



CREATIVE GAMING — MIT SPIELEN SPIELEN! WORKSHOP | GAMESCOM CONGRESS 2020

Christiane Schwinge (Dipl.-Päd.)
Initiative Creative Gaming e.V.

DIE INITIATIVE CREATIVE GAMING



Die Anfänge...Das Team des PLAY – Creative Gaming Festival 2011.

Expert*innen aus

- Medienpädagogik
- Medienkunst
- Game Design
- Musik
- Theater
- Kulturmanagement
- ...

MIT SPIELEN SPIELEN!



Digitale Spiele als Werkzeug, um Bildungsprozesse zu initiieren

DIE GRUNDPRINZIPIEN VON CREATIVE GAMING

**Spielregeln
ignorieren**

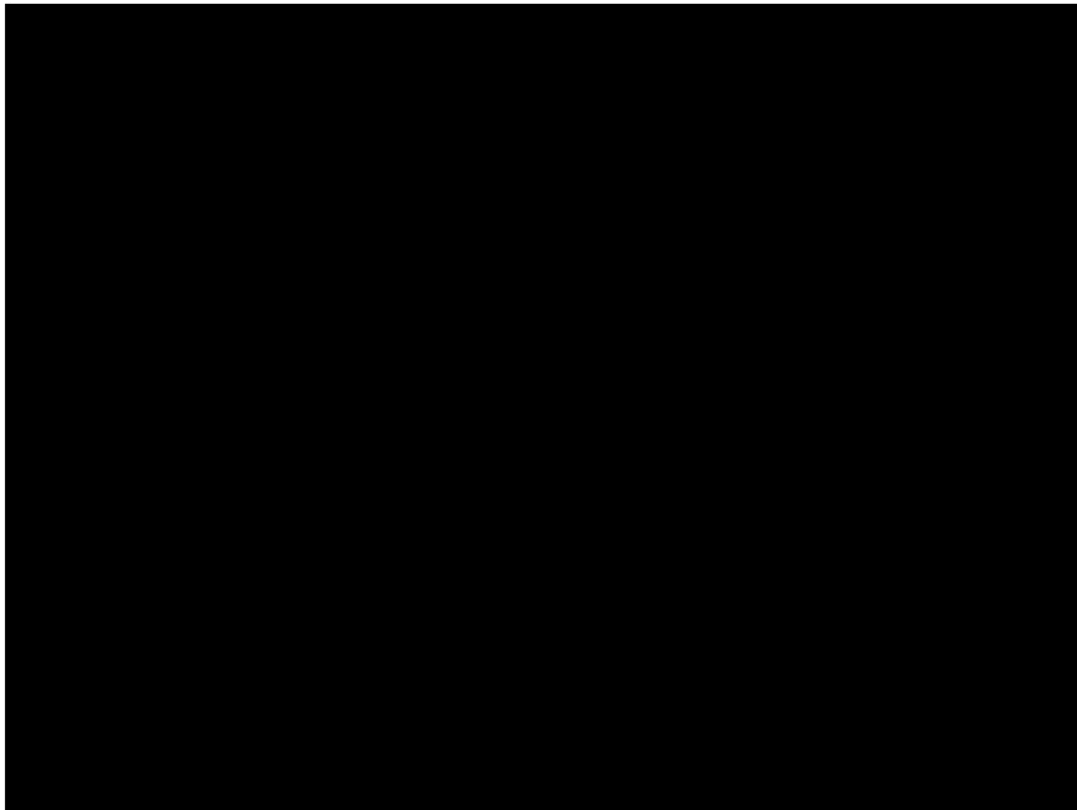
**Spiele als
Spielzeug
nutzen**

**Spiele als
Werkzeug
nutzen**

**Digitales
analog
werden
lassen**

**Spiele neu
denken**

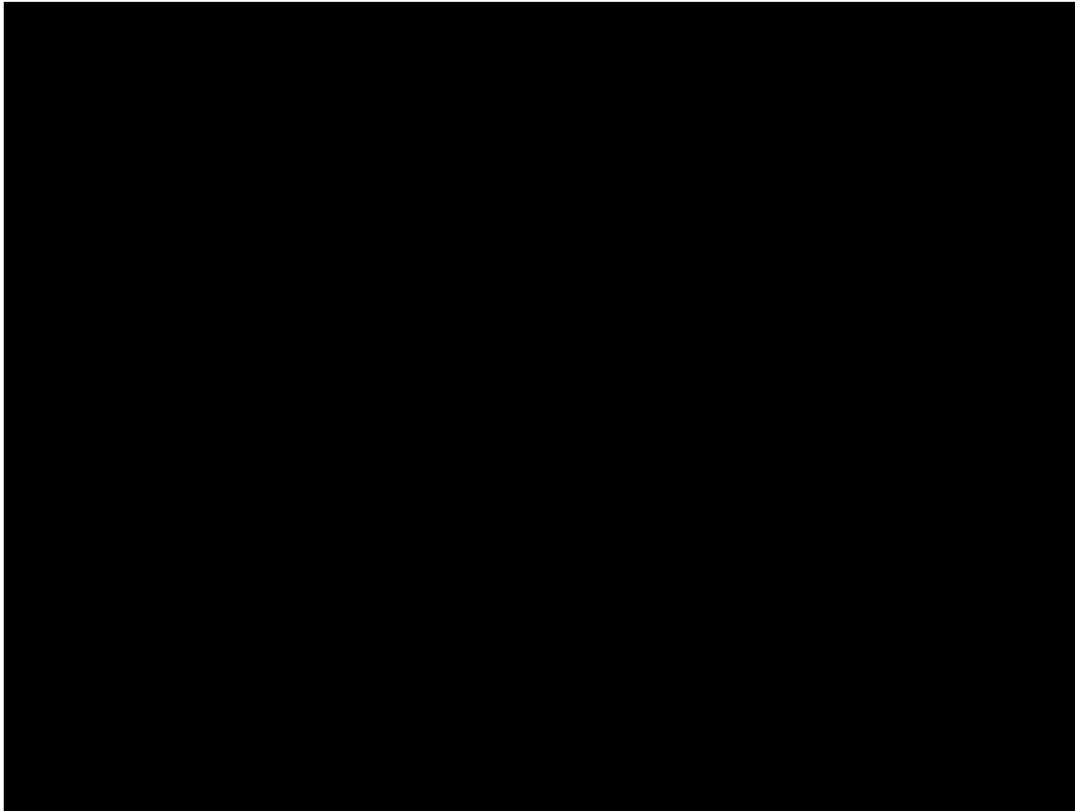
SPIELREGELN IGNORIEREN



