



merkheft
.09

Gaming

Potenziale für Jugendarbeit,
Kultur und Schule

Arbeitsstelle
Kulturelle Bildung
NRW



Gaming Potenziale für Jugendarbeit, Kultur und Schule

Herausgeberin:
Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW – Ein gemeinsames Angebot für Schule, Jugendarbeit und Kultur

Redaktion:
Dirk Stute (Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW)

Unter Mitarbeit von Horst Pohlmann (Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW)
und der im Heft genannten Autor*innen

1. Auflage

Fotonachweis Titelbild: Monkey Business | stock.adobe.com

© Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW, Remscheid 2022

Eine gemeinsame
Einrichtung von:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Rechtsträger:



I. Faszination Gaming	6	IV. Digitale Spiele machen Schule	32
▪ Kulturelle Bildung und Gaming – Gameskultur zwischen Unterhaltung, Kreativität und Bildung		▪ Digital Game Development – Ein Projekt im Offenen Ganztage einer Förderschule	
▪ Digitale Spielwelten in der kulturellen Bildung – Ein Interview mit Horst Pohlmann		▪ Spielend Programmieren lernen	
II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit	16	▪ Das GamesLab des LVR-Zentrums für Medien und Bildung – Ein Labor rund um das spielerische Lernen	
▪ Stärker mit Games		V. Kinder- und Jugendschutz	40
▪ Bau dein eigenes Dorf und Theater mit Minecraft – Ein Projekt im Rahmen des Landesprogramms „Kulturrucksack NRW“		▪ Zum Umgang mit Risiken – Digitale Spiele aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes	
▪ Gaming ohne Grenzen – Ein Projekt zur Barrierefreiheit digitaler Spiele		VI. Tipps und Tricks.....	46
▪ Das „Haus des Gamings!“ in Solingen		▪ Hinweise zur pädagogischen Arbeit mit digitalen Spielen	
▪ Spieleratgeber-NRW		▪ Checkliste für kooperative Gaming-Projekte	
III. Gaming in Kultureinrichtungen	26	▪ Kurze Erläuterungen zu den im Heft genannten Tools und Plattformen	
▪ Gaming und Theater			
▪ GamingScouts in der Stadtbücherei Bochum			

VII. Medien-Wettbewerbe und Gaming-Festivals	56
VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner	60
IX. Wege zur Finanzierung	66
X. Literatur und Links	72

Lesehinweis

Die in diesem Heft vorgestellten Praxisbeispiele können Ideengeber für die eigenen Gaming-Projekte sein. Für Fragen und nähere Informationen stehen die jeweiligen Autor*innen gerne zur Verfügung. Die entsprechenden Kontaktdaten findet man unter den einzelnen Beiträgen.

Eine Auswahl an Einrichtungen, die als Ansprechpartner für Medienpädagogik und Gaming zur Verfügung stehen, ist am Ende des Heftes in Kapitel VIII aufgeführt.

I. Faszination Gaming



 Yan Krukov | pexels.com

I. Faszination Gaming

„Wir spielen alle, wer es weiß, ist klug.“

Arthur Schnitzler (1862–1931), deutscher Schriftsteller

Kulturelle Bildung und Gaming

Gameskultur zwischen Unterhaltung, Kreativität und Bildung

Kulturelle Bildung hat in Nordrhein–Westfalen einen hohen Stellenwert. Das Land fördert die kulturelle Bildung in besonderem Maße und hat den Ausbau kultureller Bildungsangebote in Jugend– und Kultureinrichtungen, in Kitas und Schulen sowie vernetzend auf kommunaler Ebene zu einem zentralen Handlungsfeld seiner Bildungs–, Jugend– und Kulturpolitik gemacht.

Kulturelle Bildungsangebote ermöglichen es, Kindern und Jugendlichen, ästhetische Erfahrungen zu machen, Begabungen zu entfalten, Experimentierfreude zu entwickeln und eigene Ausdrucksformen zu

finden. Sie erweitern die Wahrnehmungs– und Ausdrucksfähigkeit und leisten einen unverzichtbaren Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen. Kulturelle Bildung ist wichtiger Bestandteil einer umfassenden Allgemeinbildung.

Gaming–Angebote in der kulturellen Bildung

Kulturelle Bildung bezieht traditionell auch den kreativen Umgang mit Medien und die Medienbildung ein, wobei heute vor allem digitale Medien im Mittelpunkt stehen. Insbesondere digitale Spiele und Gaming sind für junge Menschen von großer Bedeutung. Bereits seit vielen Jahren haben Gaming–Projekte deshalb einen festen Platz in der Medienbildung, und auch in den weiteren Praxisfeldern kultureller Bildung spielt das Gaming eine immer größere Rolle.



 Gorodenkoff | stock.adobe.com

Gaming als Bestandteil der Jugendkultur

In der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen hat das Gaming heute einen festen Platz. Laut Jim–Studie 2021 spielen 72 Prozent der 12– bis 19–Jährigen in Deutschland regelmäßig digitale Spiele – also mehrmals pro Woche (alle Spielmöglichkeiten an Computer–, Konsolen–, Tablet– und Smartphone–Spielen zusammengefasst), wobei Jungen digitale Spiele häufiger nutzen als Mädchen. Nur neun Prozent der Jugendlichen nutzen keine digitalen Spiele.

Längst ist Gaming ein wesentlicher Bestandteil der Jugendkultur. Dabei dienen digitale Spiele über ihre Verbreitung im Internet und die Möglichkeit der gemeinsamen Nutzung und Diskussion über Plattformen wie Twitch, Discord oder YouTube auch als Medium des Austauschs und der Beziehungsarbeit: Das gemeinsame Interesse führt zur Bildung von Gemeinschaften im digitalen Raum. In diesen Gaming-Communities führen die Spieler*innen intensive Diskussionen – z. B. über das Spiel selbst und die Spielentwicklung, die Kreation eigener Inhalte und natürlich über andere Spieler*innen.

Games als Kulturgut

Die Entwicklung eines digitalen Spiels ist ein technologisch komplexer, arbeitsteiliger und vor allem auch kreativer Prozess, bei dem die ästhetische Gestaltung eines Spiels mitentscheidend ist für seinen (kommerziellen) Erfolg. In diesem Zusammenhang gibt es vielfältige Verknüpfungen mit traditionellen künstlerischen Sparten: Über die Grafikgestaltung spielen Aspekte der bildenden Kunst

eine große Rolle. Musik ist ein fester Bestandteil digitaler Spiele. Die Filmbranche adaptiert immer wieder die Inhalte digitaler Spiele, die dann als Filme teilweise Welterfolge feiern (z. B. Lara Croft). Für die Gestaltung virtueller Welten werden auch in Filmen Technologien der Games-Branche eingesetzt. Es gibt Wechselwirkungen zwischen der Medienkunst und Games. Und auch in Theateraufführungen haben digitale Spiele mittlerweile Eingang gefunden. So haben digitale Spiele eine hohe kulturelle Innovationskraft und sind heute als Kulturgut anerkannt. Der Verband der deutschen Games-Branche „game“

ist bereits seit mehreren Jahren Mitglied im Deutschen Kulturrat. Auch die Bundesregierung unterstützt innovative Games-Entwicklungen aus Deutschland, u. a. mit der Vergabe des Deutschen Computerspielpreises (DCP).

Gaming macht Spaß!

Gaming dient in erster Linie der Unterhaltung, und Menschen aller Altersgruppen nutzen digitale Spiele. Gaming bietet die Möglichkeit, die eigene Lebenswirklichkeit virtuell zu verlassen und in neue, aufregende Identitäten zu schlüpfen, sich in Situationen und an Orte zu



begeben, die außerhalb der eigenen Lebenswirklichkeit liegen. Aufgaben und Challenges müssen gemeistert, Abenteuer bestanden und Levels erreicht werden. Gaming ermöglicht das Ausprobieren neuer Rollen wie auch die Entdeckung und den Ausbau der eigenen Geschicklichkeit und Kreativität. Digitale Spiele bieten einen hohen Spaßfaktor.

Speziell in der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nimmt Gaming daher eine besondere Rolle ein. Auch für sie ist der Unterhaltungsfaktor wichtig. Darüber hinaus hat das Gamen auch eine soziale Funktion: Es bietet mit relativ einfachen Mitteln die Möglichkeit, innerhalb von digitalen Communities mit anderen Jugendlichen in Kontakt zu treten, ein gemeinsames Interesse zu teilen, sich miteinander zu messen, Informationen auszutauschen, Öffentlichkeit herzustellen und sich dabei selbst darzustellen – und das ebenfalls mit großem Spaßfaktor.

Potenziale für die kulturpädagogische Praxis

Wenn man das große Interesse von Kindern und Jugendlichen für das Gaming aufgreift, kann dies als „Icebreaker“ wirken. Games können eine hohe motivationale Wirkung entfalten und bieten Zutritt zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Dabei ergeben sich zahlreiche Anknüpfungspunkte zu weiteren Feldern der kulturellen Bildung wie Storytelling, Malerei und Zeichnung, Grafikgestaltung, Spieleentwicklung oder auch Cosplay und Kostümgestaltung. Ebenso sind Querverbindungen zu anderen Kunstsparten wie Theater, Musik, Film und Literatur möglich. Games können auch „rücktransponiert“ werden, indem Inhalte aus digitalen Spielen in der analogen Realität, also im wirklichen Leben, umgesetzt werden („Games get real“). So ermöglichen kulturelle Gaming-Projekte mit Kindern und Jugendlichen auf vielfältige Weise eine kreative, aber auch kritische Auseinandersetzung mit der digitalen Spielkultur. Dabei bieten solche Angebote aus künstlerischer wie auch aus pädagogischer

Perspektive sehr gute Voraussetzungen und Möglichkeiten, wesentliche Prinzipien und Methoden der kulturellen Bildung wie Partizipation, Interessenorientierung, Stärkenorientierung oder Selbstwirksamkeit umzusetzen.

Für die kultur- und medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eröffnen digitale Spiele daher viele Ansatzpunkte:

- Gaming als spaßbringende Tätigkeit
- Gaming als Challenge
- Gaming als Kommunikationsmedium
- Gaming als Mittel zur Selbstdarstellung
- Gaming als Medium informellen Lernens
- Gaming als Ausgangspunkt für Kreativität mit Querverbindungen zu anderen Kunstsparten
- Gaming als digitales Phänomen
- Gaming als Einführung in die Spieleentwicklung und -programmierung
- Gaming als Ausgangspunkt zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen

Gaming in der Jugendarbeit

Für die allermeisten Kinder und Jugendlichen ist Gaming Alltag. Immer mehr Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit nutzen dieses Interesse und die damit verbundene Motivation für ihre pädagogische Arbeit. Gaming als Bestandteil jugendlicher Lebenswelten wird in vielen Jugendeinrichtungen in unterschiedlichen Formaten aufgegriffen: vom einmaligen Gaming-Projekt über das offene Computerspielangebot bis hin zu regelmäßig (hybrid) stattfindenden Gaming-Events und der Teilnahme an eSport-Veranstaltungen. Die fachlichen Prinzipien der Jugendarbeit wie Freiwilligkeit, Partizipation, Niederschwelligkeit und Diversität bieten ein Experimentierfeld für unterschiedliche Gaming-Angebote, um individuell auf die jeweiligen Bedürfnisse und Voraussetzungen der Jugendlichen eingehen zu können.

Gaming in Kultureinrichtungen

Immer mehr Kultureinrichtungen nutzen die Möglichkeiten des Gaming für ihre kultur-

pädagogische Arbeit. So gibt es in vielen Bibliotheken z. B. Gaming-Stationen und/oder Konsolenspiele zur Ausleihe, und es werden betreute Gaming-Projekte für Kinder und Jugendliche angeboten. Auch Museen nutzen Games, z. B. zur spielerischen Gestaltung virtueller Ausstellungen mit Kindern und Jugendlichen. Ein weiteres Beispiel ist das Theater: Hier werden Games für Aufführungen verwendet, deren Handlung teilweise auf der Bühne stattfindet und teilweise in der virtuellen Welt eines Online-Multiplayer-Games.

Gaming in der Schule

Es gibt eine Reihe an Studien, die auf positive Effekte für Lernbereitschaft, Interesse und Motivation im Zusammenhang mit Immersion und Flow in interaktiven, digitalen Spielen hinweisen. Dennoch fristet das Gaming in der Schule (noch) ein Nischendasein. Hier spielt neben der teilweise fehlenden technischen Ausstattung, den fehlenden Unterrichtsmaterialien und den medienpädagogischen Voraussetzungen der Lehrkräfte sicherlich auch der Zeitfaktor eine Rolle: Gaming braucht

Zeit. Zeit, die im Unterricht in der Regel nur begrenzt zur Verfügung steht. Dennoch gibt es vielversprechende Ansätze, digitale Spiele im Fachunterricht zu nutzen, z. B. zur spielerischen Einführung in die Programmierung oder zum interaktiven Storytelling. Im Vordergrund stehen hier sicherlich Lernspiele und sogenannte Serious Games, also digitale Spiele, die nicht nur Spaß machen und der Unterhaltung dienen, sondern zusätzlich einen bestimmten Zweck verfolgen.

Kooperation mit Expert*innen

Die Gaming-Szene ist komplex und ändert sich fortlaufend. Der Umgang mit ihr in pädagogischen Zusammenhängen erfordert ein gewisses „Insiderwissen“. Zudem bietet der Spielemarkt ein unüberschaubares Angebot an unterschiedlichen Games. Auch die richtige Einschätzung und Auswahl digitaler Spiele für Gaming-Projekte mit Kindern und Jugendlichen erfordert Erfahrung und medienpädagogisches Fachwissen. Neben technischem Wissen sind hier u. a. Kenntnisse über einen hinreichenden Datenschutz

und die USK-Kennzeichnung wichtig. Die Durchführenden von Gaming-Projekten – seien es Mitarbeiter*innen in der Jugendarbeit, Kulturpädagog*innen, Fachkräfte im Ganztag oder Lehrkräfte – sollten selbst über Erfahrungen im Gaming verfügen und entsprechend medienpädagogisch geschult sein. Ist dies nicht oder nur unzureichend der Fall, bietet sich eine Kooperation mit professionellen Medienpädagog*innen an. Und nicht zu vergessen: Die eigentlichen Expert*innen sind die Kinder und Jugendlichen selbst, die, sofern sie die Möglichkeit dazu erhalten, ihre Expertise sehr gerne beisteuern.

Die nachhaltige Kooperation mit professionellen Expert*innen aus dem Medienbereich bietet Einrichtungen der Jugendarbeit, Kultureinrichtungen und Schulen die Möglichkeit, Gaming-Angebote nach aktuellen medienpädagogischen Grundsätzen und juristisch einwandfrei durchführen zu können. Ansprechpartner vor Ort können hier z. B. die kommunalen Medienzentren sein. Auch auf Landesebene gibt es eine Reihe von Institutionen, die zahlreiche Unterstützungsan-

gebote bei der Durchführung von Medienprojekten für Jugendeinrichtungen, Kultureinrichtungen und Schulen bereithalten (s. S. 60).

Kompetenzförderung durch Gaming

Digitale Spiele bieten die Möglichkeit, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen spielerisch zu fördern. Gaming-Projekte im Rahmen kultureller Bildung können darüber hinaus auch das künstlerisch-kulturelle Potenzial, das vielen digitalen Spielen innewohnt, offenlegen und Kinder und Jugendliche an einen kreativen Umgang mit Games heranführen. Hierdurch werden Kompetenzen wie Wahrnehmungsfähigkeit, Ausdrucksfähigkeit, Empathie und Körpersensibilität gefördert. Zudem fördert eine pädagogisch angelegte Auseinandersetzung mit Gaming auch fachübergreifende Kompetenzen wie z. B. Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Teamfähigkeit und Präsentationsfähigkeit.

