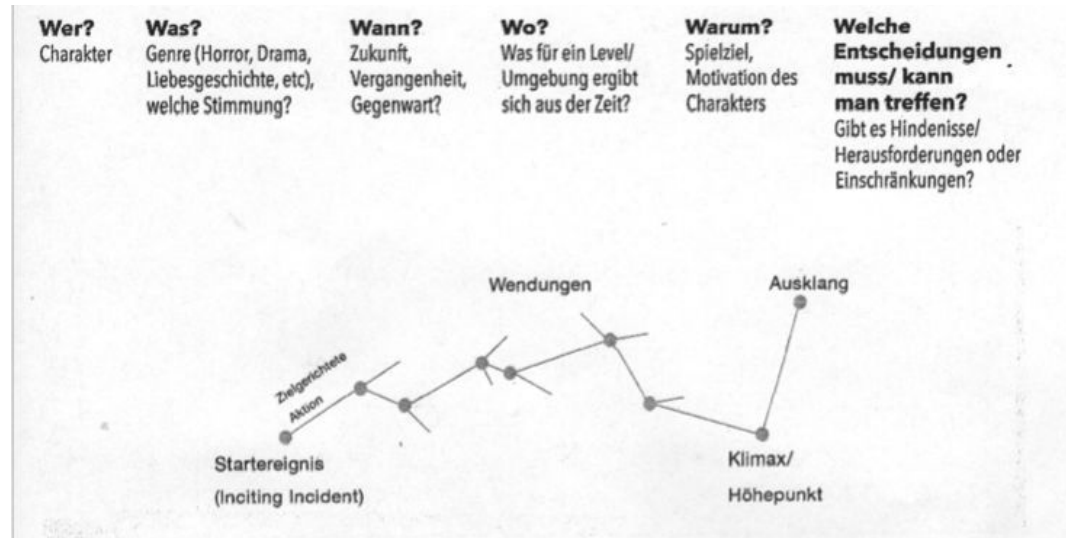


Im Browser: <https://build.bloxels.co/>

2. TWINE



- kostenlos im Browser (twinery.org)
- Schwerpunkt auf interaktiven Geschichten
- nichtlineare Erzählweise
- Bilder und Videos können eingebunden werden



3. COSPACES



- im Browser
(edu.cospaces.io)
- EDU Account möglich
- Schwerpunkt auf der Entwicklung von 3D Welten mit vorhandenen Elementen
- Welten betretbar mit VR-Cardboard-Brille und Handy und als Augmented Reality in den Raum projizierbar
- z.B. auch für Online-Ausstellung geeignet