**Balletttanzen im
Ballerspiel**

<https://youtu.be/rQoE-u-y7Sw>

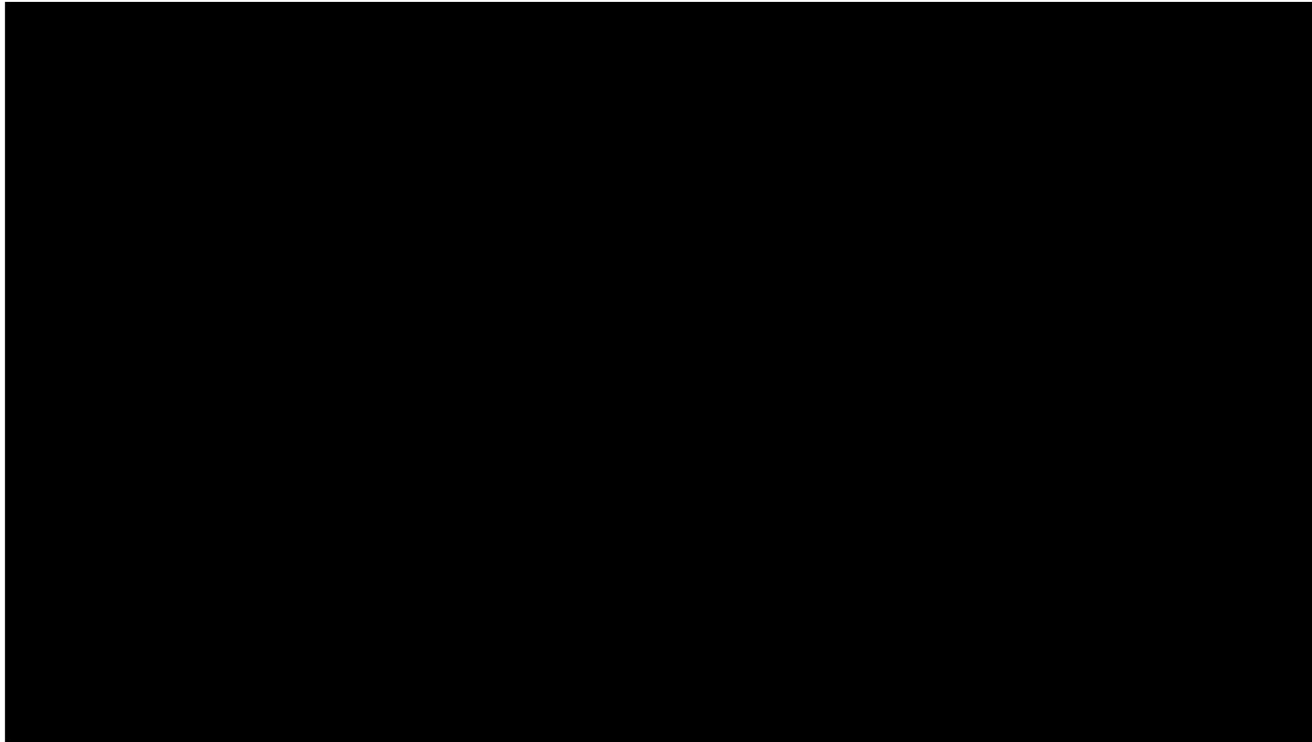
SPIELE ALS SPIELZEUG NUTZEN



Seifenkistenrennen in
Garry's Mod

<https://youtu.be/RewmRz4MYVA>

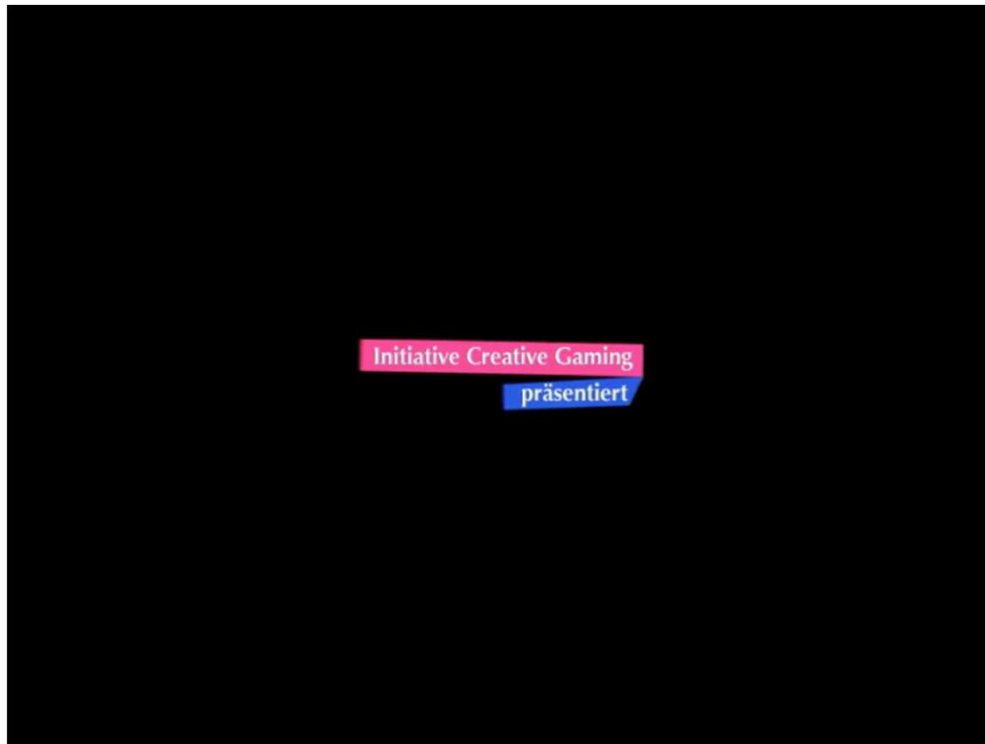
DIGITALES ANALOG WERDEN LASSEN



Filme in
Videospielästhetik

[https://youtu.be/OGSA__
RfEzs](https://youtu.be/OGSA__RfEzs)