Serious Games

Serious Games (engl. ernste Spiele) sowie auch Lernspiele sind Spiele, die nicht allein der Unterhaltung dienen, sondern darüber hinaus auch das Anliegen verfolgen, Information und Bildung zu vermitteln. Dabei stehen authentische und zugleich unterhaltende Lernerlebnisse im Mittelpunkt. Primäres Ziel ist die Vermittlung von Wissen und die Förderung von Kompetenzen.

Weiterführende Links:

mpfs.de/studien
deutscher-computerspielpreis.de
medienkompetenzrahmen.nrw
stiftung-digitale-spielekultur.de/projekte



Gregor Fischer | TINCON

Digitale Spielwelten in der kulturellen Bildung

Ein Interview mit Horst Pohlmann, Leiter des Fachbereichs Medien und Medienpädagogik an der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW in Remscheid

Herr Pohlmann, was bedeuten digitale Spiele und Gaming für Sie?

Horst Pohlmann: In Bezug auf Computer- und Videospiele kann ich behaupten, ein „Digital Native“ zu sein, da ich in meiner Jugend schon mit ihnen aufgewachsen bin. Sie haben mich aber auch im Studium an der FH Köln im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“, bei meiner ersten Stelle beim Jugendamt der Stadt Köln, Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik, danach beim „Institut Spielraum“ an der TH Köln und auch aktuell an der Akademie der Kulturellen Bildung eigentlich ständig begleitet. Leider reichen die zeitlichen Ressourcen inzwischen nicht mehr aus, um privat viel Zeit ins Gaming stecken zu können,

aber z. B. die ein oder andere Welteroberung mit Civilization VI oder Stadtplanung mit Cities: Skylines gelingen mir auch heutzutage manchmal noch. Damit wäre auch „mein“ Lieblings-Genre abgesteckt: Strategie- und Wirtschaftssimulationen.

Welche Bedeutung hat das Gaming heute für Kinder und Jugendliche?

Horst Pohlmann: Mit Blick auf das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen wird schnell deutlich, dass Gaming die häufigste Freizeitbeschäftigung darstellt. Jungen spielen grundsätzlich mehr, wohingegen Mädchen weniger spielen, aber auch kräftig aufholen. Das hat etwas damit zu tun, dass Hersteller inzwischen mehr Spiele entwickeln, die auch spannende Inhalte oder Settings für Mädchen bereithalten, als das noch vor ein paar Jahren der Fall war. Somit sind digitale Spiele auch im Miteinander und dem Austausch omnipräsent und oft sogar der Grund und die Grundlage für Kommunikation untereinander.

Wie können digitale Spiele pädagogisch genutzt werden?

Horst Pohlmann: Das meines Erachtens Spannendste ist: Im Sinne des „Abholens“ bei den Interessen der jungen Zielgruppe bieten Games die Möglichkeit für einen Ausgangspunkt für weitergehende kulturelle Beschäftigungen. Ein Beispiel: Fragt man Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, was sie über die Figur „Mario“ wissen, kommt schnell eine lange Liste zusammen. Und mit der Frage, was Mario wohl in seiner „Freizeit“ macht, also wenn niemand mit ihm spielt, werden neue Abenteuer und Geschichten entwickelt, niedergeschrieben oder auf die Bühne gebracht. Ausgangspunkt ist das Spiel, gespielt wird aber gar nicht erst, sondern es geht um Storytelling und darstellendes Spiel. Somit sind Games anschlussfähig und das macht ihr größtes Potenzial aus.

Natürlich bieten Computer- und Videospiele in sich auch Lernpotenziale oder können bestimmte Kompetenzen fördern, die aber auch zwingend eine pädagogische und

didaktische Rahmung erfordern, um sie im „realen Leben“ auch nutzbar zu machen. Hier käme es also auf die Begleitung bzw. Projektausrichtung an.

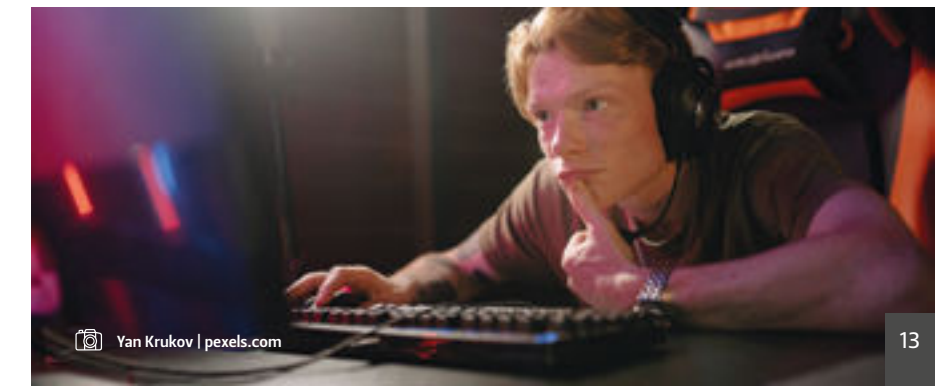
Welche Rolle spielt das Gaming heute in der kulturellen Bildung?

Horst Pohlmann: In der kulturellen Bildung werden Games immer noch selten aufgegriffen. In den letzten Jahren ist zumindest ein Trend in manchen Fachdisziplinen festzustellen, das Potenzial nutzbar zu machen. So z. B. in der Literatur durch digitales Storytelling, in der Musik mit Games-Musik, im Theater durch das Aufgreifen von Impulsen oder

Figuren aus Games und nicht zuletzt in der Spielpädagogik, wenn Games in reale Spielformen überführt werden. Da wäre jedenfalls sicherlich Raum für mehr.

Welchen Einfluss haben digitale Spiele?

Horst Pohlmann: Ich fürchte, das wird unterschätzt: Digitale Spiele spiegeln die Realität wider, wenn auch oft im Sinne der Spielbarkeit sehr vereinfacht. Dennoch sind in Games gesellschaftliche Prinzipien und auch ihre Werte und Normen verankert, und zwar so, wie es die Programmierer*innen sich vorstellen. Die meisten Games kommen immer noch aus den USA und Asien und



Yan Krukov | pexels.com

I. Faszination Gaming

beziehen sich logischerweise auf eben diese Gesellschaftsformen. Da im Spiel mit diesen Inhalten interagiert wird, werden sie auch – meist unreflektiert – übernommen. Zu überprüfen, ob das, was im Spiel vorkommt, auch der Realität oder den Normen und Werten entspricht, die wir unseren Kindern mitgeben wollen, wäre ein wichtiger Schritt, um die Beeinflussung von Lebenswelten nicht dem globalen Markt zu überlassen. Und das geschieht meines Erachtens leider viel zu selten.

Welche Risiken gibt es?

Horst Pohlmann: Kurz gesagt: Gewaltinhalte, Sucht–Potenzial bzw. der Zeitaspekt und Interaktionsrisiken. Letztere entstehen z. B. durch Online–Anbindung und Online–Kommunikation, In–Game–Käufe und manche Finanzierungsmodelle für Games.

Wo und wie findet man Spiele, die für die pädagogische Praxis geeignet sind?

Horst Pohlmann: Wenn klar ist, welches Ziel mit ihrem Einsatz verfolgt werden soll, würde ich sagen, dass es kaum Spiele gibt, die sich in der pädagogischen Praxis nicht einsetzen und thematisieren ließen. Eine gute Unterstützung bietet der Spielerratgeber–NRW (s. S. 25) mit pädagogischen Beurteilungen von Games und den dort beschriebenen Praxisprojekten, die alle mit Zielgruppen umgesetzt wurden.

Wie sehen Sie die Zukunft des Gaming im Rahmen kultureller Bildung?

Horst Pohlmann: Ich glaube, dass Games zunehmend in Projekten kultureller Bildung zum Einsatz kommen werden. Das hat damit zu tun, dass Fachkräfte und Kulturschaffende

heute selbst über Gaming–Erfahrung verfügen und somit die Hemmschwelle geringer wird, sich auf das Thema einzulassen. Ginge es nach den Wünschen der Kinder und Jugendlichen, würde sich – ich übertreibe – jedes zweite Projekt damit auseinandersetzen. Aber hey: Das Leben ist ja bekanntlich kein Wunschkonzert. Die Games schon. Und da ist die Querverbindung ...

Horst Pohlmann
Fachbereichsleiter Medien und
Medienpädagogik
Akademie der Kulturellen Bildung
des Bundes und des Landes NRW e. V.
Küppelstein 34
42857 Remscheid
02191 / 794–260
pohlmann@kulturellebildung.de
kulturellebildung.de



I. Faszination Gaming



II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit



II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

„Meine Definition eines Adventure-Spiels ist eine interaktive Geschichte, mit Puzzeln und Rätseln zum Lösen und Welten zum Entdecken.“

Roberta Heuer Williams (*1953), US-amerikanische Computerspieleentwicklerin

Stärker mit Games

Sophia Roggenbuck

Games können ein Türöffner zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sein, wenn man an deren Leidenschaft für das Medium anknüpft. Über Game Design, Coding, Storytelling, Grafikgestaltung, dem Bau von Escape Rooms bis zur Kostümgestaltung für Cosplay können sich Kinder und Jugendliche auf vielfältige Weise kreativ, aktiv, konstruktiv und kritisch mit digitaler Spielkultur auseinandersetzen. Ebenso können Verknüpfungen zu anderen Kultursparten wie Theater, Musik, Film und Literatur hergestellt werden. Gaming bietet die Möglichkeit, sich an Orte und in Lebenssituationen zu begeben, die

außerhalb der eigenen Erfahrungswelt liegen und ermöglichen somit das Ausprobieren von Rollen und Identitäten wie auch den Ausbau der schöpferischen Fähigkeiten.

Die Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH unterstützt mit dem Programm „Stärker mit Games“ bundesweit Akteur*innen aus Bildung, Kultur und Sozialraum bei der Durchführung von partizipativen Gaming-Projekten. Inhalte, Fachkräfte und Hardware können bei Bedarf mit angefragt werden. Eingebunden ist die Förderung beim Bundesprogramm „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF). Sie richtet sich gezielt an Kinder und Jugendliche zwischen sechs und 18 Jahren aus sozialen und finanziellen

Praxisbeispiele

Die Praxisbeispiele in diesem Kapitel greifen sowohl das Thema „Gaming und kulturelle Bildung“ wie auch allgemein das Thema „Gaming in der Jugendarbeit“ auf. Die Grenzen zwischen den Themenbereichen sind fließend. Der Schwerpunkt der beiden ersten Beiträge „Stärker mit Games“ und „Bau dein eigenes Dorf und Theater mit Minecraft“ liegt dabei eher auf dem Thema „Gaming und kulturelle Bildung“. Der Schwerpunkt der Beiträge „Gaming ohne Grenzen“ und „Das ‚Haus des Gamings!‘ in Solingen“ liegt eher im Bereich „Gaming in der Jugendarbeit“. Abgerundet wird das Kapitel durch einen Beitrag zum landesweiten Angebot „Spieleratgeber-NRW“.

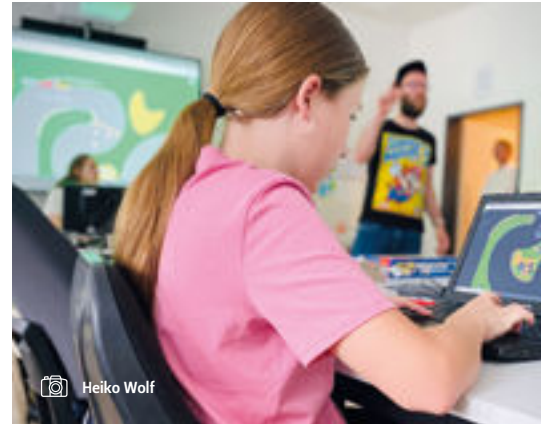
Risikolagen. Innerhalb der außerschulischen Projekte übernehmen die Teilnehmenden so viel wie möglich selbst, von der Entwicklung und Realisierung der Games bis hin zur Organisation der Präsentation. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Projekt „Komm, mach Games!“.

II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

„Komm, mach Games!“ in Essen

Nach dem Motto „Komm, mach Games!“ wurden im Juli und Oktober 2021 für Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren jeweils in den Ferien Game-Design-Workshops im Heinz-Nixdorf-Berufskolleg in Essen angeboten. Eine Woche lang probierten sich die Teilnehmenden in den verschiedenen Rollen der Spielentwicklung aus und entwickelten eigene Spielideen. Einblick erhielten sie dabei unter anderem in die Schwerpunkte Mechaniken, Level Design, Character Design und Storytelling. Zudem wurde für einen Exkurs zum Thema „Sound Design“ eine professionelle Sounddesignerin aus Hamburg zugeschaltet, die einen Eindruck von ihrem Beruf vermitteln konnte. An die Entwicklung der Spiele näherten sich die Teilnehmenden vorerst mit einem analogen Kartenspiel an. Mithilfe diverser Tools (u. a. Bloxels, Scratch, Twine, Bitsy) brachten die Jugendlichen dann im Laufe der Woche die eigens designten Charaktere vom Papier in die Videospielwelt und erweckten sie mit einfacher Programmierung zum Leben. Nach Fertigstellung der

Games wurde gemeinsam gezockt und sich gegenseitig Feedbacks gegeben, welche noch eingebaut wurden. Die fertigen Spiele aus dem Workshop wurden dann in einer öffentlichen Präsentation gezeigt, zu der auch der Oberbürgermeister aus Essen zu Besuch war. Die Jugendlichen hatten während der ganzen Projektlaufzeit sichtlich Spaß und zeigten ihre Produkte souverän der anwesenden Presse und dem Publikum.



Heiko Wolf

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Projektteam „Stärker mit Games“
Marburger Straße 2
10789 Berlin
030 / 30 86 23 10
boehne@stiftung-digitale-spielekultur.de
staerkermitgames.de



Beratungsstelle „Kultur macht stark“ NRW
Sophia Roggenbuck
Küppelstein 34
42857 Remscheid
02191 / 794-377
info@kulturmachtstark-nrw.de
kulturmachtstark-nrw.de



II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

Bau dein eigenes Dorf und Theater mit Minecraft

Ein Projekt im Rahmen des Landesprogramms „Kulturrucksack NRW“

Dennis Palmen

Im Frühjahr 2021 errichtete eine Gruppe aus 26 Düsseldorfer Kindern und Jugendlichen im Rahmen des Kulturrucksack-Projekts „Build your own Village“ auf einem eigenen Minecraft-Server gemeinsam ein virtuelles Dorf. Dabei konnten alle Teilnehmenden ein eigenes Grundstück nach freier Wahl mit Häusern und Konstruktionen bebauen und diese einrichten. Über Live-Chats verständigte sich die „Dorfgemeinschaft“ untereinander auf Regeln und Ideen.

Zeitreise durch die Düsseldorfer Theatergeschichte

Außerdem wurden die Außenmauern und Dächer des alten Schauspielhauses Düsseldorf (1904–1943) anhand von Plänen aus dem

Archiv des Theatermuseums der Landeshauptstadt Düsseldorf nachgebaut und das Gebäude im Inneren dann von den Teilnehmenden anhand der Frage „Wie soll euer Theater aussehen?“ ausgestattet.

Angeleitet wurde die Gruppe von einem Server-Administrator, einem Bild- und Toningenieur und einem Regisseur und Digitalkünstler, welche den Server und die Landschaft einrichteten. Zudem betreuten und berieten sie die Gruppe bei den Online-Treffen.

Führung durch die digitalen Bauwerke

In Abstimmung untereinander wurden Texte zu den Grundstücken, den Häusern und den verschiedenen Abteilungen des Theaters geschrieben und von den Teilnehmenden per Handy- oder Computermikrofon eingesprochen.

