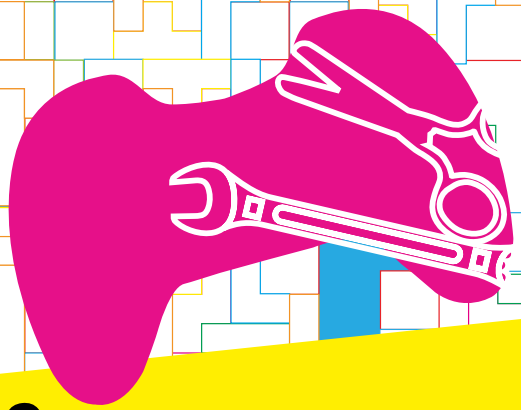
INITIATIVE

Creative Gaming

www.creative-gaming.eu



Doku_2010

::: INHALT :::

Creative Gaming	3
Aktionen, Workshops und Vorträge 2010	4
play10 – 3. Festival für kreatives Computerspielen / 2.–4. Dezember 2010 / Potsdam	8
Presse	12
Initiative Creative Gaming	18
Kontakt	19

::: CREATIVE GAMING :::

Mit Computerspielen kann man viel machen. Doch wer dabei nur an das übliche Spektrum der Möglichkeiten wie spielen, sich unterhalten, Geld machen oder sie schlecht, gut, gefährlich oder förderlich finden denkt, weiß noch nichts von Creative Gaming!

Wir, die Initiative Creative Gaming, setzen dem Üblichen einen Aspekt hinzu: Man kann Computerspiele dazu benutzen, um mit ihnen, in ihnen und durch sie kreative Prozesse anzustoßen. Creative Gaming heißt, Regeln zu brechen, neue zu erfinden, digitale Spiele als Werkzeug- oder Sandkasten zu benutzen oder sie ganz neu zu entdecken.

Im vierten Jahr nach der Gründung ist uns als Initiative Creative Gaming der kreative Einsatz von Computerspielen so wichtig wie am ersten Tag. Ein zentrales Anliegen der kulturellen Bildung, der Vermittlung von Medienkompetenz und der Medienkunst setzen wir in unseren Projekten, Workshops und während des Festivals play um: Die Nutzung von Strukturen, Mustern und Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Spiele für eigene Produktionen. So erfährt man in Creative-Gaming-Workshops wie man mit Computerspielen Geschichten erzählen, Marktmechanismen durchschauen oder Kunst machen kann.

Unser Schwerpunkt lag 2010 darin, Workshops und Werkstätten in verschiedenen deutschen Städten anzubieten. Hinzu kamen viele Fachvorträge, Fortbildungen und als krönender Jahresabschluss das 3. Festival für kreatives Computerspielen play10.

::: AKTIONEN, WORKSHOPS UND VORTRÄGE 2010 :::

Workshop, 28. & 29.1. 2010, Potsdam
LAG-Multimedia
Im Rahmen der Fachtagung unter dem Titel „Kreativ und scheinbar grenzenlos – Medienwelten junger Menschen in Zeiten des Web 2.0“.
Die Konferenz richtete sich an pädagogische Fachkräfte, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten. Die Veranstaltung beleuchtete aus wissenschaftlicher Perspektive und innerhalb von Praxisworkshops die kreativen Potenziale und die Grenzen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen unter Nutzung der Medien. Der Workshop der Initiative Creative Gaming befasste sich mit Gamedesign. Hier wurde der Frage nachgegangen, welche Möglichkeiten es gibt, eigene Computerspiele zu erstellen und zu gestalten.

Vereinsgründung, 31.1.2011, Berlin
Am 31. Januar 2010 ist aus der Initiative Creative Gaming ein Verein geworden. Die rund 15 Gründungsmitglieder verabschiedeten die Satzung und wählten Carl Ziegner und Ariane Lemme zu den Vorsitzenden.