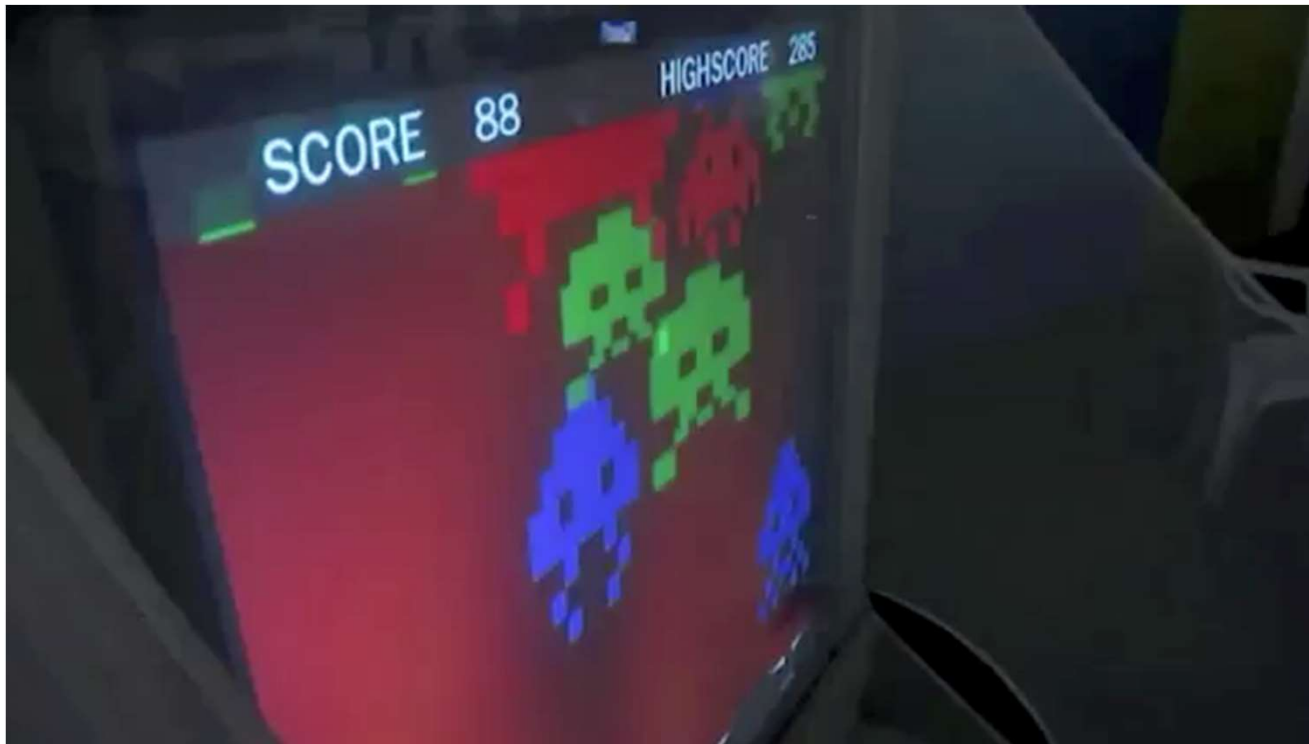
SPIELE ALS WERKZEUG NUTZEN



**Spiele als Bühne für den
eigenen Kurzfilm**

**[https://youtu.be/DPYYQ_vS
ako](https://youtu.be/DPYYQ_vSako)**

SPIELE NEU DENKEN



**Zusammenspiel
digital und
analog für neue
Spielerlebnisse
nutzen**

**[https://youtu.be/
mA7FHT3TI9k](https://youtu.be/mA7FHT3TI9k)**

SCHNITTSTELLE ZWISCHEN MEDIENPÄDAGOGIK UND MEDIENKUNST



Das Ziel medienpädagogischer Arbeit mit Games:

- Medienkompetenzförderung
- Partizipation ermöglichen
- Reflexionsfähigkeit und Mündigkeit stärken
- kreativen Ausdruck fördern
- Spiele als Teil von Jugendkultur ernst nehmen
- Subversives Potenzial aufzeigen

PROFILKLASSE „SMART GAMING“ AN DER STS WILHELMSBURG (JAHRGANG 8-10)

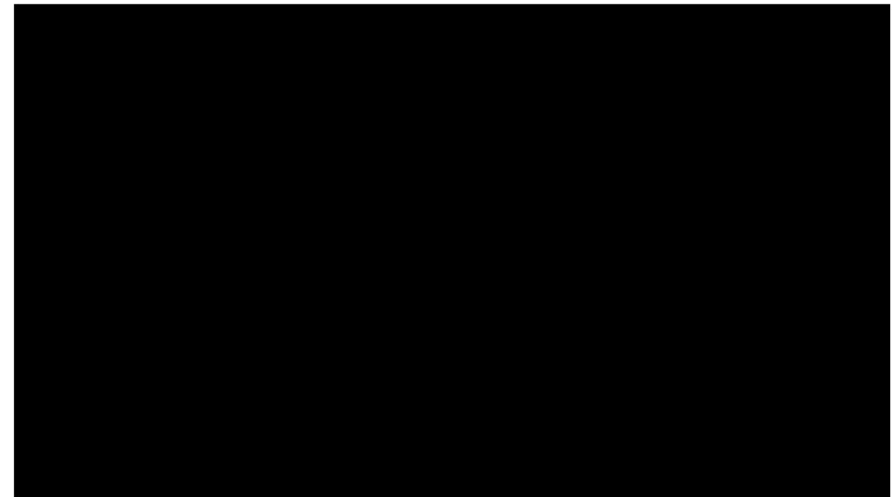
- Kulturelle und ökonomische Bedeutung von Spielen
- Digitaler Sandkasten
- Game Design
- Controller bauen
- Street Games
- Game-Video
- Berufsorientierung
- Schulfeste
- ...



INTEGRATION IN DEN FACHUNTERRICHT

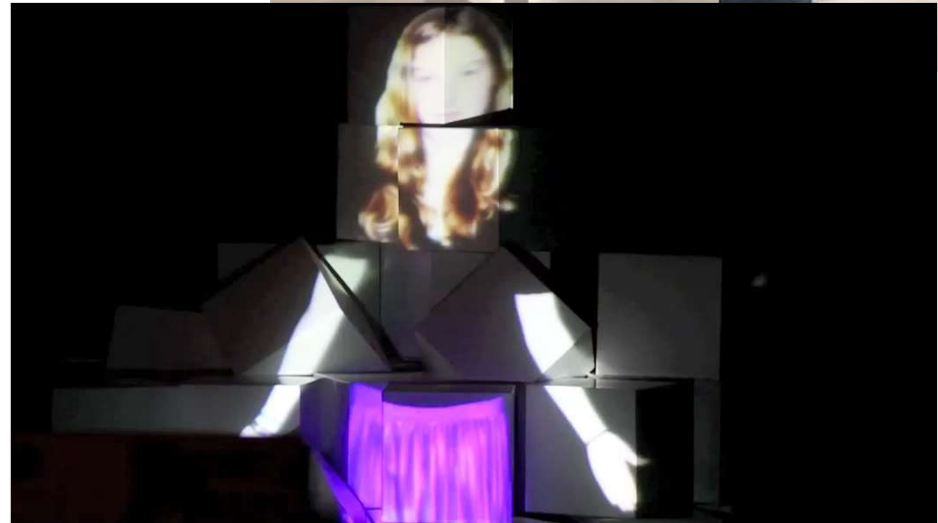
JAHRGANG 9, GYMNASIUM

- Thema: Im Westen nichts Neues
- Interpretation mit Creative Gaming Methoden
 - Machinimas
 - App-Ideen
 - Street Games



<https://youtu.be/44TVCmCn1zo>

THEATER UND PERFORMANCE



DAS SPIEL SPIEL

Spiel-mechanik

Bewegungsfolge

SPIELREGELN KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,
Deutsche Übersetzung von
André Eberwein,
Beispiele von Junge Tüftler

Eine Komponente oder der Spieler selbst bewegen sich in einer bestimmten Ordnung, z.B. rundenweise, von Punkt zu Punkt. Beinhaltet evtl. Entscheidungen über Richtung und Länge der Bewegung (oft auch als Submechanik).