Zum Abschluss wurde ein Film über alle Grundstücke und Theaterbereiche gedreht und mit den „Führungstexten“ der Teilnehmenden unterlegt. Die Teilnehmenden konnten



ten neben all diesen Aufgaben außerdem von den Anleitenden aufbereitete „Challenges“ (Geschicklichkeitstest, kreative Bauaufgaben etc.) auf dem Server bestehen.

Die Abschlusspräsentation fand über eine Online-Videokonferenz via Zoom und Screen-Sharing des Videos statt. Hierbei waren nicht nur die Teilnehmenden, sondern auch deren Eltern, Geschwister und Freund*innen anwesend.

Das Projekt fand bei der Zielgruppe großen Anklang. Da es längere Wartelisten für die Plätze der Teilnehmenden gab, wurde das Vorhaben im Sommer und Herbst 2021 mit weiteren Kindern und Jugendlichen wiederholt. Die Ergebnisse wurden in die Ausstellung des Theatermuseums Düsseldorf einbezogen.



Hier gibt es den Film zum Projekt:



Dennis Palmen
Kulturkomplizen
Projektkoordination „Kulturrucksack NRW“
in Düsseldorf
0152 / 53 62 25 27
dennis.palmen@kulturkomplizen.com
kulturkomplizen.com
kulturrucksack.nrw.de



Gaming ohne Grenzen

Ein Projekt zur Barrierefreiheit digitaler Spiele

Daniel Heinz

Das inklusive medienpädagogische Projekt „Gaming ohne Grenzen“ richtet sich an Jugendliche sowohl mit als auch ohne Behinderung und ermöglicht gemeinsame Spielerfahrungen. In fünf wöchentlich stattfindenden Gruppen testen sie gemeinsam aus, ob Games mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind und wie sich Barrieren überwinden lassen. Denn viele – aber leider nicht alle – Entwickler*innen digitaler Spiele achten auf Barrierefreiheit. Deshalb gibt es inzwischen zahlreiche Individualisierungsoptionen und zusätzliche Geräte wie spezielle Controller, die Teilhabe ermöglichen.

Die Methodik

Um Barrieren herauszufinden und die Sensibilität zu fördern, werden in der Gruppe

bei den Jugendlichen ohne Behinderung Einschränkungen auf unterschiedliche Weise simuliert. Für motorische Aspekte können die Teilnehmenden eine Hand mit einem Tuch auf den Rücken binden oder mit einem medizinischen Tape die Beweglichkeit ihrer Finger einschränken. Durch Simulationsbrillen kann eine visuelle Einschränkung erzeugt werden. Ein guter Tipp ist auch das Verändern der Farbsättigung des Bildschirms, um zum Beispiel Farbenfehlsichtigkeit zu simulieren.

Im auditiven Bereich kann der Ton des Bildschirms leiser oder ganz ausgestellt werden. Auch spannend ist die Regel, sich im Teamspiel nicht mehr absprechen zu dürfen und mit Fingerzeichen oder Augenkontakt kommunizieren zu müssen. Durch diese und weitere (medien-)pädagogische Methoden unter Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten lernen sich die Jugendlichen nicht nur besser kennen, sondern auch besser verstehen.

Die vier Ebenen der Barrierefreiheit



Hören: Funktioniert das Spiel auch ohne Ton? Gibt es Untertitel, die du gut lesen kannst?



Verstehen: Musst du knifflige Rätsel lösen? Ist die Sprache kompliziert? Gibt es gruselige Momente?



Sehen: Kannst du das Spiel auch nutzen, wenn du nicht so gut sehen kannst? Oder wenn du bestimmte Farben nicht unterscheiden kannst?



Steuern: Gibt es Einstellungen oder Hilfsmittel, um die Steuerung einfacher zu machen?

Die Ergebnisse

Damit sich die Jugendlichen als selbstwirksam erleben, werden sie in redaktionelle Prozesse mit einbezogen und ihre Ergebnisse auf einer barrierefreien Webseite und Social-Media-Plattformen präsentiert. Hierdurch profitieren weitere Jugendliche mit Behinde-

II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

rungen sowie Eltern, Multiplikator*innen und weitere Interessierte von ihren Tests.

Weitere Projektbausteine

Der „Tag der Begegnung“ ist ein jährliches Highlight, denn hier treffen sich alle Gruppen, präsentieren ihre Lieblingsgames und bieten eigene inklusive und kreative Aktionen an. Das Projekt hat sich während der Corona-Pandemie als sehr krisenresilient erwiesen. Dank leicht zugänglicher Online-Multiplayer-Spiele fanden viele Treffen in veränderter Form digital statt und erfreuten sich großer Beliebtheit. Die Jugendlichen konnten sich trotz Kontaktbeschränkung als Teil einer Gemeinschaft erleben, ihren Sozialraum erweitern und auch überregional Gleichgesinnte kennenlernen.

„Gaming ohne Grenzen“ ist ein Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und wird gefördert von der Aktion Mensch und Congstar. Es wurde vom Dieter Baacke Preis 2021 in der Kategorie „Inklusive und intersektionale Projekte“ mit einer besonderen Anerkennung ausgezeichnet.



Weiterführende Links:

gaming-ohne-grenzen.de
spieleratgeber-nrw.de
inklusive-medienarbeit.de

Daniel Heinz
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Fachbereichsleitung Digitale Spiele
Vitalisstraße 383 A
50933 Köln
015678 / 207 208
heinz@fjmk.de
fjmk.de



II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

Inklusive eSport-Jugend-Liga ESJL-NRW

Auf Wunsch von Jugendlichen aus Gruppen des Spieleratgeber-NRW und „Gaming ohne Grenzen“ wurde während der Pandemie die inklusive eSport-Jugend-Liga ESJL-NRW etabliert. Durch barrierearme Disziplinen mit veränderten Siegbedingungen und medienpädagogischen Coachings werden Jugendliche dabei unterstützt, Teams zu gründen, Trainings zu initiieren und Online-Partien auszutragen.

esjl-nrw.de

Das „Haus des Gamings!“ in Solingen

Günther Schmitz

Das „Haus des Gamings!“ ist ein Angebot des Solinger Kinder- und Jugendtreffs Friedenstraße in Kooperation mit weiteren Jugendeinrichtungen. Wöchentlich wird Jugendlichen hier angeboten, sowohl in den Einrichtungen wie auch von Zuhause aus, gemeinsam mit den Mitarbeiter*innen Gaming zu betreiben.

Das Konzept

Die Mitarbeiter*innen des Hauses stellen zunächst ein vorab ausgewähltes wie auch geprüftes Spiel vor. Das Spiel wird im ersten Teil des Angebots live über einen Twitch-Kanal ca. 30 Minuten gestreamt. Dabei werden die Jugendlichen in das Spiel eingeführt. Im zweiten Teil gamen die Mitarbeiter*innen und die Jugendlichen dann gemeinsam über die Internetplattform Discord (s. Infokasten auf S. 25). Im Livestream

und im Spielechat sind alle Mitarbeiter*innen als Moderator*innen tätig, um die Einhaltung der zuvor gemeinsam mit den Jugendlichen erarbeiteten „Netiquette“ zu überprüfen. Das gemeinsame Gaming hört hier nicht auf. Es hat sich ein Team gebildet, die „Yellow Blades“, das das „Haus des Gamings!“ beim ersten Finale der eSport Jugendliga NRW (ESJL-NRW) der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW vertreten hat.

Die Spielangebote im „Haus des Gamings!“ wenden sich an Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren. Daneben gibt es auch Angebote mit konkreten Inhalten speziell für Jugendliche ab 16 Jahren. Wesentlich bei allen Angeboten ist die Kommunikation mit den Teilnehmer*innen sowie ihre Wertschätzung und das Aufgreifen ihrer Ideen und Vorschläge.

Voraussetzungen

Es bedarf nicht viel, um mit einem Gaming-Angebot zu starten. Ein PC reicht aus, auch wenn er nicht das neuste Modell ist. Die

II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

Angebote finden idealerweise hybrid statt, digital von Zuhause aus und vor Ort in der Einrichtung. Die Plattformen Twitch und Discord können kostenfrei genutzt werden, ebenso das Programm Zoom für gemeinsame Videokonferenzen.

Spielauswahl

Der Videospielmarkt ist riesig und bietet ein breites Spektrum an unterschiedlichen Spielen. Wichtig ist es, im Vorfeld ein geeignetes Spiel auszuwählen und eine Spieleinschätzung vorzunehmen. Hierzu müssen die betreuenden Mitarbeiter*innen selbst über Gaming-Erfahrung verfügen. Grundsätzlich müssen die eingesetzten Spiele gesetzliche Vorgaben erfüllen. Wichtig ist vor allem die Beachtung der USK-Kennzeichnung und die Einhaltung von Datenschutzvorgaben. Ein Ergebnis der Angebote im „Haus des Gamings!“ ist es, dass neben den AAA-Spielen bei Jugendlichen auch kleinere und unbekannte Spiele sehr beliebt sind.

Gaming ist Alltag

Gaming ist für viele Jugendliche Alltag. Um die Interessen der Jugendlichen aufzugreifen, ist es heute wichtig, auch digitale Angebote bereit zu stellen. Eine rein analoge Jugendarbeit bildet nicht mehr das gesamte Spektrum der jugendlichen Lebenswelt ab. Und Gaming verbindet. Durch das gemeinsame Interesse kommen Jugendliche aus unterschiedlichen Milieus – auch über ihren Sozialraum hinaus – zusammen. Onlinespiele bieten zudem die Möglichkeit, die Medienkompetenz der Jugendlichen spielerisch zu fördern.

Weiterführender Link:

esjl-nrw.de



Haus des Gamings!
Kinder- und Jugendtreff Friedenstraße
Günther Schmitz
Sachgebietsleitung, Einrichtungsleitung
Friedenstraße 132 a
42699 Solingen
0212 / 60 19 0
Guenther.Schmitz@solingen.de
jugend-solingen.de
Instagram: [@Jugendtreff_aufderhoehe](https://www.instagram.com/Jugendtreff_aufderhoehe)



II. Digitale Spiele in der Jugendarbeit

Spieleratgeber-NRW

Daniel Heinz

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Freizeitgestaltung von Heranwachsenden. Viele Eltern und Fachkräfte benötigen allerdings Orientierung bei der zeitgemäßen Mediennutzung, denn sie sehen sich alltäglich mit Fragen zu Zeitvorgaben, Altersempfehlungen oder der Wirkung von Spielinhalten konfrontiert. Um sie bei diesen Fragen und Proble-

men kompetent zu unterstützen, bietet die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit Förderung des Ministeriums für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen einen pädagogischen Ratgeberservice zu digitalen Spielen.

Hier gibt es Tipps zur Nutzung der Plattform Discord in der Kinder- und Jugendarbeit:



Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugend-
schutz (AJS)
Nordrhein-Westfalen

Daniel Heinz
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Fachbereichsleitung Digitale Spiele
Vitalisstraße 383 A
50933 Köln
015678 / 207 208
heinz@fjmk.de
fjmk.de



Weiterführender Link:

spieleratgeber-nrw.de

III. Gaming in Kultureinrichtungen



III. Gaming in Kultureinrichtungen

„Denn ... der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung des
Wortes Mensch ist, und er ist nur
da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller (1759–1805),
deutscher Schriftsteller

Gaming und Theater

Moritz Seibert

Als der erste Lockdown im Frühjahr 2020 zur Schließung des von mir geleiteten „Junges Theater Bonn“ (JTB) führte, wurde sofort überlegt, welche anderen Räume es gibt, in denen wir möglicherweise Theater spielen und Geschichten live erzählen können. So kamen wir, die Verantwortlichen des Theaters, bald auch auf die vielen virtuellen Räume, die es in den sogenannten „Massive Multiplayer Online Games“ gibt. Dort können die Spieler*innen ihre Avatare meist frei

gestalten, können sich mit ihnen frei bewegen, können gemeinsam Hütten oder Häuser oder ganze Städte und Welten bauen, können sie wieder zerstören, können bei all dem miteinander kommunizieren und anderen dabei zuschauen. Vielleicht ist es möglich, diese Spiele als digitale Bühne zu nutzen?

Basierend auf dieser Überlegung entstand mit einer Gruppe Jugendlicher aus dem Nachwuchsensemble des JTB innerhalb weniger Wochen das Konzept für ein digital produziertes und verbreitetes Theaterstück, dessen Handlung teilweise in einer Videokonferenz stattfindet und teilweise in der virtuellen Welt eines solchen Online-Multiplayer-Games. „TKKG – Gefangen in der Vergangenheit“ war der Titel des Stückes, das einen Fall des berühmten Detektiv-Quartetts erzählt, dessen Mitglieder genau wie ihre Altersgenossen im Lockdown festsitzen, sich nur noch in Videokonferenzen treffen können und nun bei einem Fall zur Hilfe gerufen werden, der in einem Onlinespiel stattgefunden hat.

Ein Kriminalfall aus einer virtuellen Welt

Ein Junge, ungefähr in ihrem Alter, wurde in diesem Onlinespiel ausgeraubt – behauptet er zumindest. Kriminalität in diesen Spielen ist tatsächlich ein Thema, das immer mehr Bedeutung erlangt, da die virtuellen Währungen und Besitztümer aus diesen Spielen einen immer höheren realwirtschaftlichen Wert besitzen. In der Geschichte legen die vier Ermittler*innen sich also Avatare in diesem Spiel zu und machen sich in der virtuellen Welt auf die Jagd nach dem Räuber.

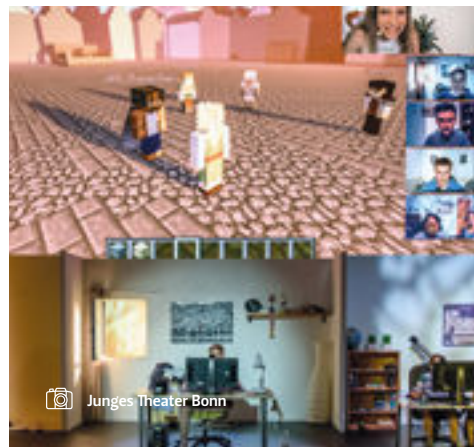


III. Gaming in Kultureinrichtungen

Für diesen Teil der Handlung, der in dem Onlinespiel stattfindet, hat das JTB eine eigene kleine Welt auf der Plattform des weltweit beliebten Spiels Minecraft programmiert und gestalten lassen. Passend zur Handlung der Geschichte war das die weitgehend originalgetreue Rekonstruktion des Stadtkerns von Bonn im Jahr 1785. Minecraft setzt der Fantasie wenig Grenzen und fördert die Kreativität der meist jugendlichen Spieler*innen, die theoretisch unbegrenzt eigene virtuelle Welten, Länder, Städte, Orte erschaffen und in ihnen spielen können.

Als das JTB mit dem Projekt begann, wusste man noch nicht, wie diese Krise weitergeht und wie lange der Lockdown dauern würde. Das TKKG-Theaterstück wurde daher so konzipiert, dass man es notfalls selbst dann hätte proben und spielen können, wenn weder Mitwirkende noch das Publikum ihr Zuhause verlassen dürfen.

Aber entdeckt haben die Beteiligten dabei eine völlig neue Möglichkeit, Geschichten digital zu erzählen, live wie Theater aber digital wie ein computeranimierter Film. Zugleich wurde damit eine Möglichkeit gefunden, solche Themen im Theater zu erzählen, die in der Lebenswirklichkeit von Jugendlichen eine immer größere Bedeutung haben. So entstand schon 2021 mit „Die Surfguards“ ein zweites, technisch noch aufwändigeres Projekt, das nun regelmäßig hybrid gespielt wird – mit Publikum vor Ort im Theater und weltweit über den Livestream.