Workshop, 24.2.2010, Hamburg
Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Hamburg e.V.
Im Rahmen der Fachtagung „In virtuellen Welten unterwegs / Kompetenzen und Risiken für Kinder und Jugendliche“. In Vorträgen und Workshops wurden Themen rund um die Nutzung von digitalen Medien durch Kinder und Jugendliche diskutiert. Das Spektrum der Themen war sehr breit.
Der Titel des Workshops der Initiative Creative Gaming: Spielkultur und pädagogisch-kreatives Potential. Er beinhaltete eine Einführung in die Methoden und Grundlagen von Creative Gaming und einen kurzen Praxisteil, in dem Möglichkeiten des kreativen Umgangs ausprobiert werden konnten.

TV-Diskussion, 11.3.2010, Hamburg
Tide-TV (Jugendredaktion Schnappfisch)
Eine Jugendredaktion im Hamburger Bürgerkanal hatte sich Gäste zum Thema Computerspiele eingeladen, die in der Sendung über Gefahren und Chancen in Computerspielen diskutierten. Auch die Initiative Creative Gaming war mit einem Vertreter bei der Diskussion dabei.

Workshop, 18. & 19.3. 2010, Cottbus
Hochschule Lausitz
Ehebruch, Messietum und Verletzung der Fürsorgepflicht: Das waren die Themen, mit denen sich die Teilnehmer eines Machinima-Workshops in Cottbus beschäftigten. Zwölf Studenten, die im 3. Semester Soziale Arbeit studieren, entwickelten im Rahmen eines Machinima-Workshops innerhalb von anderthalb Tagen eigene Filmideen, die sich alle mit dem Themenkomplex „Soziale Arbeit“ befassten. Am Freitagabend fand in einer Abschlussrunde die Präsentation der Filme statt – live synchronisiert von den Studenten.

Podiumsdiskussion, 24. & 25.3.2010, München
Munich Gaming
Der Kongress der dritten Munich Gaming fand im Forum am Deutschen Museum in München statt. Auf der Munich Gaming kamen zahlreiche Beteiligte der aufstrebenden Branche zusammen: Entscheider aus der Gaming- und Medienindustrie sowie Vertreter aus der Politik, von Bildungsinstitutionen und Multiplikatoren. Am Eröffnungstag vertrat Tina Ziegler von der Initiative Creative Gaming die Interessen der Medienpädagogik und Medienkunst.

Workshop, 25. & 26.3. 2010, Potsdam
Medienwerkstatt Potsdam
Medienpädagog/-innen, aus Brandenburg hatten in dem zweitägigen Kurs die Möglichkeit, die Methoden von Creative Gaming zu erlernen und auszu-probieren.

Messestand, 08.04.2010, Hamburg
Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein
Beim Medienkompetenztag wurden verschiedene Aspekte des Themas Medienkompetenz und seiner bildungspolitischen und -praktischen Relevanz diskutiert. Innerhalb eines 90-minütigen Parcours stellten sich Projekte und Initiativen vor, die Medienkompetenzförderung praktisch umsetzen. Hierzu gehörte auch Creative Gaming. In kurzen Blitzvorträgen konnten sich Interessierte über die Arbeit der Initiative informieren.

Fortbildung, 07.06.2010, Kiel
Offener Kanal Kiel
Innerhalb eines zweitägigen Workshops für Pädagogen und Spielinteressierte des GameTreff aus Schleswig-Holstein ging es im ersten Teil um das Thema Gamedesign. 11 Teilnehmer/-innen testeten die Möglichkeiten aus, mit Computerspielen kreativ umzugehen und eigene Spiele zu produzieren. Neben der Arbeit mit dem 3D-Spieleeditor Mission Maker gab es einen kurzen Einblick in Kodu. Am Ende wurden mit dem analogen SpielSpiel eine Bandbreite an neuen und fantasievollen Spielideen entwickelt – angefangen von einem Heavy-Metal Spiel mit Minnesängern, über ein mit Peitsche gesteuertes Design-Spiel bis hin zu einem intergenerativen Onlinespiel.

Workshop, 07.07.2010, Schwerin
Schulversuch Mecklenburg-Vorpommern
Bei der 2. Jahrestagung zum Schulversuch „Schulische Medienbildung in Mecklenburg Vorpommern“ stellten Christiane Schwinge und Andreas Hedrich die Möglichkeiten vor, mit Computerspielen kreativ zu werden. Passend zu Garrys Mod, hier laufen die Bearbeiter der Objekte im Kittel durchs Spiel, fand der Workshop für Lehrer/innen und Multiplikator/innen in einem Chemie-Fachlabor statt.
Im Rahmen des Schulversuchs geht es um die Implementierung von Medienarbeit in den schulischen Alltag. Die Teilnehmer/-innen des Creative-Gaming-Workshops informierten sich darüber, wie sich Computerspiele einsetzen lassen und kreierten auch selbst mit Hilfe des Spiel-Spiel eigene Spielideen.