- # Figur bewegen in Schach
- # Truppenmärsche in Echtzeitstrategie

Spiel-umgebung

Spukhaus

SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,
Deutsche Übersetzung von
André Eberwein,
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

Thema

Tempel erforschen

HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,
Deutsche Übersetzung von
André Eberwein,
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels: Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

Spielziel

Meiste Punkte

SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,
Deutsche Übersetzung von
André Eberwein,
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spielmotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

Komponente

Ball

SPIELFIGUR SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,
Deutsche Übersetzung von
André Eberwein,
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion, Objekte mit denen oder gegen die gespielt werden kann.

Schnittstelle

Bewegungssteuerung

SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,
Deutsche Übersetzung von
André Eberwein,
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

BLITZ-GAME-ENTWICKLUNG MIT DEM SPIEL SPIEL

- 6 Karten mit den wichtigsten Spielelementen
- Entwickelt daraus in 10 Minuten eine neue Spielidee – je verrückter, desto besser!
- Denkt auch an einen Spieltitel und überlegt euch die Zielgruppe
- Anschließend präsentiert eine Gruppe ihr Spiel im Plenum

Spiel-mechanik SPIELREGELN KONFLIKT Was kann man im Spiel tun?  The GameGame by Ali Javini, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tüftler	Bewegungsfolge Eine Komponente oder der Spieler selbst bewegen sich in einer bestimmten Ordnung, z.B. rundenweise, von Punkt zu Punkt. Beinhaltet evtl. Entscheidungen über Richtung und Länge der Bewegung (oft auch als Submechanik). # Figur bewegen in Schach # Truppenmärsche in Echtzeitstrategie
Spiel-umgebung SPIELRAUM Wo findet das Spiel statt?  The GameGame by Ali Javini, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tüftler	Spukhaus Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden. Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.
Spielziel SPIELAUFGABE Was soll man zum Gewinnen tun?  The GameGame by Ali Javini, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tüftler	Meiste Punkte Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel. Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spielmotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.
Komponente SPIELFIGUR SPIELOBJEKTE Dinge, mit denen man etwas tun kann.  The GameGame by Ali Javini, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tüftler	Ball Komponenten sind Objekte, die die Spielenden im Spielverlauf nutzen können. Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder Herausforderung. Sie sind potentiell Objekte der Interaktion, Objekte mit denen oder gegen die gespielt werden kann.
Schnittstelle SPIELSTEUERUNG Wie interagiert man mit dem Spiel?  The GameGame by Ali Javini, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tüftler	Bewegungssteuerung Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren. Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.
Thema HANDLUNG Worum geht es im Spiel?  The GameGame by Ali Javini, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tüftler	Tempel erforschen Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet. Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels: Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

SELBERMACHEN: MEDIENKOMPETENT MIT GAMES (OER)

Suche ...

MEDIENKOMPETENT MIT DIGITALEN SPIELEN

PRAKTISCHE BEISPIELE FÜR GAMES IN DER PÄDAGOGIK

Konzepte und Methoden Expertenvideos Arbeitsmaterial

BRETTSPIEL-REMIX



Beim Brettspiel-Remix entwickeln die Teilnehmenden aus Elementen existierender Brettspiele ein eigenes neues Spiel. Bei der Entwicklung ihrer Spielidee erhalten sie Einblicke in die

GAME DESIGN MIT KODU



Die Teilnehmenden entwickeln eine eigene Spielidee und setzen sie mit der visuellen Programmier-Software Kodu selbst um. Dabei beschäftigen sie sich mit dem Design-Prozess von Games,