 Junges Theater Bonn

Moritz Seibert
Intendant
Junges Theater Bonn e. V.
Hermannstraße 50–52
53225 Bonn
0228 / 46 36 72
seibert@jt-bonn.de
jt-bonn.de



III. Gaming in Kultureinrichtungen



 Junges Theater Bonn

GamingScouts in der Stadtbücherei Bochum

Beate Bischoff

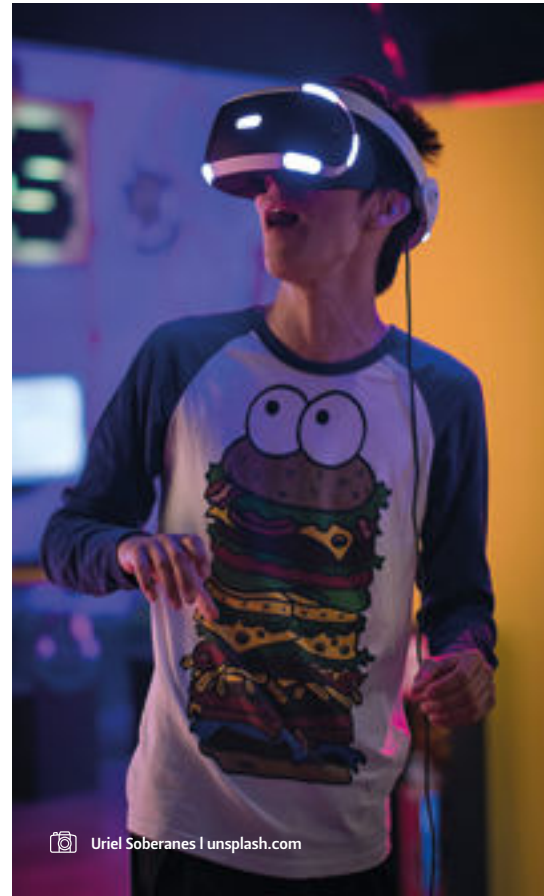
Die Stadtbücherei Bochum konnte 2018, gefördert durch Landesmittel, ein Gaming-Angebot aufbauen. Neben Konsolenspielen zum Ausleihen wurde auch eine Gaming-Station, an der nachmittags gespielt werden kann, angeschafft. Zusätzlich zu diesem freien Angebot wurden regelmäßige Gaming-Veranstaltungen durchgeführt, diese allerdings nicht vom Büchereipersonal, sondern von ehrenamtlichen GamingScouts.

Als GamingScouts wurden Jugendliche und junge Erwachsene gesucht, die zwischen 16 und 30 Jahren alt sind, da ein Peer-to-Peer-Ansatz mit Blick auf die Zielgruppe der Jugendlichen am geeignetsten erschien. Diese Ehrenamtlichen wurden dann in zwei vierstündigen Workshops medien- und spielpädagogisch geschult. Vermittelt wurden sowohl allgemeine spieltheoretische als auch rechtliche Aspekte (Stichwort: USK-Einstufung).

Darüber hinaus lernten die GamingScouts verschiedene spiel- und medienpädagogische Methoden und Tools kennen, um sich aktiv mit Strukturen in und hinter digitalen Spielen auseinanderzusetzen (z. B.: Wie verändert sich ein Spiel, wenn ich die Möglichkeit habe, mit Spielwährung unliebsame Entwicklungen zurückzunehmen oder mir Vorteile zu erkaufen?).

Gut gerüstet boten die GamingScouts seitdem verschiedene Veranstaltungen an. Dies waren zum einen Veranstaltungen, die das gemeinsame Spielen oder das Ausprobieren von Technik in den Fokus stellten (z. B. Mario-Kart-Turnier, Virtual-Reality-Tag), zum anderen Veranstaltungen, in denen z. B. eigene interaktive Geschichten mit Hilfe des Programms Twine erstellt werden konnten.

Kinder und Jugendliche konnten sich bei den Veranstaltungen frei austauschen – teils untereinander, teils mit den GamingScouts. Teilweise entstanden auch Gespräche mit begleitenden Eltern, die ihre Vorbehalte gegen digitale Spiele äußerten. Durch die Schulung



Uriel Soberanes | unsplash.com

und die eigenen Spielerfahrungen konnten die GamingScouts hier kompetent helfen. So konnten sie den Eltern nahebringen, dass auch unbegleitetes Gaming für Kinder und Jugendliche ein wichtiger Erfahrungsraum ist.

Durch die pandemiebedingten Beschränkungen in den Jahren 2020 und 2021 wurde das komplette Gaming-Angebot der Stadtbücherei stark eingeschränkt und es fanden keine

Veranstaltungen mehr statt. Eine Ausnahme bildete die Nacht der Bibliotheken 2021, die digital per Zoom durchgeführt wurde. Hier beteiligten sich auch die GamingScouts und stellten verschiedene Plattformen vor, auf denen man Brettspiele digital miteinander spielen kann. Ebenso spielten sie ein Pen-and-Paper Rollenspielabenteuer mit Anwesenden.

Für die Zukunft haben die weiterhin motivierten GamingScouts viele Ideen, um Veranstaltungen vor Ort anzubieten.

Stadtbücherei Bochum
Beate Bischoff
– Kinder- & Jugendbücherei –
Gustav-Heinemann-Platz 2–6
44777 Bochum
0234 / 910 2448
bbischoff@bochum.de
bochum.de/stadtbuecherei



Lutz Leitmann | Stadt Bochum

IV. Digitale Spiele machen Schule



IV. Digitale Spiele machen Schule

Digital Game Development

Ein Projekt im Offenen Ganztag
einer Förderschule

Stephan Schieck

Digitale Spiele sind mittlerweile als ein eigenständiges Kulturgut anerkannt und bekommen auch als Wirtschaftsfaktor eine zunehmende Bedeutung. In diesen Kontexten bietet die Entwicklung eigener digitaler Spiele Kindern und Jugendlichen einen neuen Zugang zu diesem Medium.

The Story begins ...

Der hier beschriebene Ansatz, digitale Spiele selbst zu entwickeln (Digital Game Development), wurde in einem Projekt des Offenen Ganztags an der Paul-Dohrmann-Schule in Bochum konzipiert, einer städtischen Förderschule der Primarstufe mit dem Förderschwerpunkt „Emotionale und soziale Entwicklung“. Beteiligt waren Schüler*innen der 4. Klasse im Alter von neun bis elf Jahren.

”

Ich habe eine Menge Fähigkeiten durch Videospiele erlernt. Sie sind interaktiver als Fernsehen gucken, weil man Probleme lösen und sein Hirn benutzen muss. “

Shaun Roger White (*1986), US-amerikanischer Snowboarder und Skateboarder

Die Entwicklung eines eigenen digitalen Spiels erfolgte dabei in drei Phasen.

Tutorial, Development and Gameplay

In der ersten Phase stand die Analyse digitaler Spiele im Vordergrund. Einführend wurde der Unterschied von Beschreibung und Beurteilung anhand der Vorstellung des eigenen Lieblingsspiels geklärt. An mehreren Stationen lernten die Schüler*innen verschiedene Genres von digitalen Spielen kennen, ermittelten verschiedene Kernelemente und Mechaniken sowie deren Wirkungen.

In der zweiten Phase erfolgte die eigentliche Entwicklung des digitalen Spiels. Die Projektbeteiligten erkundeten dazu eine Anwendung zur visuellen Programmierung und beschäf-

tigten sich mit dem Thema „Leveldesign“. Dabei kamen in erster Linie die Programme Construct und Fusion zum Einsatz. Diese Tools bieten bereits in ihren kostenfreien Versionen die Möglichkeit, Neueinsteiger*innen – insbesondere Kinder und Jugendliche – über eine visuelle Programmiersprache mit den Grundlagen der Programmierung vertraut zu machen. Die entwickelten Spiele können jeweils als Online-Browserspiel oder als App (Android, iOS) exportiert werden.

Die Gruppe legte die Rahmenbedingungen für das Spiel fest und entwickelte erste Ideen. In Kleingruppen wurden einzelne Level eigenständig gestaltet, die in einem wiederholten Peer-Review-Verfahren immer weiter ausgebaut wurden. Darüber hinaus wurde gemeinsam eine Rahmenhandlung

IV. Digitale Spiele machen Schule

erdacht, wobei die einzelnen Level sinnhaft zu einem spielbaren Prototyp zusammengefügt wurden.

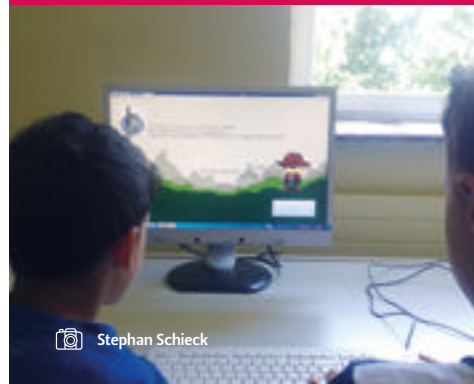
In der dritten Phase erfolgte die Präsentation des selbsterstellten Spiels vor Mitschüler*innen. Die Besucher*innen erhielten die Möglichkeit, das Spiel in einem Betatest auszuprobieren, mit den jungen Entwickler*innen ins Gespräch zu kommen und ein Feedback abzugeben. Mit dem Beta-Versionszyklus wurde die Spieleentwicklung beendet.

Credits

Der Weg des Digital Game Development in drei Phasen erwies sich als sehr motivierend und effektiv. Er ist gut übertragbar auf ähnliche Projektvorhaben und -settings. Das Feedback der Beta-Tester*innen in der Phase der Präsentation kann dabei auch als Grundlage dienen, das Spiel weiterzuentwickeln und in einem größeren Umfang zu publizieren.

Das Projekt wird in Kooperation mit Jugend-einrichtungen wiederholt. Ziel ist die gemeinsame Entwicklung einer auch mobil nutzbaren Spiele-App.

Stephan Schieck
MedienBildungKultur
stschieck@mebiku.de
mebiku.de



 Stephan Schieck

Weiterführende Links:

mebiku.de/projekte/games/dmdconstruct.net

Games machen Schule: Machbarkeitsstudie NRW

Eine vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen beauftragte Machbarkeitsstudie mit dem Titel „Games machen Schule“ soll die Potenziale von Games für den Einsatz im Fachunterricht erheben. Nähere Infos gibt es hier:



Stiftung Digitale
Spielekultur

IV. Digitale Spiele machen Schule

Spielend Programmieren lernen

Maximilian Krueger

Kinder und Jugendliche verbringen regelmäßig eine hohe Anzahl an Stunden mit Videospielen und trainieren dabei Kompetenzen, die durchaus auch Relevanz für ihre berufliche Entwicklung haben können. Warum die vorhandene intrinsische Motivation nicht auch in der Schule nutzen?

Leider ist es nicht so einfach, ein beliebtes digitales Spiel zu finden, bei dem sich ein Bezug zum Lehrplan herstellen lässt und das dann im Rahmen des Unterrichts spielerisch genutzt werden kann. Zu komplex sind die Spiele, zu unterschiedlich die Voraussetzungen und Interessen der Lernenden und zu unzureichend ist (noch) die digitale Ausstattung der Schulen, um diesen Weg seriös verfolgen zu können.

Swift Playgrounds

Stattdessen scheint es sinnvoller, Programme zu nutzen, die von Grund auf dahingehend konzipiert worden sind, konkrete Inhalte zu vermitteln bzw. Kompetenzen zu schulen. Ein gutes Beispiel dafür ist der Einsatz von Swift Playgrounds. Die App wurde von Apple als Lerntool für die hauseigene Programmiersprache Swift entwickelt und ist kostenlos für iPad und Mac erhältlich. Sie ist pädagogisch sehr gut nutzbar, weil sie Kindern und Jugendlichen ab etwa zehn Jahren einen spielerischen Einstieg in die Welt der Programmierung ermöglicht. Mit ihr lassen sich durchaus komplexe Programme und Apps für MacOS und iOS erstellen.

Die App besteht aus einer Reihe von Levels, durch die eine Spielfigur namens „Byte“ gelotst werden muss, und die dabei Edelsteine aufammelt, Teleporter bedient und Schalter betätigt. Die Figur wird allerdings nicht direkt gesteuert, sondern durch ein Skript, das die Lernenden schreiben, indem sie einfache Textbausteine wie z. B. „move-

Forward“ auswählen und kombinieren. Mehrere Level sind in Kapitel zusammengefasst, die Grundprinzipien der objektorientierten Programmierung vermitteln sollen (Befehle, Funktionen, Schleifen, bedingte Anweisungen etc.). Jedes Kapitel beginnt mit einem Einführungsvideo und stellt die Lernenden im Anschluss vor immer komplexere Probleme, die mit Hilfe der neu eingeführten Befehle und Strukturen gelöst werden können. Der erstellte Code kann zu Testzwecken jederzeit live in einer detailliert gestalteten, ansprechend animierten und vertonten 3D-Umgebung ausgeführt werden. Eine Hilfefunktion gibt auf Wunsch Tipps und Hinweise zur Lösung.

 Maximilian Krueger



IV. Digitale Spiele machen Schule

Blockly Games

Auch über das Lerntool Blockly Games von Google können Kinder und Jugendliche schnell und spielerisch ohne Vorkenntnisse Erfahrungen beim Programmieren sammeln. Das Tool läuft direkt über jeden Browser und muss nicht vorab installiert werden. Auf der Startseite stehen sieben Spiele zur Auswahl. Um eigene Programme zu erstellen, arrangiert man mittels Drag and Drop Blöcke aneinander. Diese führen unterschiedliche Funktionen aus und können so zu einem Programm zusammengestellt werden, wobei die Spielenden audiovisuelle Feedbacks erhalten.

Gestaltung eigener Game- und Lernwelten

Beide Apps bieten einen hohen Spaßfaktor. In der Praxis hat sich gezeigt, dass die Lernenden hoch motiviert sind, die Probleme zu lösen, die Level zu schaffen und so eigene Game- und Lernwelten spielerisch zu gestalten. Durch eingebaute Hilfefunktionen und Tutorials können sie dabei weitgehend selbstständig und im eigenen Lerntempo arbeiten.

Maximilian Krueger
Peter-August-Böckstiegel-Gesamtschule
Standort Borgholzhausen
Osningstraße 14
33829 Borgholzhausen
05425 / 9443-13
max.krueger@pab-gesamtschule.de
pab-gesamtschule.de



Weiterführende Links:

apple.com/de/swift/playgrounds
blockly.games

IV. Digitale Spiele machen Schule

Das GamesLab des LVR-Zentrums für Medien und Bildung

Ein Labor rund um das spielerische Lernen

Hannah Heimbuchner und Dirk Poerschke

Seit dem „DigitalPakt Schule“ der Bundesregierung wird der digitalen Technologie als Teil des Lehrens und Lernens besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Zur gleichen Zeit wird in der IT-Branche vom „ludischen Innovationsverhalten“ und in der Medientheorie von einer „ludischen Wende“ gesprochen. Das bedeutet, der spielerischen und kreativen Auseinandersetzung in unterschiedlichsten Kontexten mehr Raum zu geben, auch im Bildungskontext. Spielerische Prinzipien können Lernvoraussetzungen schaffen, das Motiv, sich Wissen anzueignen, fördern und Sachwissen sowie ein Verständnis der Welt unterstützen.

Bildung neu gestalten

Bereits 2014 prognostizierte der „New Media Consortium Horizon Report“ für den Hochschulbereich die hohe Wichtigkeit von Games und Gamifizierung. Dass sich diese Prognose auch auf den Schulbereich übertragen lässt, war nur eine Frage der Zeit.