Workshop, 16.-18.08.2010, Flensburg
Universität Flensburg
Unter dem Motto „Medien machen Schule“ fand die erste Sommer-Uni des Bereichs Medienpädagogik an der Universität Flensburg statt. Im Workshop Creative Gaming machten sich die Teilnehmer/-innen, Lehramtsstudierende unterschiedlicher Fachbereiche, mit den kreativen Möglichkeiten von Computerspielen vertraut.

Workshops, 18.-22.08.2010, Köln
GamesCom, Kölnmesse/bpb
Unter dem Motto „Mache mehr mit Spielen!“ war die Initiative Creative Gaming auf der größten Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung, der GamesCom, vertreten. Die Besucher/-innen konnten am Stand der bpb – Bundeszentrale für politische Bildung in einer Werkstatt, am Machinima-Screen und beim play09-Spiel EIGHT++ Creative Gaming für sich entdecken und aktiv werden.

Workshop mit Schüler/innen und Multiplikator/innen, 11.-15.10.2010, Dresden
Medienkulturzentrum Dresden e.V./bpb
Jugendliche ab 14 Jahre hatten die Möglichkeit ihren eigenen Computer-Spiel-Film zu produzieren. Dabei wurden neue Wege der Videoproduktion ausprobiert. Andreas Ueberschaer von der Initiative Creative Gaming unterstützte die Teilnehmer/-innen.

Vortrag, 15.10.2010, Berlin
Wissenschaftsforum
Das Netzwerk der Lektoren des DAAD setzt sich regelmäßig mit Themen der Bildung auseinander. Bei dieser Sitzung waren Gäste aus dem Bereich der Medienpädagogik zu Gast, um mit den Teilnehmer/-innen über Computerspiele zu diskutieren. Wichtiger Bestandteil dabei: der Input von Andreas Hedrich von der Initiative Creative Gaming.

Workshop mit Schüler/innen und Multiplikator/innen, 28.-19.10.2010, Hamburg
Dialog im Dunkeln, bpb, JIZ, Büro für Suchtprävention
50 Schüler/innen nahmen an den beiden Workshoptagen teil. Sie fanden im Rahmen einer Fachtagung statt, die das Büro für Suchtprävention unter dem Titel „Netz mit W@bfehlern“ mit Unterstützung des Jugendinformationszentrum und in Kooperation mit spielbar.de/bpb – Bundeszentrale für politische Bildung veranstaltete. Ergebnis des Workshops: Vier selbst produzierte Tanzclips.

Infostand, 13.11.2010, Dresden
mb21 – medialebildwelten, Medienkulturzentrum Dresden
Besucher/-innen konnten sich hier über die Aktivitäten der Initiative Creative Gaming informieren.

Workshop mit Schüler/innen und Multiplikator/innen, 15.-16.11.2010, München
bpb, JFF, Stiftungsfachhochschule
Der Workshop gab einen Überblick über die Möglichkeiten von Creative Gaming. Praxisphasen führten in die Erstellung von Machinimas und in Gamedesign ein. Am Ende wurden die pädagogischen Potenziale des Ansatzes diskutiert. Der Workshop fand im Rahmen der Aktionswoche MyGames statt und wurde in Kooperation mit dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und der Katholischen Stiftungsfachhochschule München veranstaltet. Finanziert wurde er von der bpb – Bundeszentrale für politische Bildung.

Workshop für Schüler/innen und Erzieher/innen, 23.- 24.11.2010
Offener Kanal Kiel
Innerhalb dieser zweitägigen Werkstatt loteten Schüler/innen und Erzieher/innen die Möglichkeiten von kreativem Computerspielen aus. Die Veranstaltung fand in Kooperation mit dem Offenen Kanal Kiel statt.