MACHINIMA MIT DIE SIMS 3



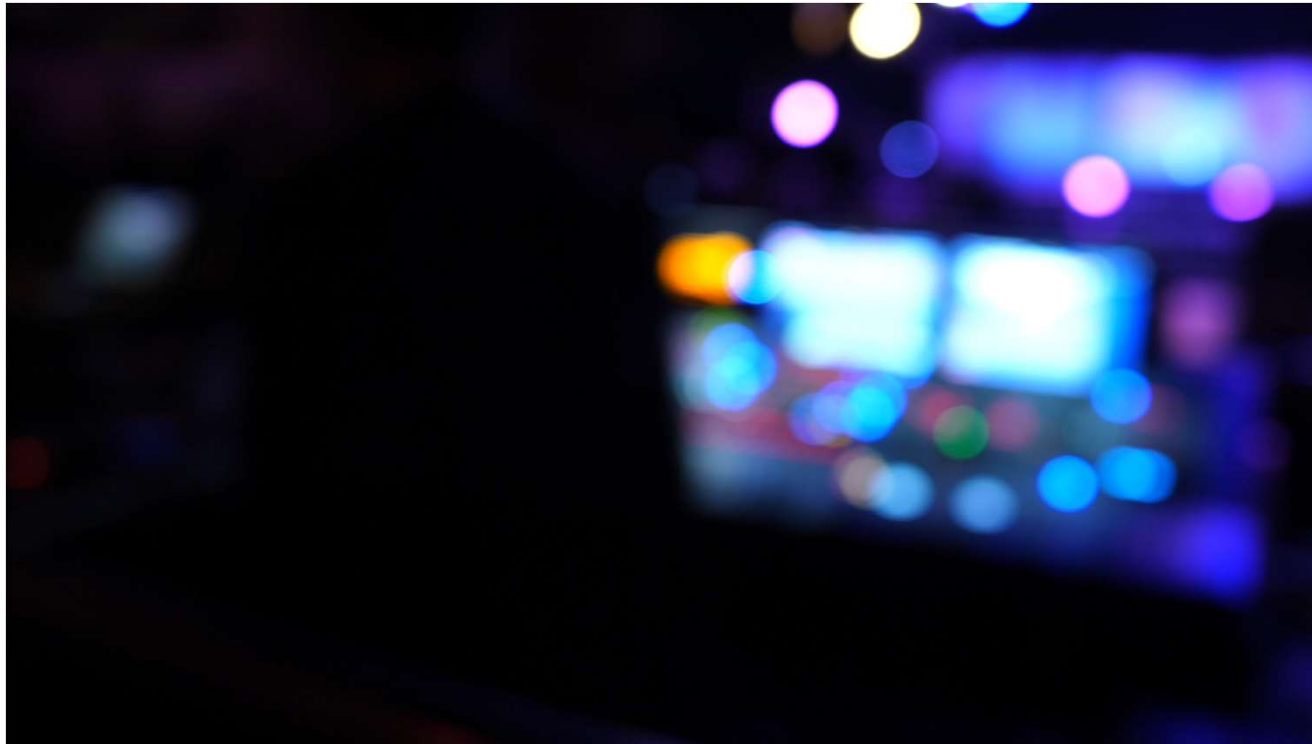
Die Teilnehmenden entwickeln eine Geschichte und produzieren daraus mit dem Computerspiel Die Sims 3 ein Machinima, also einen Film in einem Computerspiel. Dabei setzen sie sich

Materialien zum Selbermachen auf www.medienkompetent-mit-games.de

- Videos mit Expert*innen aus der Games Branche
- Konzepte für die Bildungsarbeit
- Methoden für die kreative Arbeit mit digitalen Spielen

ODER VORBEISCHAUEN! PLAY — CREATIVE GAMING FESTIVAL

4.-8. NOVEMBER 2020 | ONLINE & HAMBURG



Im Programm

- Workshops
- Fortbildungen
- Interaktive Ausstellung
- Vorträge und Gesprächsrunden
- Speakers' Corner
- Lab
- Einblicke in die Spielekultur

VIELEN DANK

Kontakt

E-Mail:

christiane-schwinge@creative-gaming.de

Twitter:

[c_banane](#)

Projekte

Initiative Creative Gaming

Web: www.creative-gaming.eu

YouTube: [InsideCreativeGaming](#)

PLAY – Creative Gaming Festival

www.playfestival.de

Medienkompetent mit Games

www.medienkompetent-mit-games.de