Die Machbarkeitsstudie „Games machen Schule“ der Stiftung Digitale Spielekultur und des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen soll 2022 den curricularen Einsatz digitaler Spiele im Unterricht unter wissenschaftlicher Begleitung prüfen (siehe Infokasten auf S. 34). Das medienpädagogische GamesLab begleitet diesen Prozess.

Vieles ist noch offen: Welche strukturellen, kulturellen, systemischen sowie inhaltlichen Voraussetzungen müssen Schulen für den curricularen Einsatz digitaler Spiele mitbringen beziehungsweise schaffen?

Laboranleitung für das GamesLab

Von spielerischen Elementen ist auch das persönliche Miteinander, die Kunst, die Technik, die Wirtschaft, die Politik oder die Wissenschaft durchdrungen. Natürlich auch die Bildung.



IV. Digitale Spiele machen Schule

Das zu erkennen und Spiele als Denk- und Inspirationsraum zu begreifen, bedarf eines Umdenkens in vielen Bereichen der klassischen Didaktik. Einerseits fehlt es oft auch in der schulpraktischen Lehrerbildung für Lehramtsanwärter*innen an persönlichen Erfahrungen mit digitalen Spielen. Andererseits wurden nicht-digitale Spiele schon immer im Unterricht eingesetzt, beispielsweise die Knobel- und Ratespiele im Mathematikunterricht.

Hier versteht sich das GamesLab als kreativer und interdisziplinärer Lernort. Förderschwerpunkte und Games, Virtuelle Realität und Kunst, Wissenschaft spielerisch entdecken, Narration in Computerspielen oder Robotik und Programmierung sind da nur einige Themen. Neues ergibt sich oft in der engen Zusammenarbeit mit den Lehrkräften aller Schulformen und Fachrichtungen. Dabei orientiert sich das GamesLab am Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen.

Vom Labor in die Praxis

Pädagogischen Fachkräften aus der Kita sowie dem außerschulischen und schulischen Bereich bis hin zur Ausbildung steht das GamesLab als ein Ort des Ausprobierens, des Lernens und des Austausches kostenfrei zur Verfügung. Der Charakter eines Labors steht dabei immer im Vordergrund, so dass Technologie, digitale Medien und ihr didaktischer Einsatz getestet und geplant werden können.

**LVR-Zentrum für Medien und Bildung
MediaLab/GamesLab, Medienbildung
Hannah Heimbuchner, Dirk Poerschke
Bertha-von-Suttner-Platz 1
40227 Düsseldorf
0211 / 27404-2806, -3106
medialab@lvr.de
medien-und-bildung.lvr.de
linktr.ee/zmb_gameslab**



Weiterführende Links:

[medienkompetenzrahmen.nrw](https://www.medienkompetenzrahmen.nrw.de)
[stiftung-digitale-spielekultur.de](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

IV. Digitale Spiele machen Schule



 Hannah Heimbuchner | LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Nähere Informationen zur Initiative ESportZ gibt es hier:



ZEIT für die Schule

Initiative ESportZ: E-Sport im Klassenzimmer

Das Schulprojekt „ZEIT für die Schule“ und die Electronic Sports League (ESL) haben die Initiative „ESportZ“ ins Leben gerufen. Die Initiative möchte den Online-Sport als Unterrichtsthema an die Schulen in Deutschland bringen – als Angebot für die 14- bis 20-Jährigen. Unterstützt wird die Initiative von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Das Ziel: Lehrende, Schüler*innen und Eltern sollen gleichermaßen erreicht und von den im E-Sport gelebten Werten, Kompetenzen und seiner Motivationskraft begeistert werden. Die Initiative richtet für Lehrkräfte und ihre Schüler*innen deutschlandweite E-Sport-Turniere aus. Zudem werden Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte bereitgestellt, u. a. zu den Themen Jugendschutz, Gaming und eSport.

Weiterführende Links:

zeitfuerdieschule.de
play.eslgaming.com/germany
usk.de
schulmeisterschaft.de

V. Kinder- und Jugendschutz



V. Kinder- und Jugendschutz

Zum Umgang mit Risiken

Digitale Spiele aus Sicht des
Kinder- und Jugendschutzes

Eleni Kalaitzi, Fiona Sauer, Matthias Felling

Beim Einsatz von Videospielen in Schule und Jugendarbeit sind die USK-Kennzeichen bindend (siehe Infokasten auf S. 43). Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) fordert zudem auch Fachkräfte auf, einen Beitrag zur Medienorientierung bei Heranwachsenden zu leisten. Dafür sollten die Risiken rund um das Thema Gaming in den Blick genommen werden.

Gewalt in Spielen

Es gibt keine einfache Antwort auf die Frage, ob Gewalt in digitalen Spielen auch Gewalt im realen Leben zur Folge hat. Verschiedene Studien kommen zu keinem klaren Ergebnis. Aber: Gewalt in Computerspielen ist einer von vielen Faktoren, die das Verhalten von Kindern beeinflussen kann. Medial erlebte Gewalt kann bei bestimmten Prädispositionen

„Dinge wie „World of Warcraft“ oder „Minecraft“ muss ich meiden, sonst würde ich niemals irgendwas erledigt bekommen.“

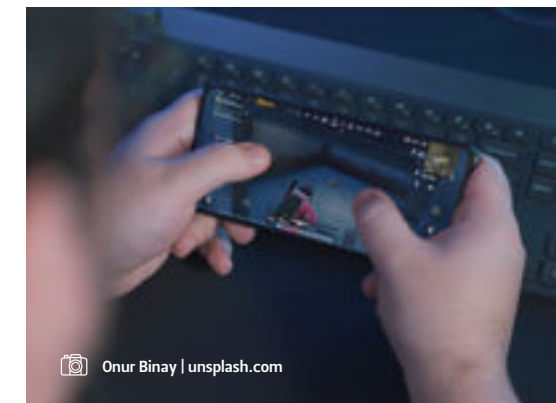
Ernest Christy Cline (*1972), US-amerikanischer Schriftsteller und Drehbuchautor

einen Verstärkungseffekt auf real ausgeübte Gewalt haben. Zudem kann Gewalt in Spielen zu Ängstigungen bei Kindern führen. Deshalb sind bestimmte Videospiele nicht für Kinder geeignet oder erst ab einem bestimmten Alter freigegeben.

Spieldauer und exzessive Nutzung

Jüngere Kinder brauchen klare Rahmenbedingungen, wie lange digital gespielt werden darf. Mit zunehmendem Alter müssen Kinder und Jugendliche lernen, ihre Spielzeiten selbst zu regulieren. Wer das nicht lernt, läuft Gefahr, digitale Spiele oder andere Medien exzessiv zu nutzen. Dies kann so weit führen, dass Symptome einer so genannten Computerspiel- bzw. Internetsucht auftreten. Wenn

Heranwachsende hier Hilfe brauchen, finden sie und ihre Familien zunehmend Beratungs- und Therapieangebote.



Konsum

Viele Spiele-Apps sind zunächst kostenlos (Free2Play). Um aber im Spiel weiterzukommen oder das Aussehen der Spielfigur mit virtuellen Accessoires nach dem eigenen Geschmack anzupassen, geben viele Spieler*innen dann letztendlich doch Geld aus (Pay2Win). Ein anderer Mechanismus, der bei Spieler*innen für Kaufanreize sorgt, sind sogenannte Lootboxen. Hier können besondere Gegenstände gewonnen oder gegen echtes Geld erworben werden. Aber auch die reine Anschaffung von neuen Spielen kann ins Geld gehen, besonders dann, wenn Heranwachsende einen Konsumdruck spüren.

Interaktionsrisiken

In Online-Spielen tritt in den letzten Jahren vermehrt die Kontaktabahnung von Erwachsenen zu Kindern und Jugendlichen auf. Täter*innen bauen eine Vertrauensbeziehung auf, um sich den Heranwachsenden sexuell anzunähern (Cybergrooming).

In Online-Spielen können Spieler*innen auch Anfeindungen und Hass erleben. So äußern sich zum Beispiel männliche Spieler weiblichen Spielerinnen gegenüber manchmal gehässig. Um dies zu vermeiden, bietet es sich an, Spielgruppen mit Freund*innen zu bilden und sich bei Vorkommnissen an vertraute Personen zu wenden. Bei vielen Spielen kann unangemessenes Verhalten gemeldet und sodann sanktioniert werden – Personen, die sich falsch verhalten, können blockiert oder gesperrt werden.

**Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz (AJS)
Nordrhein-Westfalen e. V.**
Eleni Kalaitzi, Fiona Sauer, Matthias Felling
Poststraße 15–23
50676 Köln
0221 / 92 13 92–0
info@ajs.nrw
ajs.nrw



AJS NRW

Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW ist eine landesweite Fachstelle. Sie bietet u. a. Fortbildungen im Bereich Jugendmedienschutz und Prävention an. Zudem finden sich auf ihrer Website viele Materialien und Praxishinweise zu verschiedenen Themen rund um das Jugendschutzrecht.

ajs.nrw

USK-Kennzeichen

Jedes Videospiel, das im Laden auf einem Trägermedium erhältlich ist, muss eine Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) aufweisen. Das JuschG differenziert dabei zwischen 5 Altersstufen (§ 14 Abs. 2 JuschG). Kriterien für die Altersfreigabe von Videospielen sind durch die Zusammenarbeit zwischen der USK, den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) und der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (nunmehr BzKJ) entwickelt worden.

USK 0: Keine Altersbeschränkung
Spiele ohne bedenkliche Inhalte. Keine pädagogische Empfehlung!

USK 6: Freigegeben ab 6 Jahren
Spiele enthalten Spannungs- und Wettkampfmomente.

USK 12: Freigegeben ab 12 Jahren
Spiele sind kampfbetonter, jedoch in Fantasie-Umgebungen.

USK 16: Freigegeben ab 16 Jahren
Spiele mit Gewalt- oder Horrordarstellungen im Rahmen der Handlung.

USK 18: Keine Jugendfreigabe
Gewalthaltige Spielkonzepte in bedrohlicher Atmosphäre.



Auf der Webseite der USK finden sich auch die Broschüren „Kinder und Jugendliche schützen – Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland“ und „Elternratgeber Computerspiele“:



USK – Unterhaltungs-
software Selbstkontrolle

Neues Jugendschutzgesetz

Das Jugendschutzgesetz (JuschG) wurde im Mai 2021 novelliert. Seitdem wird nicht mehr zwischen Träger- und Telemedien unterschieden, sondern von einem einheitlichen Medienbegriff ausgegangen (§ 1 Abs. 1a JuschG). Dadurch wird auf die verstärkte Onlinenutzung von Medien reagiert und der Verbreitungsweg soll nicht mehr ausschlaggebend für die jugendschutzrechtliche Beurteilung sein. Allerdings bestehen Ausnahmen.

Ebenso erweitert das JuschG mit § 10a die Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Neben dem Schutz vor jugend- und entwicklungsbeeinträchtigenden Medien hat nun auch der Schutz der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung Eingang ins Gesetz gefunden. Allerdings fehlt es bislang an der juristischen Konkretisierung des Begriffes. Im Fokus steht zudem die Unterstützung von Fachkräften und Eltern bei ihrem Erziehungsauftrag (Medienorientierung).

Und auch die Anbieter werden künftig verstärkt in die Pflicht genommen, so führt § 14a JuschG eine Alterskennzeichnungspflicht für Spieleplattformen ein. Zudem sollen zusätzlich *Deskriptoren* (Informationshinweise) Auskunft darüber geben, wieso ein Videospiel diese Alterskennzeichnung erhalten hat, da künftig erstmalig auch außerhalb des Spielgeschehnisses befindliche Inhalte in die Altersbewertung einbezogen werden können. Davon umfasst werden könnten z. B. Kostenfallen oder Chatfunktionen.

Die USK-Siegel haben dabei weiterhin Bestand, die Kennzeichnung auf den Verpackungen erweitert sich dann lediglich um die Deskriptoren.

Alterskennzeichen in der Praxis

Die Alterskennzeichen der USK sind nicht nur für den Verkauf von Spielen bindend. Auch wenn ein Spiel in einer Schule oder Jugendeinrichtung gespielt wird, gilt der Grundsatz, dass die jüngste im Raum anwesende Person nicht jünger sein darf als die ausgewiesene Altersfreigabe des jeweiligen Videospiels.

Die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) haben zudem Praxishinweise zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen veröffentlicht. Demnach sollen die USK-Kennzeichen auch für die Zuschauer*innen gelten. Die komplette Rechtsauffassung der OLJB findet sich hier:



Niedersächsisches
Ministerium für Soziales,
Arbeit, Gesundheit und
Gleichstellung



VI. Tipps und Tricks



VI. Tipps und Tricks

Hinweise zur pädagogischen Arbeit mit digitalen Spielen

Horst Pohlmann

Will man die Freizeitbeschäftigung Nummer Eins von Kindern und Jugendlichen in der kulturellen Bildungsarbeit, in Schule oder Jugendeinrichtung als Angebot etablieren oder ein Games-Projekt umsetzen, stellen sich einige Fragen an Organisation und Ausstattung.

Technik

Zunächst haben sich im stationären Bereich im Grunde zwei Systeme auf dem Markt durchgesetzt: Die Spielkonsolen (Sony mit der Playstation, Microsoft mit der Xbox und Nintendo mit aktuell der Switch) und (Gaming-)PCs. Die meisten Spiele erscheinen für das Windows-Betriebssystem und wenige werden für MAC- oder Linux-Rechner mit Zeitverzug (teils mehrere Jahre) portiert. Je nachdem, was man mit dem Gaming-PC spielen möchte, hat das wiederum Auswir-

kungen auf die Hardware-Ausstattung. Ein guter Gaming-PC (Prozessor, Arbeitsspeicher, schnelle Festplatte, Grafikkarte etc.) schlägt schnell mit 2500 € zu Buche, für VR-Anwendungen (VR = Virtual Reality) eher noch mehr und soll das Ganze mit Notebooks noch mobil werden, legt man nochmal gut 500 € drauf. Hinzu kommen noch Ein- und Ausgabegeräte, wie VR-Brille, Lenkrad oder Flugsteuerung. Als „Halbwertszeit“ für einen Gaming-PC kann man von rund vier Jahren ausgehen, bis dann aktuelle Spiele nicht mehr (optimal) laufen. Die Konsolen sind deutlich günstiger (ca. 300–600 €) und können an vorhandene Fernseher angeschlossen werden, wobei die verbaute Hardware aber nicht so leistungsfähig ist wie ein gut ausgestatteter PC.

Ein klassisches Konsolen-Angebot in Jugendeinrichtungen ist z. B. ein Fußball-Turnier, bei dem an einer Konsole je zwei bis vier Personen mit- und gegeneinander antreten. Das wäre denn noch ein weiteres Kriterium für die Ausstattung, wenn nicht nur eine Person ein Spiel spielen kann, sondern das gemeinsame Spielen im Mittelpunkt stehen soll. Hier sind

zurzeit die Konsolen klar im Vorteil, da die meisten Spiele sogenannte lokale Multiplayer-Spiele ermöglichen (also z. B. mehrere Personen vor einem Gerät). Andererseits sind die Konsolen zum reinen Spielen gedacht und damit ist ein PC gerade für kreative Anwendungen und andere Computer-Angebote viel flexibler einsetzbar.

Smartphone und Tablet

Neben den stationären Geräten können Games natürlich auch mit Smartphone oder Tablet gespielt werden. Die Technik ist bei weitem nicht so leistungsfähig wie bei Konsole oder PC. Große und aufwändige Software-Titel sind daher selten. Ältere Games, wie z. B. das weiterhin sehr beliebte Minecraft, sind aber verfügbar. Ansonsten handelt es sich bei den meisten „Mobile-Games“ eher um sogenannte „Casual Games“, die zwischendurch mal kurz gespielt werden können und auf kurze Spielphasen ausgelegt sind.