Vortrag, 29.11.2010, Hamburg
HAW-Hamburg
In der Ringvorlesung „Kunst und Spiel“ in der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hielt Andreas Hedrich für die Initiative einen Vortrag zu kreativem Computerspielen. Die Veranstaltung fand in Kooperation mit gamecity: Hamburg statt.

Backstage Theaterproduktion, Start: 13.12.2010, Hamburg
Schauspielhaus Hamburg
Die Initiative Creative Gaming beteiligt sich an der Produktion eines Theaterstückes im Backstage-Programm des Hamburger Schauspielhauses. Auf Anregung der Theaterpädagogin Johanna Dykerhoff befasst sich eine Gruppe junger Erwachsener ab 16 Jahren mit dem Thema Identität. Dabei werden die ca. 15 Teilnehmer/-innen auch die Möglichkeiten von Computerspielen als Inszenierungsort einbeziehen.

::: PLAY 10 – 3. FESTIVAL FÜR KREATIVES COMPUTERSPIELEN. 2.– 4. DEZEMBER 2010 / POTSDAM :::

Drei Tage Festival – Boote schwimmen in Milch, Computerspielfiguren knutschen, Halma schlägt Schach und das Festival tanzt.

Zwei Mädchen sitzen konzentriert vor einem flimmernden Bildschirm. Auf den Tischen um sie herum weitere Monitore, Schreibblöcke mit Skizzen und Stichworten, davor ebenfalls in Arbeit vertiefte Mädchen und Jungs. Hin und wieder kichern die Mädchen, diskutieren im nächsten Moment einzelne Szenen, die sich vor ihnen auf dem Bildschirm abspielen. Dort sitzen zwei Figuren aus dem Computerspiel SIMS knutschend auf einem Sofa und schwören sich ewige Liebe. Eine schöne Liebesgeschichte, wäre da nicht Christine, die Nebenbuhlerin. Natürlich wird es kompliziert, fließen Tränen. Doch glücklicherweise endet der Film „Happy End“ so, wie es der Titel verspricht. Später präsentieren die zwei Schülerinnen der Kurt-Schwitters-Oberschule in Berlin ihren selbst produzierten Film vor Mitschülern, Lehrern und Besuchern. Während der Film stumm auf der großen Leinwand läuft, leihen die Mädchen den Figuren ihre Stimme: lachen, weinen, schmatzen – und alles live! „Es ist wie beim echten Filmemachen: es reicht nicht, eine Idee zu haben, du brauchst ein Drehbuch, ein Storyboard, musst Schauspieler casten und einer muss der Kameramann sein“, beschreibt eine ihrer Mitschülerinnen die einzelnen Arbeitsschritte, denen sie sich in den vergangenen Stunden konzentriert aber mit Spaß gewidmet haben.

An einem anderen Tisch wird im Ego-Shooter getanzt. Figuren in ebenso martialischen wie futuristischen Kampfanzügen und mit übergroßen Waffen in den Händen versuchen sich in grazilen Ballerinabewegungen – gleichzeitig mit anderen Figuren. „Gar nicht so einfach, dass alle sich synchron bewegen, man muss sich sehr konzentrieren“, stellt ein Workshop-Teilnehmer fest. Am Ende aber hat sich die Konzentration der fünf berliner Schüler gelohnt: Ihre Figuren tanzen eine abwechslungsreiche Choreografie in einem 3-minütgen Videoclip!

Auch an der spielbar.de-Station wird getanzt, allerdings in Echtzeit und zu den vorgesehenen Regeln der Wii. Eine ganze Horde Besucher wippt, hüpft, schwenkt die Arme – und der Tanzfunke springt über – sogar bis vor die Tür des Festivals in die Bahnhofspassage, wo man des öfteren Passanten die Hüften schwingen sieht.

play10
Festival für kreatives Computerspielen
2.–4. Dezember 2010
Führungen durch die Ausstellung
Creative Gaming zum Staunen und Ausprobieren!
11.30 Uhr, 14.30 Uhr, 16.30 Uhr, 18.30 Uhr
how von den Experten I
play10
WERKSTATT 2
AUSSTELLUNG

Fleißig gearbeitet wird hingegen bei der Gamedesign-Station. In selbst entwickelten Spielen werden hier Umweltkatastrophen abgewendet, Motorräder jagen nach Äpfeln und überhaupt kann sich die Welt freuen, an diesem Tag gleich mehrmals gerettet zu werden.