Während der Pandemie war festzustellen, dass die Nutzung mobiler Endgeräte zugenommen hat. Das liegt auch an einigen innovativen Spielen, die allein oder kooperativ mit anderen gespielt werden können. Waren die Mobile-Games in der Vergangenheit eher für Single-Player ausgelegt, ermöglichen neue Spiel-Ideen und -Konzepte das Miteinander-Spielen über Internet ebenso wie das Spielen an einem Gerät. Für den (medien)pädagogischen Einsatz verfügen die Smartphones über GPS-Anbindung, was z. B. Rallyes mit „Actionbound“ ermöglicht. Mit Hilfe von QR-Codes können Such- und Rätsel-Elemente in analoge Spielformen implementiert oder mit der Foto-, Video- und Audio-Funktion kreative Spielelemente umgesetzt werden.

Plattformen

Eine weitere Herausforderung ergibt sich durch den Bezug und die sogenannten Spiele-Plattformen. Die Konsolenhersteller betreiben eigene Online-Plattformen, auf denen Spiele gekauft und über die sie gespielt werden müssen (Online-Zwang als Kopierschutzme-

chanismus). Daneben und zunehmend weniger sind sie auch als Datenträger verfügbar, wenn man sie aber spielen möchte, muss die Online-Verbindung hergestellt sein.

Ähnlich verhält es sich mit PC-Spielen. Die Online-Plattform Steam war jahrelang Platzhirsch und ist immer noch die verbreitetste. Das Prinzip ist, dass auf Steam Games gekauft (per Online-Bezahlmethoden wie PayPal oder Kreditkarte aber auch Prepaid-Karten, die überall – auch für Minderjährige – erhältlich sind) und nur dann gespielt werden können, wenn man sich mit seinem Account bei Steam angemeldet hat. Das ist in der pädagogischen Praxis eine Herausforderung, denn jeder Computer müsste einen separaten Steam-Account haben, da sich eine Person immer nur mit einem Rechner anmelden kann. Diese Accounts müssen aber auch verwaltet, Spiele je Gerät gekauft und Updates einzeln eingespielt werden, was je nach Anzahl der Geräte schnell viel Zeit in Anspruch nimmt und zu einem Ärgernis werden kann.

Es kommt aber noch hinzu, dass man die Spiele eigentlich gar nicht mehr besitzt, sondern laut AGB lediglich die „temporären Nutzungsrechte“ erwirbt. Nimmt eine Plattform ein Spiel aus dem Programm oder stellt seinen Dienst komplett ein, sind die Spiele nicht mehr spielbar und das investierte Geld ist verloren. Dies wird interessanterweise in der Gaming-Welt kaum diskutiert und zu einem Aufschrei führen, wenn es einmal so weit sein sollte.

Eine Alternative sind Games ohne Kopierschutz (DRM = Digital Rights Management) und Plattform-Zwang, was bei den PCs, nicht aber den Konsolen möglich ist. Ein Anbieter ist „good old games“ (gog), der sich zunächst mit aufpolierten alten Klassikern einen Namen gemacht hat und nur Spiele im Programm hat, die DRM-frei sind. Das sind inzwischen recht viele und auch neue Titel, mehrheitlich aber sogenannte „Indie-Games“ von kleinen Programmierstudios, die keine eigene Online-Plattform betreiben. Beliebte Spiele der großen Publisher sucht man hier hingegen vergebens.

Nun sind es aber gerade die Indie-Games, die mit viel Einfallsreichtum, sehr durchdachtem Gameplay sowie neuen Ideen und Spielmechaniken mit Best-Bewertungen daherkommen, und die sich ob ihrer Inhalte sehr gut für den pädagogischen Einsatz eignen. Gog liefert eine Installationsdatei, die z. B. per USB-Stick und ohne Online-Zwang installiert werden kann (auch auf mehreren Geräten).

Erfahrungen und Projekte

Auch für Games-Projekte gilt, dass man das Rad nicht neu erfinden muss und auf Ideen und Erfahrungen aufbauen kann, die andere gemacht und dokumentiert haben. Auf dem Spieleratgeber-NRW (s. S. 25) haben die Kolleg*innen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW zahlreiche eigene und Praxisprojekte Dritter zusammengestellt (Rubrik: Ratgeber/Praxisprojekte).

Das Institut Spielraum der TH Köln hat in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur eine Online-Kompetenzplattform entwickelt, in der Best-Practice-Ansätze und

teilweise auch inklusive didaktische Materialien veröffentlicht sind (Digitale Spielewelten). Auf dem Medienpädagogik-Praxis-Blog werden auch Games-Projekte vorgestellt. Und auch die Bundeszentrale für politische Bildung betreibt mit Spielbar ein pädagogisches Portal zu Games und Projekten, in dem auch zu weiteren Angeboten verlinkt wird, wie z. B. klicksafe. Als EU-Initiative hat klicksafe viele Handreichungen zum Medien-Thema veröffentlicht, darunter Infos zu einzelnen beliebten Spielen sowie Materialien und Hintergründe für z. B. Elternabende.

Die Akademie der Kulturellen Bildung in Remscheid bietet jedes Jahr zur gamescom, der weltweit größten Gaming-Messe in Köln, eine Fortbildung für Fachkräfte an, die die „Welt der Games“ näher beleuchtet, Praxisansätze vorstellt und Gaming-Kultur erlebbar macht.

Weiterführende Links:

spieleratgeber-nrw.de
digitale-spielewelten.de
gog.com
medienpaedagogik-praxis.de
spielbar.de
klicksafe.de/materialien

Horst Pohlmann
Fachbereichsleiter Medien und Medienpädagogik
Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e. V.
Küppelstein 34
42857 Remscheid
02191 794-260
pohlmann@kulturellebildung.de
kulturellebildung.de



Games get real

Eine schöne und völlig analoge Methode, sich mit Computer- und Videospielen auseinanderzusetzen, ist die Idee, sie in reale Spielformen zu überführen (Games get real). Das digitale Spiel ist dabei Vorbild mit dem Storytelling sowie den Spielmechaniken und soll möglichst authentisch mit einer Personengruppe umgesetzt werden.

Nehmen wir als Beispiel den Klassiker „Pong“ (Tennis-for-two mit den weißen Balken und einem Pixel als Ball). Die Gruppe muss sich abstimmen, wie die Regeln aussehen sollen. Meistens wird sie zunächst versuchen, zwei Ketten von Personen (z. B. mit den Armen eingehakt) als Balken gegenüber zu positionieren, die sich einen Ball zucken. Da die Physik im Game nicht der realen auf der Erde entspricht (der Ball behält seine Geschwindigkeit, Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel an den Banden etc.), wird die Gruppe auf Schwierigkeiten stoßen und dann je mit Regeländerungen das Spiel abwandeln, bis es funktioniert, alle Beteiligten etwas zu tun haben und vor allem auch Spielspaß aufkommt.

Diese Methode funktioniert am besten mit „einfachen“ Spielen, aber auch aufwendige und komplexe Spiele können umgewandelt werden, wie z. B. „Die Siedler“, ein Wirtschafts-Aufbau-Spiel, „Thief“, ein Schleichspiel, bei dem Diebe Wachen ausweichen müssen, oder das beliebte „Among Us“, eine digitale Variante des Spiels „Werwolf“. Hier sind also Gruppendynamik, Teamplay, Kreativität und Ideenreichtum gefragt, bis alles so funktioniert, dass es auch Spaß macht. Die einfachste analoge Umsetzung ermöglichen „Jump&Run-Spiele“ mit einem Bewegungsparcours in der Turnhalle, was übrigens erstmalig schon 1991 in einer Kölner Schule umgesetzt wurde.

PRESS START

CHECKLISTE FÜR KOOPERATIVE GAMING-PROJEKTE

Gemeinsam gamen

Die nachfolgende Checkliste bietet Anregungen, die vor der Durchführung eines Gaming-Projekts in einer Jugend- oder Kultureinrichtung bzw einer Schule in Kooperation mit Expert*innen aus dem Medienbereich (Medienpädagog*innen, geschulte Fachkräfte mit Gaming-Erfahrungen etc.) abgestimmt sein sollten.

Rahmenbedingungen:

- Stehen passende Räume mit schneller Internetanbindung zur Verfügung? ☐ Ja ☐ Nein
- Können vorhandene Computer, Laptops, Tablets oder Smartphones genutzt werden? ☐ Ja ☐ Nein
- Sind entsprechende Programme und Apps installiert? ☐ Ja ☐ Nein
- Ist darüber hinaus eine technische Ausrüstung verfügbar? (Spielekonsolen, Kopfhörer, Virtual-Reality-Brillen etc.) ☐ Ja ☐ Nein
- Sind auch analoge Requisiten, Kostüme etc. verfügbar? (z. B. für Cosplay-, Escape-Room- oder Games-get-real-Aktionen) ☐ Ja ☐ Nein
- Ist eine regelmäßige und verlässliche Teilnahme der Kinder und Jugendlichen möglich? ☐ Ja ☐ Nein
- Ist ein kontinuierlicher Informationsaustausch zwischen allen Beteiligten sichergestellt? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Aufgaben der Schule / der Jugendeinrichtung / der Kultureinrichtung:

- Gibt es vor Ort eine gut zu erreichende Ansprechperson, die im Austausch mit den Gaming-Expert*innen steht? ☐ Ja ☐ Nein
- Ist geklärt, wer die Funktion des Hausherrn ausübt? ("Schlüsselgewalt" und ähnliche Fragen) ☐ Ja ☐ Nein
- Werden die Belange und Ergebnisse des Gaming-Angebots in der Schule bzw. der Einrichtung kommuniziert? ☐ Ja ☐ Nein
- Unterstützt die Schul- bzw. Einrichtungsleitung die Aktivitäten? ☐ Ja ☐ Nein
- Sind die Eltern über die Inhalte des Gaming-Angebots informiert? ☐ Ja ☐ Nein
- Wurden Einverständniserklärungen über die Teilnahme eingeholt? ☐ Ja ☐ Nein
- Kann vor Ort vorhandene Ausrüstung genutzt werden? ☐ Ja ☐ Nein
- Ist bei Bedarf die sozial- oder sonderpädagogische Betreuung von Kindern und Jugendlichen gewährleistet? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Themen und Inhalte:

- Sind die Verantwortlichen des Projekts offen für Partizipation? ☐ Ja ☐ Nein
- Können in das Gaming-Projekt interne Themen bzw. Themen aus dem Umfeld der Einrichtung oder Schule einbezogen werden? ☐ Ja ☐ Nein
- Kann das Gaming-Projekt in das Programm der Einrichtung bzw. den Unterricht der Schule einbezogen werden? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Vorbereitung / Durchführung:

- Ist geklärt, ob online, vor Ort oder hybrid gespielt wird? ☐ Ja ☐ Nein
- Wurden im Vorfeld erforderliche technische Vorbereitungen getroffen? (z. B. Einrichtung eines Servers, einer Plattform und/oder Streams, Vorbereitung eines Games) ☐ Ja ☐ Nein

- Ist geklärt, welche Plattform genutzt wird? ☐ Ja ☐ Nein
- Ist der Datenschutz sichergestellt? ☐ Ja ☐ Nein
- Können für eine Peer-to-Peer-Betreuung geschulte, gamingerfahrene Jugendliche bzw. junge Erwachsene gewonnen werden? ☐ Ja ☐ Nein
- Wurden die Regeln der Netiquette thematisiert? ☐ Ja ☐ Nein
- Ist geklärt, wer die Online-Moderation übernimmt? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Auswahl der Games:

- Wird mit den Kindern und Jugendlichen des Gaming-Projekts abgestimmt, welche Spielarten (Genres) genutzt werden? (z. B. Open-World-Spiel, Beat' em up, Ego-Shooter, Jump 'n' Run, Action-, Geschicklichkeits-, Rollen-, Sport-, Strategiespiel etc.) ☐ Ja ☐ Nein
- Sind die Kinder und Jugendlichen an der Auswahl der Games beteiligt? ☐ Ja ☐ Nein
- Sind die ausgewählten Games vorab von Expert*innen getestet worden? ☐ Ja ☐ Nein
- Kinder- und Jugendschutz: Sind die ausgewählten Games hinreichend geprüft? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Aufgaben der Expert*innen:

- Ist die fachliche Leitung des Gaming-Projekts geklärt? ☐ Ja ☐ Nein
- Sind die organisatorischen Aufgaben geregelt? (Technik- und Materialbeschaffung, Zeitressourcen, Räume etc.) ☐ Ja ☐ Nein
- Sind Kontakte zu den Mitarbeiter*innen der Einrichtung bzw. Schule hergestellt? (Hausmeister*in, Betreuer*innen, Lehrkräfte etc.) ☐ Ja ☐ Nein
- Ist die Verteilung von Aufgaben und Tätigkeiten sichergestellt? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Weitere Kooperationsmöglichkeiten:

- Kann das Gaming-Projekt mit weiteren internen Projekten zusammenarbeiten? (z. B. mit einem anderen Projekt der Einrichtung bzw. der Informatik-, Musik- oder Theater-AG der Schule) ☐ Ja ☐ Nein
- Gibt es im (kommunalen) Umfeld der Einrichtung bzw. Schule weitere mögliche Kooperationspartner? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

Zur Finanzierung:

- Wurde ein Kosten- und Finanzierungsplan erstellt? ☐ Ja ☐ Nein
- Wurden alle Kosten berücksichtigt? (Honorare, Fahrtkosten, Materialien, Technik- und Spieldarlehen, Verpflegung, Öffentlichkeitsarbeit etc.) ☐ Ja ☐ Nein
- Kann die Schule bzw. die Jugendeinrichtung die Finanzierung sicherstellen? ☐ Ja ☐ Nein
- Können finanzielle Mittel aus Förderprogrammen der kulturellen Bildung beantragt werden? ☐ Ja ☐ Nein
- ...

HIER FINDET MAN EINE ÜBERSICHT ÜBER POPULÄRE SPIELGENRES UND PLATTFORMEN:



Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Kurze Erläuterungen zu den im Heft genannten Tools und Plattformen

Discord ist ein kostenfreier Onlinedienst. Ursprünglich für die Gamer-Community entwickelt, wird Discord mittlerweile auch vermehrt für andere Bereiche wie Instant Messaging, Chat sowie Sprach- und Videokonferenzen genutzt. Discord kann als Webanwendung im Browser oder als Client-Software auf Computer, Handy und Tablet verwendet werden und bietet Möglichkeiten, sich mit anderen Plattformen wie Twitch oder Steam zu verlinken.

discord.com

Twitch ist ein Videoportal im Internet. Im Vordergrund steht die Übertragung von Videospielen per Live-Stream. Man kann auf Twitch einen eigenen Kanal erstellen und darüber Gameplay von digitalen Spielen übertragen. Dabei bietet Twitch die Möglichkeit, mit den Zuschauer*innen im Chat zu interagieren.

twitch.tv

Twine ist eine Open-Source-Software, mit der ohne Programmierkenntnisse interaktive Erzählstrukturen erstellt werden können. Die browserbasierte Anwendung lässt sich gut für das kreative Schreiben einsetzen, z. B. um interaktive Geschichten zu erzählen oder eigene textbasierte Online-Spiele zu erstellen. Verfügbar sind auch Clientanwendungen.

twinery.org

Steam ist eine kommerzielle Internet-Plattform für Computerspiele. Es können Games gekauft (temporäre Nutzungsrechte) und mit Onlinezwang gespielt werden. Darüber hinaus bietet die Plattform Software und Gaming-Hardware wie z. B. VR-Equipment an.

store.steampowered.com

Bloxels ist ein digitales Tool, mit dem u. a. eigene Videospiele erstellt werden können. Dabei bietet die App die Möglichkeit, Spielfiguren, Hintergründe und Levels selbst zu gestalten. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich. Selbst erstellte Spiele können auf der Bloxels Infinity Wall mit anderen geteilt werden.

bloxels.com

Bitsy Game Maker ist ein browserbasierter Editor zur Spiele-Erstellung (Open Source). Das minimalistische Tool ist einfach zu bedienen. Es ermöglicht u. a., eigene Objekte und Avatare in Pixeloptik zu zeichnen, Farben auszuwählen, Dialoge zu schreiben und eine Spielumgebung zu gestalten.

make.bitsy.org

Kurze Erläuterungen zu den im Heft genannten Tools und Plattformen

Construct ist eine Software zur Spieleentwicklung. Damit können ohne Programmierkenntnisse 2D-Spiele erstellt werden. Es gibt Construct aktuell in zwei Versionen. Construct 2 muss heruntergeladen und installiert werden, Construct 3 kann im Webbrowser genutzt werden.

construct.net

Minecraft ist ein kommerzielles Sandbox-Computerspiel. In einer frei begehbaren virtuellen Welt können in dem Spiel eigene Konstruktionen (z. B. Gebäude) aus zumeist würfelförmigen Elementen gestaltet werden. Die offene Spielwelt ermöglicht es, auch andere Spielformen wie Shooter-Games umzusetzen.

minecraft.net/de-de

Scratch ist eine visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche, die im Webbrowser sowie mit einer App für die gängigen Betriebssysteme genutzt werden kann. Durch das Zusammensetzen von Blöcken lassen sich Programmcodes schreiben, mit denen Geschichten, Spiele und Animationen erstellt werden können.

scratch.mit.edu

Fusion ist eine intuitiv nutzbare Software zur Entwicklung von digitalen Spielen ohne Programmierkenntnisse.

clickteam.com/clickteam-fusion-2-5

Swift Playgrounds ist eine App für iPad und Mac, mit der man spielerisch die Programmiersprache Swift von Apple erlernen und erproben kann. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich.

apple.com/de/swift/playgrounds

Blockly Games ist ein browserbasiertes Lerntool von Google, mit dem man ohne Programmierkenntnisse einfache Programme erstellen kann. Per Drag and Drop werden in einem Editor grafische Blöcke, die verschiedene Programmfunktionen ausführen, miteinander verzahnt und zu einem Programm zusammengestellt.

blockly.games

Actionbound ist ein Serious Game, mit dem es möglich ist, eigene mobile Abenteuer und interaktive Guides zu erstellen und diese zu veröffentlichen. So können z. B. digitale Schnitzeljagden (sog. Bounds) über Tablet oder Smartphone gespielt werden. Die App ist für Android- und iOS-Betriebssysteme erhältlich.

de.actionbound.com

VII. Medien- Wettbewerbe und Gaming-Festivals



 Viktor Schanz | TINCON

VII. Medien-Wettbewerbe und Gaming-Festivals

Deutscher Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis (DCP) ist der wichtigste Preis für die deutsche Games-Branche. Als gemeinsame Initiative der Wirtschaft und des Deutschen Bundestags wird der DCP seit 2009 verliehen. Der Branchenverband game – Verband der deutschen Games-Branche – prämiiert gemeinsam mit der Bundesregierung die Entwicklung innovativer Computer- und Videospiele „made in Germany“.

Awardbüro Deutscher Computerspielpreis
Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin
030 / 290 492 92
kontakt@computerspielpreis.de

deutscher-computerspielpreis.de



Dieter Baacke Preis – Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte

Mit dem Dieter Baacke Preis zeichnen die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) medienpädagogische Projekte der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit aus. Dazu gehören Gaming-, Making- und Coding-Projekte, die sich an Kinder und Jugendliche richten und deren Kreativität und Kritikfähigkeit fördern.

Gesellschaft für Medienpädagogik und
Kommunikationskultur (GMK)
Obernstraße 24 a
3602 Bielefeld
0521 / 677 88
gmk@medienpaed.de

dieter-baacke-preis.de



Deutscher Multimediapreis mb21

Der Deutsche Multimediapreis mb21 ist ein bundesweiter Wettbewerb, der jährlich die digitalen Arbeiten und Projekte von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen bis 25 Jahre auszeichnet. Seit seiner Gründung im Jahr 1998 hat er sich zu einem der wichtigsten Foren für digitale Medienkultur in Deutschland entwickelt.

Medienkulturzentrums Dresden

Kraftwerk Mitte 3
01067 Dresden
0351 / 212 968 45
mail@mb21.de

mb21.de



VII. Medien-Wettbewerbe und Gaming-Festivals

Kindersoftwarepreis TOMMI

Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI zeichnet als Medienkompetenzprojekt jährlich hochwertige digitale Spiele und Bildungsangebote für Kinder aus. Erst wählt eine Jury aus renommierten Fachjournalist*innen, Pädagog*innen und Wissenschaftler*innen die Nominierungen aus. Dann ist eine Kinderjury in rund 20 Bibliotheken in Deutschland, Österreich und der Schweiz an der Reihe. Sie hat beim Kindersoftwarepreis TOMMI das letzte Wort.

Pädagogischer Medienpreis

Mit dem pädagogisch fundierten Medienpreis werden seit 1998 digitale Produkte für Kinder und Jugendliche prämiert. Es werden Angebote gewürdigt, die in einem fundierten Auswahlverfahren das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben – von Kindern, Jugendlichen, Eltern, pädagogisch Tätigen und Expert*innen.

gamescom gamescom congress

Die jährlich stattfindende gamescom ist das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele und Europas umfangreichste Business-Plattform für die Games-Branche. Jedes Jahr findet hier der gamescom congress, Europas führende Konferenz rund um die Potenziale von Computer- und Videospielen in Gesellschaft und Wirtschaft, statt. Die Konferenz adressiert u. a. Gäste aus Bildung und Pädagogik.

FEIBEL.DE – Büro für Kindermedien

Jenaerstraße 15
10717 Berlin
030 / 857 330 30
post@feibel.de

kindersoftwarepreis.de



SIN – Studio im Netz e. V.
Haus der Medienbildung
Heiglhofstraße 1
81377 München
089 / 72 46 77 – 00
sin@sin-net.de

pädagogischer-medienpreis.de



Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln
01806 / 016 015 (Fachbesucher*innen)
01806 / 089 999 (Privatbesucher*innen)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

gamescom.de | gamescom-congress.de



VII. Medien-Wettbewerbe und Gaming-Festivals

Next Level – Festival for Games

Das mehrtätige Next Level – Festival for Games widmet sich der Kunst und Kultur digitaler Spiele. Gemeinsam mit vielen Partnern lädt Next Level mit einer Mischung aus spannenden Games, interaktiven Performances, erlebnisreichen Workshops und Werkstätten sowie einem hochkarätigen Symposium unterschiedliche Zielgruppen ein, die eines verbindet: das Interesse an Games und am Zocken mit Niveau.

PLAY – Creative Gaming Festival

Das PLAY – Creative Gaming Festival findet einmal im Jahr in Hamburg und online statt. Das Festival wird von der Initiative Creative Gaming und dem jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V. veranstaltet. Beim Festival geht es um den kreativen Umgang mit Games. Im Mittelpunkt der Workshops, Ausstellungen, Shows, Gesprächsrunden und Talks stehen das Mitmachen, Ausprobieren, Diskutieren, Programmieren, Entdecken und natürlich das Spielen.

TINCON (Teenage Internetwork Conference)

Um der jungen Generation zu mehr gesellschaftlicher Teilhabe und öffentlicher Sichtbarkeit zu verhelfen, veranstaltet die TINCON On- und Offline-Events rund um die digitale Jugendkultur – von und für Jugendliche. In Talks, Workshops und Q&As diskutieren junge und bekannte Sprecher*innen mit den Teilnehmer*innen aktuelle Entwicklungen aus den Bereichen Social Media, Popkultur, Lifestyle, Tech, Aktivismus u. v. m. Veranstaltungsorte waren bisher Berlin, Hamburg, Köln und Düsseldorf.

NRW KULTURsekretariat

Döppersberg 19
42103 Wuppertal
0202 / 698 27 0
info@nrw-kultur.de

next-level.org



Initiative Creative Gaming e. V.

Wiesendamm 59
22305 Hamburg
info@playfestival.de

playfestival.de



TINCON gGmbH

Willibald-Alexis-Straße 20
10965 Berlin
030 / 612 099 17
kontakt@tincon.org

tincon.org



VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner



 Tima Miroshnichenko | pexels.com

VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner

Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW

Die Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW ist das bundes- und landeszentrale Institut für kulturelle Bildung in Deutschland. Der Fachbereich Medien vermittelt mit interdisziplinären Ansätzen Handwerkszeug für eine zielgruppengerechte kulturelle Medienbildung – auch im Bereich Gaming.

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Nordrhein-Westfalen e. V.

Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW ist eine landesweite Fachstelle. Sie bietet u. a. Fortbildungen im Bereich Jugendschutz und Prävention an. Zudem finden sich auf ihrer Website viele Materialien und Praxishinweise zu verschiedenen Themen rund um das Jugendschutzrecht.

Bildungspartner NRW – Medienzentrum und Schule

Medienzentren sind ideale Partner, wenn es um die Förderung der Medienkompetenz der Schüler*innen geht. Durch die Bereitstellung aktueller digitaler Bildungsmedien, durch Beratungs- und Fortbildungsangebote für Lehrkräfte und durch medienpädagogische Projekte für Schüler*innen unterstützen sie das Lernen mit und über Medien – auch rund um das Thema Gaming.

Akademie der Kulturellen Bildung
des Bundes und des Landes NRW
Küppelstein 34
42857 Remscheid
02191 / 794-0
info@kulturellebildung.de

kulturellebildung.de



Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Nordrhein-Westfalen e. V.
Poststraße 15-23
50676 Köln
0221 / 92 13 92-0
info@ajs.nrw

ajs.nrw



Bildungspartner NRW
LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Bertha-von-Suttner-Platz 1
40227 Düsseldorf
0211 / 27404 – 2142
info@bildungspartner.nrw

bildungspartner.nrw



VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk)

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk) unterstützt Einrichtungen der Jugendförderung bei der Etablierung von medienpädagogischen Angeboten. Sie betreibt zahlreiche Games-Angebote wie den Spieleratgeber-NRW, die eSport-Jugendliga NRW (esjl) und „Gaming ohne Grenzen“.

Fusion Campus (German Center of Games Competence)

Fusion Campus unterstützt Unternehmen und Institutionen aus den Bereichen Bildung, Wirtschaft, Gesundheit, Verwaltung und Politik, „gamified“ (Geschäfts-)Ideen zu entwickeln und das Potenzial von Gaming vielseitig nutzbar zu machen. Dazu gibt es erfahrene Praxis-Expert*innen aus den Bereichen Gaming, Gamification und Innovation und ein umfangreiches seit mehr als 20 Jahren gewachsenes Netzwerk.

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK)

Als bundesweiter medienpädagogischer Verband für Institutionen und Einzelpersonen ist die GMK Plattform für Diskussionen, Kooperationen und neue Initiativen. Publikationen und Tagungen widmen sich auch dem Thema Games. Auf dem gamescom congress veranstaltet die GMK die Fortbildung „Schule und Games“. Das Coaching-Projekt M-Team vermittelt in NRW u. a. kreative Methoden rund um Gaming und Making.

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk)
Vitalisstraße 383 A
50933 Köln
0221 / 677741920
info@fjmk.de

fjmk.de



Fusion Campus
(German Center of Games Competence)
Luise-Rainer-Str. 7
40235 Düsseldorf
0211 / 88284 264
kontakt@fusioncampus.de

fusioncampus.de



Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK)
Obernstraße 24 a
33602 Bielefeld
0521 / 677 88
gmkm@medienpaed.de

gmkm-net.de | gmkm-m-team.de



VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner

jfc Medienzentrum Köln e. V.

Das jfc Medienzentrum ist eine Fachstelle für Kinder- und Jugendmedienarbeit in Köln und Nordrhein-Westfalen. 1976 als Jugendfilmclub (jfc) gegründet, bietet es landesweit pädagogische Aktionen, Beratung, Qualifizierung und Dienstleistungen im Schnittfeld von Medien, Kultur und Pädagogik an.

Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e. V. (LAG KM)

Die LAG Kunst und Medien generiert gemeinsam mit Netzwerkpartnern ein vielfältiges Angebot für Kinder und Jugendliche in den Bereichen Fotografie, Mediengestaltung sowie bildnerisches und kreatives Arbeiten in ganz NRW. Dabei sind auch Angebote zu Gaming und der jugendkulturellen Bedeutung digitaler (Spiel-)Welten. In allen Bereichen bietet die LAG Fortbildungen an.

Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e. V. (LAG LM)

Als Fachstelle für aktive Medienarbeit hat die LAG LM den Schwerpunkt Inklusive Medienarbeit. Sie unterstützt lokale und regionale Organisationen bei der Konzeption, Planung und Durchführung von Medienprojekten. Die Publikationen vermitteln Fachwissen, Methoden und Einblicke in die Medienarbeit vor Ort.

jfc Medienzentrum Köln e. V.

Seekabelstraße 4
50733 Köln
0221 / 13056150
info@jfc.info

jfc.info



Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e. V. (LAG KM)
Wittener Straße 3
44149 Dortmund
0231 / 98 88 70 66
kontakt@lag-km.de

lag-km.de



Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e. V. (LAG LM)
Hedwigstraße 30-32
47058 Duisburg
0203 / 418 676-80
info@medienarbeit-nrw.de

medienarbeit-nrw.de



VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner

LAK – Landesarbeitskreis kommunaler Medienzentren NRW

Die kommunalen Medienzentren in NRW sind zentrale Ansprechpartner rund um das Thema Medienbildung in den Kommunen und Kreisen vor Ort. Hier gibt es Fortbildungen und Beratungen, teilweise auch technisches Equipment zum Verleih. Eine Übersicht der kommunalen Medienzentren in NRW bietet der LAK NRW auf seiner Website. Auch im Bereich Gaming sind einige Medienzentren aktiv.

LVR–Zentrum für Medien und Bildung (ZMB)

Das LVR–Zentrum für Medien und Bildung (ZMB) ist ein kommunal–staatlicher Bildungs– und Mediendienstleister, der insbesondere im Rheinland, in Düsseldorf und in NRW agiert. Mit seinem Media– und GamesLab bietet es pädagogischen Fachkräften einen innovativen Lernort, um den Einsatz digitaler Medien in kulturellen und pädagogischen Kontexten zu erproben.

LWL–Medienzentrum für Westfalen

Als Kulturdienst des Landschaftsverbandes Westfalen–Lippe (LWL) und landesweit wirksames Zentrum für Medien und Bildung unterstützt das LWL–Medienzentrum für Westfalen Schulen, Bildungs– und Kultureinrichtungen in Nordrhein–Westfalen an den Schnittstellen von Medien, Bildung und Kultur in der digitalen Welt.

Elisabeth Haring
Medienzentrum Kreis Lippe
Felix–Fechenbach–Straße 5
32756 Detmold
05231 / 62–363
e.haring@kreis–lippe.de

lak-medienzentren-nrw.de



LVR–Zentrum für Medien und Bildung (ZMB)

Bertha–von–Suttner–Platz 1
40227 Düsseldorf
0211 / 27404–0
info.medien–und–bildung@lvr.de

medien-und-bildung.lvr.de



LWL–Medienzentrum für Westfalen

Fürstenbergstraße 13–15
48147 Münster
0251 / 591–3902
medienzentrum@lwl.org

lwl-medienzentrum.de



VIII. Mehrwert durch Kooperation: Netzwerke und Partner

spielbar.de

Das medienpädagogische Online–Portal spielbar.de ist ein Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung. Das Angebot will die medienpädagogische Arbeit von Eltern und Lehrkräften unterstützen. Ausgewählte Neuerscheinungen werden unter pädagogischen Gesichtspunkten rezensiert. Zum ständigen Angebot gehören zudem ein Elternratgeber zur Orientierung im Alltag und ein Glossar, das die wichtigsten Gamesbegriffe erläutert.