„Unser Ziel ist es, dass Jugendliche hinter Computerspiele schauen“, erklärt Jakob Kopczynski, einer der Initiatoren von Creative Gaming. „Es geht nicht nur um das Konsumieren, sondern darum, zu verstehen, wie Games funktionieren und wie man sie ganz einfach selbst zusammensetzen kann.“

Neben den Workshops bot das Festival aber noch Einiges mehr: Die Ausstellung „It’s playtime“ präsentierte Exponate, die nicht nur bestaunt, sondern auch gespielt werden konnten. Renner war das „Milky Boat“ von Tobias Othmar Hermann, in dem sich reale und virtuelle Welten überlappen. Ein echtes kleines Boot schwimmt in einem mit echter Milch gefüllten Becken, auf welches das Computerspiel projiziert wird. Der Spieler muss versuchen, das reale Boot durch die virtuelle Realität zu steuern. Kurzinputs gaben Impulse zu wichtigen Themen rund um Creative Gaming. Dazu zählten zum Beispiel Rechtefragen, Kooperationen zwischen dem Theater und Games oder kreative Prozesse in der Entwicklung einer Spielercommunity.

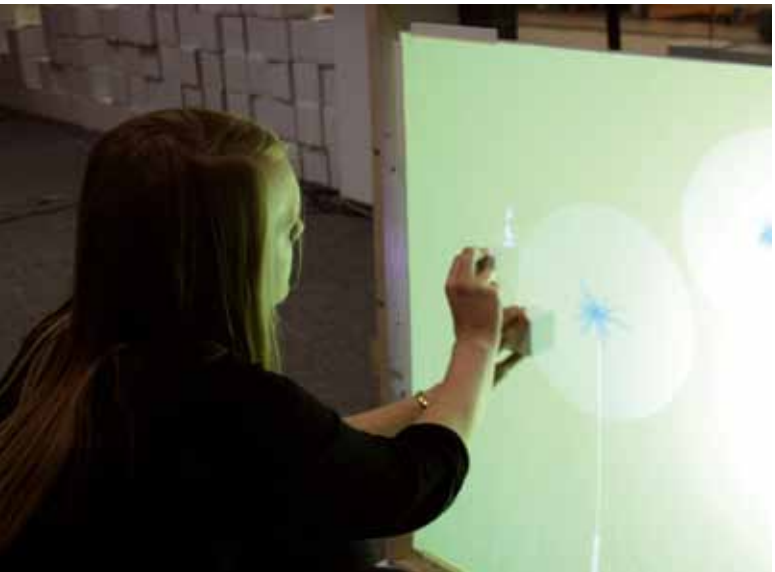
Während der Festivaltage war zudem ein seltsames Treiben zu beobachten: Drei Laboranten in weißen Kitteln stapelten geheimnisvoll kleine weiße Kisten, hantierten mit blauen und roten Blättern und kritzelten fleißig Notizen auf Klemmbretter. Am Ende präsentierten die drei Medienkünstler das play10-Spiel „Ordnungswissenschaft“, in dem es darum geht, „nach streng bürokratischen Regeln“ Kistenstapel loszuwerden – analog und in Echtzeit.

Drei Tage lang war Potsdam Deutschlands Zentrum für Creative Gaming. In Workshops wurden Machinima-Filme produziert oder eigene Spiele entwickelt. Im Labor entstand das play10-Spiel, Experten gaben mit ihren Kurzinputs spannende Einblicke in ihre Arbeit und nützliche Tipps für alle Creative-Gaming-Begeisterte. Und die außergewöhnlichen Exponate der Ausstellung wurden nicht nur bestaunt, sondern auch bespielt. Im Rahmen der play10 nahmen erneut zahlreiche Schulklas-

sen aus Berlin und Brandenburg an den medienpädagogisch ausgerichteten Workshops teil. Die Ergebnisse waren beeindruckend, das Feedback durchweg positiv. Nach drei Jahren etabliert sich die Initiative Creative Gamig, Bedeutung und Wirkung ihrer Arbeit wird erkannt, wie bundesweite Einladungen von Schulen und Medienzentren beweisen.