Stiftung Digitale Spielekultur

Als Stiftung der deutschen Games–Branche initiiert und realisiert die Stiftung Digitale Spielekultur Projekte in den Bereichen Kultur, Bildung und Forschung, mit denen die vielfältigen Potenziale von Games in die Gesellschaft getragen werden. So entstehen Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den zivilgesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland.

Bundeszentrale für politische Bildung

Adenauerallee 86
53113 Bonn
0228 / 99515–0
spielbar@bpb.de

spielbar.de



Stiftung Digitale Spielekultur

Marburger Straße 2
10789 Berlin
030 / 29049290
kontakt@stiftung–digitale–spielekultur.de

stiftung-digitale-spielekultur.de



IX. Wege zur Finanzierung



IX. Wege zur Finanzierung

Wege zur Finanzierung

Ob in der Jugendarbeit, in Kultureinrichtungen oder in der Schule: Gaming-Projekte mit Kindern und Jugendlichen erfordern finanzielle und materielle Ressourcen.

Im Folgenden werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie finanzielle oder materielle Lücken bei einer Projektfinanzierung geschlossen werden können. Oft ist die Kooperation mit professionellen Expert*innen aus dem Medien- bzw. Gaming-Bereich Voraussetzung für eine Förderung.

LAG Kunst und Medien NRW

Die Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Kunst und Medien NRW e. V. generiert gemeinsam mit Netzwerkpartnern ein vielfältiges Angebot für Kinder und Jugendliche in den Bereichen Fotografie, Mediengestaltung sowie bildnerisches und kreatives Arbeiten in ganz Nordrhein-Westfalen. Die LAG Kunst und Medien übernimmt auch Kosten für Honorare und Sachausgaben in Angeboten zum Gaming.

Die Förderbeträge bewegen sich zwischen ca. 500 Euro und 3.500 Euro pro Projekt.

Antragsfristen: 30. April und 31. Oktober eines Kalenderjahres.

lag-km.de

Ganztag

In Nordrhein-Westfalen werden Ganztagsangebote an Schulen kontinuierlich erweitert. Im Rahmen des schulischen Ganztags gibt es vielfältige Angebote kultureller Bildung – auch Angebote zum Gaming.

Für die offene Ganztagsschule im Primarbereich stellt das Land Lehrer*innenstellen und Personalkostenzuschüsse zur Verfügung. Anträge werden von den Schulträgern zum 31. März eines Jahres für das kommende Schuljahr den Bezirksregierungen vorgestellt. Die Zuwendungen sind für die Durchführung außerunterrichtlicher Angebote bestimmt. Schulen, die nicht als offene Ganztagsschule arbeiten, können einen Personalkostenzuschuss über das Programm „Schule von acht bis eins“, im ländlichen Raum bei zusätzlichen

Nachmittagsangeboten über das Programm „Dreizehn Plus“ erhalten. Die Anträge sind ebenfalls von den Schulträgern zum 31. März eines Jahres vorzulegen.

Ganztagsschulen der Sekundarstufe I erhalten einen 20%igen Stellenzuschlag, bei einigen Förderschultypen sogar 30 %. Die Schulen können die Stellenzuschläge über das Programm „Geld oder Stelle“ bis zu 60 % kapitalisieren. Hierzu ist es erforderlich, dass die Schulträger den Bezirksregierungen zum 30. Dezember des Vorjahres des jeweiligen Schuljahres einen Antrag vorlegen. Ein ähnliches Verfahren gilt für die pädagogische Übermittagsbetreuung in Halbtagschulen der Sekundarstufe I. Diese Schulen können auf Antrag entweder Lehrer*innenstellenanteile oder Barmittel erhalten.

schulministerium.nrw.de

Kultur und Schule

Auf Antrag finanziert das Landesprogramm „Kultur und Schule“ über ein Schuljahr hinweg an Schulen künstlerisch-kulturelle Projekte,

die in Kooperation mit Kulturschaffenden durchgeführt werden. Antragsberechtigt sind Künstler*innen, Kulturinstitute und Einrichtungen der künstlerisch-kulturellen Bildung. Ansprechpartner für Kulturschaffende und Schulen ist das Kultur- oder Kreiskulturamt vor Ort. Die Antragsfrist endet am 31. März eines Kalenderjahres.

kulturundschule.de

Kulturrucksack NRW

Das Landesprogramm „Kulturrucksack NRW“ fördert Projekte kultureller Bildung für junge Menschen im Alter von 10 bis 14 Jahren. In Kommunen, die am Kulturrucksack teilnehmen, können in diesem Rahmen auch Gaming- und Medienangebote wie beispielsweise Spiele-Entwicklung oder Game-Design gefördert werden. Interessierte wenden sich an den*die Kulturrucksack-Beauftragte*n der jeweiligen Kommunen.

kulturrucksack.nrw.de

RKP – Regionales Kultur Programm NRW

Mit dem RKP – Regionales Kultur Programm NRW unterstützt die Landesregierung die kulturelle Profilbildung der zehn Kulturregionen in Nordrhein-Westfalen. In diesem Rahmen werden auch außerschulische Projekte gefördert, die Kinder und Jugendliche ansprechen, u. a. Angebote und Projekte rund um das Thema Gaming. Antragsberechtigt sind Einzelpersonen (z. B. Künstler*innen aller Sparten), Vereine, kommunale Einrichtungen und Kulturinstitutionen sowie Unternehmen. Zentrale Kriterien sind Kooperation und Vernetzung über die eigene Stadt- bzw. Gemeindegrenze hinaus. Der Fördersatz liegt bei maximal 50 % der Gesamtausgaben. Interessierte wenden sich an das zuständige regionale RKP-Koordinierungsbüro oder an die Dezernate 48 der jeweiligen Bezirksregierungen. Die Antragsfrist endet am 30. September eines Kalenderjahres.

regionaleskulturprogrammnrw.de

Kinder- und Jugendförderplan NRW

Der Kinder- und Jugendförderplan (KJFP) des Landes Nordrhein-Westfalen ist das zentrale Förderinstrument für die Kinder- und Jugendarbeit in Nordrhein-Westfalen. Zudem enthält er die Ziele und Aufgaben der Kinder- und Jugendförderung auf Landesebene. Antragsberechtigt sind sowohl öffentliche als auch anerkannte freie Träger der Kinder- und Jugendhilfe. Über den KJFP können auch Gaming-Projekte mit Kindern und Jugendlichen gefördert werden.

Die Antragsfrist endet zu Beginn eines Kalenderjahrs (i. d. R. am 10. Januar, keine Ausschlussfrist). Für die Vergabe der Mittel aus dem KJFP sind die Landesjugendämter bei den Landschaftsverbänden Rheinland (Köln) und Westfalen-Lippe (Münster) zuständig, die auch zu Fragen der Antragstellung beraten.

lvr.de

lwl-landesjugendamt.de

Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung

„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ ist ein Programm des Bundesministeriums für Bildung und Forschung mit einer Laufzeit bis zunächst Ende 2027. Über das Programm werden außerschulische Angebote der kulturellen Bildung für bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche im Alter von drei bis 18 Jahren gefördert. Die Weitergabe der Programm-gelder erfolgt bundesweit über 27 Programmpartner (Stand: Mai 2022). Die Angebote vor Ort werden von lokalen Bündnissen, die aus wenigstens drei unterschiedlichen Kooperationspartnern bestehen, durchgeführt. Auch Schulen können hier Partner sein, die Angebote oder Projekte müssen dann außerhalb des regulären Unterrichts und auf der Basis von Freiwilligkeit durchgeführt werden.

Bei der Antragsstellung wendet man sich zunächst an einen der Programmpartner, welche die Mittel weitergeben. Für Projekte mit dem Schwerpunkt Gaming bieten sich

hier insbesondere die Programme „Stärker mit Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur und „Spielen macht stark! – Erforschen, Gestalten und Aneignen“ von Spielmobile e. V. an. Aber auch andere Programmpartner können angefragt werden. Für eine allgemeine programmumfassende Erstberatung steht die Beratungsstelle NRW allen Interessierten zur Verfügung.

bueundnisse-fuer-bildung.de

kulturmachtstark-nrw.de

staerkermitgames.de

spielmobile.de

nachtfrequenz – Nacht der Jugendkultur

Die Nacht der Jugendkultur findet am letzten Septemberwochenende eines Jahres in ganz Nordrhein-Westfalen statt und fördert die kulturellen Aktivitäten, die Ideen und Talente von Jugendlichen ab 14 Jahren. In diesem Rahmen können auch Angebote zum Gaming durchgeführt werden. Ausrichter der Events sind meist Jugendeinrichtungen, Kultureinrichtungen oder Soziokulturelle

Zentren. Sie können über ihre Kommune eine Förderung für Kosten beantragen, die in Vorbereitung und Durchführung der Events anfallen. Gefördert werden alle Arten von kulturellen Veranstaltungen für Jugendliche und mit Jugendlichen. Veranstalterin ist die Landesvereinigung Kulturelle Jugendarbeit Nordrhein-Westfalen (LKJ NRW) e. V., die bei Fragen auch informiert und berät.

nachtderjugendkultur.de
lkj-nrw.de

Soziokultur NRW

Die Landesarbeitsgemeinschaft Soziokultureller Zentren NRW (Soziokultur NRW) vergibt zwei Mal jährlich Fördermittel des Landes für projektbezogene soziokulturelle Arbeit in allen künstlerischen Sparten. Im Rahmen dieser Förderung können auch Mittel für spartenübergreifende, diversitätsorientierte oder sozialräumlich angelegte Gaming-Projekte mit jungen Menschen sowie Erwachsenen beantragt werden. Vorhaben sollten mit

künstlerischen und kulturellen Mitteln beispielgebend sein für die weitere Entwicklung der Soziokultur. Eine Beratung vor der ersten Antragsstellung ist zu empfehlen. Kontakte sowie Fristen (Mai/November) sind auf der Website der Soziokultur NRW zu finden.

soziokultur-nrw.de

Fonds Soziokultur

Über sein Hauptförderprogramm „Allgemeine Projektförderung“ fördert der Fonds Soziokultur zeitlich befristete und inhaltlich abgegrenzte Kulturprojekte – auch Medien- und Gaming-Projekte. Die Projekte müssen Modellcharakter haben, und die aktive Partizipation von Laien bzw. Nicht-Künstler*innen muss im Zentrum des Projektes stehen. Die Fördermittel werden als Wettbewerb um die besten Projektideen zweimal jährlich öffentlich ausgeschrieben. Die Ausschreibungen sind immer themenoffen. Es gibt keine Vorgaben hinsichtlich der Rechtsträgerschaft der Antragsteller*innen, es können sich also auch Einzelpersonen um Fördermittel bewerben. Allerdings haben freie Träger*innen

der Kulturarbeit Vorrang vor öffentlichen Einrichtungen. Das Förderprogramm „U25 – Richtung: Junge Kulturinitiativen“ richtet sich an junge Menschen im Alter von 18 und 25 Jahren, die – ggf. gemeinsam mit anderen – ein soziokulturelles Projekt verwirklichen möchten. Die Altersgrenze gilt dabei nicht für die Teilnehmer*innen, sondern für die Projektverantwortlichen. Antragsfristen für beide Programme sind jeweils der 2. Mai und der 2. November eines Kalenderjahres.

fonds-soziokultur.de

Kommunale Zuwendungen

Viele Kommunen fördern Projekte der außerschulischen Kinder- und Jugendkulturarbeit, und auch für die Kooperation mit Schulen stehen vielerorts Zuschüsse zur Verfügung. Obwohl der Bereich der kulturellen Bildung zu den freiwilligen Finanzierungsleistungen einer Kommune gehört, sollte man sich nicht scheuen, sein Anliegen beim Schul-, Jugend- und/oder Kulturamt und bei entsprechenden Ratsmitgliedern vorzutragen und gut zu begründen.

Stiftungen

Viele Stiftungen unterstützen Projekte der kulturellen Bildung. Angesichts der großen Zahl an Stiftungen lohnt es sich, im Internet Portale mit Stiftungsverzeichnissen aufzusuchen. Diese Portale ermöglichen hier eine erste Orientierung, oft mit Suchfunktion. Informationen über Stiftungen findet man z. B. beim Bundesverband Deutscher Stiftungen oder auch beim Innenministerium des Landes Nordrhein-Westfalen. Häufig bieten sich zur Förderung von Projekten kultureller Bildung auch lokale bzw. regionale Stiftungen vor Ort an, wie z. B. Bürgerstiftungen, Stiftungen von örtlichen Banken und Sparkassen, Stiftungen von ortsansässigen Firmen und auch kirchliche Einrichtungen.

stiftungssuche.de
im.nrw/themen/beteiligung/stiftungen-nordrhein-westfalen

Förderdatenbank des Bundes

Auf der Förderdatenbank des Bundes erhält man einen Überblick über Förderprogramme des Bundes, der Länder und der Europäischen Union. Zur Verfügung steht eine Suchfunktion, mit der man das aktuelle Förderangebot durchstöbern kann.

foerderdatenbank.de



X. Literatur und Links



 Pixabay | pexels.com

X. Literatur und Links

Literaturhinweise:

Horst Pohlmann (2021): Praxisprojekte – Von der Idee zum Best-Practice-Projekt. In: Geisler, Martin (Hrsg.): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis, S. 129–144, Kohlhammer, Stuttgart

Klaus Lutz (2021): Gameskultur und Resilienz. In: Michael Dietrich, Viktorija Zalcburgaite (Hrsg.): Kultur. Spiel. Resilienz. – Vom Wert der Kulturellen Bildung in Krisen, S. 161–168, kopaed (Verlag), München

Eike Rösch, Kathrin Demmler, Elisabeth Jäcklein-Kreis, Tobias Albers-Heinemann (Hrsg.) (2012): Medienpädagogik Praxis Handbuch – Grundlagen, Anregungen und Konzepte für Aktive Medienarbeit, Schriftenreihe Materialien zur Medienpädagogik, Band 10, München

Philip Kiefer (2017): Programmieren lernen mit Swift Playgrounds, Rheinwerk Verlag GmbH, Bonn

Zeitschrift gruppe & spiel Nr. 2/2016: Computerspiele digital und analog, Friedrich Verlag GmbH

Online verfügbar:



Olaf Zimmermann, Felix Falk (Hrsg.) (2020): Handbuch Gameskultur – Über die Kulturwelten von Games, 1. Auflage, Deutscher Kulturrat (Verlag), Berlin



Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2019): Computerspiele – Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang, 4. Auflage, Bonn



Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Digitale Spiele – Pädagogisch beurteilt, Band 30, Ausgabe 2020/2021



Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.): Bildung neu gestalten mit Games



medien+bildung.com gGmbH, Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz (Hrsg.): Spielend lernen – 17 innovative Games-Konzepte für Schule und Jugendbildung

Linkempfehlungen:

bildung.digital/home

creative-gaming.eu

digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de

games-im-unterricht.de

gaming-ohne-grenzen.de

gutes-aufwachsen-mit-medien.de

internet-abc.de

jff.de/kompetenzbereiche/umgang-mit-games

klicksafe.de/digitale-spiele

schau-hin.info/games

schoolgames.eu

spielbar.de

spielraum.web.th-koeln.de

spieleratgeber-nrw.de

stadt-koeln.de/digitale-spiele

usk.de



merkheft

.09



Ein gemeinsames Angebot für
Schule, Jugendarbeit und Kultur