Bereits zur Eröffnung des Festivals betonte die Referentin der Stadt Potsdam, wie wichtig die Initiative Creative Gaming sein und versprach Unterstützung bei der künftigen Kooperation mit Potsdamer Schulen. Bis zum Schluss erfreute sich das Festival in den Potsdamer Bahnhofspassagen eines großen Publikumszuspruchs aller Altersklassen.

Wir schauen vielen bundesweiten Creative Gaming Workshops im nächsten Jahr entgegen und natürlich freuen wir uns schon auf play11!



Bestandteile von play10 in der Übersicht

Labor
Medienkünstler entwickelten während des Festivals ein neues Creative-Gaming-Spiel. Die Besucher/-innen konnten ihnen dabei über die Schultern schauen und wurden hin und wieder als „Versuchskaninchen“ in den Entwicklungsprozess einbezogen.

Werkstatt
Selber loslegen: An fünf Stationen konnten verschiedene Formen des Creative Gaming getestet werden. Machinimas produzieren, Spiele erfinden, Virtuelles ganz real basteln sowie Games testen und beurteilen.

Ausstellung
Die ganze Bandbreite von Creative Gaming gab es hier zum Anschauen und Ausprobieren. Gezeigt wurden Exponate junger Medienkünstler sowie alle play-Games, die während der vergangenen Festivals von Künstlern im Labor entwickelt worden sind. Außerdem: Handelsübliche Spiele und Konsolen, Spieleklassiker und Neuheiten zum Probieren und Kennen lernen. Diese wurden betreut von spielbar.de.

Kurz-Inputs
Experten berichteten in Mini-Vorträgen aus ihrer beruflichen Praxis und verrieten Tipps und Tricks. Mit dabei waren Tobias Miller & Anne Sauer (spielbar.de), Stephan Dreyer (Hans-Bredow-Institut für Medienforschung), Tom Kubischik und Britta Schwarz (Morgen Studios) sowie Stefan Köhler (freier Game-Autor).

Präsentationen
Hier war die Plattform für alle Ergebnisse der Workshops und Werkstatt-Stationen. Präsentiert von den Produzent/innen selbst und zum Teil live synchronisiert. Die Präsentationen waren offen für alle Teilnehmer/-innen und Besucher/-innen.

Das Festival play ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e.V. in Kooperation mit spielbar.de, der interaktiven Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele und A MAZE. Finanziert aus Mitteln des medienboard berlin brandenburg. Mit freundlicher Unterstützung der Bahnhofspassagen Potsdam und des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.

::: PRESSE :::

Übersicht Presseecho und Veröffentlichungen play10 und weitere Aktivitäten (Auswahl)

Print

Die Tageszeitung/taz,Nord, 29.10.2010
Events Stadtmagazin Potsdam, 12/2010
Potsdamer Neue Nachrichten, PNN, 02.12.2010
Potsdamer Stadtkurier, 12/2010
Tip, 12/2010
Zitty, 12/2010

Radio & TV

ALEX Offener Kanal Berlin,
Berliner Fenster (U-Bahn), 02. - 05.12.2010
Fahrgastfernsehen Potsdam 01. - 04.12.2010

Online

De:Bug Online,11-12/2010
GEE Magazin Online, 11-12/2010
MaerkischeAllgemeine.de, Kulturportal, 04.12.2010
Zock-a-demic, 11-12/2010
Bildungscent, 11-12/2010
Medieculture-online, 11-12/2010
Digitale Chancen, 11-12/2010
Jugendnetz Berlin, 11-12/2010
Bildungsserver Berlin Brandenburg, 11-12/2010
Spielfalt.at, 11-12/2010
Educational Gaming, 11-12/2010
Potsdamer Neueste Nachrichten, PNN, 03.12.2010
Making Games, 11-12/2010
Spielen-verbindet, 11-12/2010
Multimediamobil, 11-12/2010
Morgen Studios, 11-12/2010
Spielbar.de, 11-12/2010
Medienboard, 11-12/2010

Potsdamer Stadtkurier, 12/2010

Pirouetten zu Bildern aus dem Ego-Shooter

COMPUTER Messe für kreative PC-Spiele

MITTE | Computerspiele mussten ja schon als Begründung für beinahe jede Fehlentwicklung der Jugend herhalten. Dass sie auch pädagogisch wertvoll sein können, das will das dritte Festival für kreatives Computerspielen, kurz „Play 10", jetzt wieder zeigen.

Noch bis heute sind Potsdamer Schüler und Erwachsene in die Bahnhofspassagen eingeladen, um Spiele zu sichten und selbst an neuen Programmen zu tüfteln. „Wir wollen beweisen, dass die Auseinandersetzung mit Computerspielen lohnen kann, weil da ein großes kreatives Potenzial drin steckt", sagte Andreas Hedrich von der Initiative „Creative Gaming", die das Festival mit finanzieller Unterstützung vom Medienboard Berlin-Brandenburg organisiert. Ein Ego-Shooter-Spiel könne zum Beispiel zur Kulisse eines Ballett-Tanzes werden. „Da muss man über das eigentliche Spiel hinausdenken", so Hedrich.

Im Werkstattbereich des Festivals können die Besucher sogar versuchen, selbst virtuelle Realitäten zu erschaffen. An anderer Stelle werden Spiele-Klassiker wie Halma, Dame und Mühle zerlegt und neu zusammengesetzt.

Im Labor brüten derweil drei Medienkünstler an einem neuen Spiel, das bis zum Ende des Festivals das Versuchsstadium erreicht haben soll.

Tobias Hermann konnte sein fertiges Spiel schon präsentieren: eine mit Milch gefüllte Wanne, die als Projektionsfläche für eine moderne Form des „Schiffeversenkens" dient. *ang*

info Der Festivalraum ist ab 10 bis etwa 19 Uhr geöffnet. Zu finden ist er in den Bahnhofspassagen nahe UCI-Kino.

Tobias Hermann am Spiele-Aufbau auf der Messe. FOTO: PENTSI

Potsdamer Neueste Nachrichten, 02.12.2010

Bunte Computerspiele-Welt: *Mathias Lüser (o. l.) von der Initiative „Creative Gaming" ist einer der Mitorganisatoren des „play 10"-Festivals für kreatives Computerspielen, das ab heute in den Bahnhofspassagen stattfindet. Dabei soll der kritische und schöpferische Umgang mit Computerspielen gefördert werden.* Fotos: A. Klaer / Pressm.

Walzer tanzen im Egoshooter

Computer spielen mal ganz anders: Bei „play 10" in den Bahnhofspassagen wird ab heute kreativ gezockt

Von Eva Schmitt

In einem großen Raum in den Bahnhofspassagen stellen junge Menschen unzählige Laptops auf Tische, vernetzen diese und installieren Software. Die Vorbereitung für das ab dem heutigen Donnerstag stattfindende Computerspielefestival „play 10" läuft auf Hochtouren. Einer der jungen Organisatoren ist Jakob Kopczynski von der deutschlandweit aktiven Initiative „Creative Gaming". Der ausgebildete Medientechniker hatte vor drei Jahren zusammen mit Medienpädagogen und -künstlern die Idee, mit seiner Initiative pädagogischen Neuland zu betreten: Sie entdeckten Möglichkeiten, wie man Egoshooter, Rollenspiele und andere Games kreativ nutzen kann.

Mitten in der Diskussion um Ballerspiele und aggressive Jugendliche fing die Initiative Creative Gaming an, sogenannte Machinimas zu entdecken. „Wir bemerkten, dass die Machinimas super bei den Jugendlichen ankamen, mit denen wir Workshops zur Förderung der Medienkompetenz gemacht hatten." Machinimas sind kleine, konzipierte Filme, die aus Elementen und Figuren von bekannten Games bestehen. Man kann sich ausdenken, was zum Beispiel Lara Croft machen soll. Wenn man sein eigenes Drehbuch fertig hat, werden verschiedene Sequenzen während des Spiels per Videokamera aufgenommen, diese mit einem Schnittprogramm zusammengestellt und plötzlich macht Lara Croft genau das, was im Drehbuch steht. Sie kann tanzen, Berge besteigen oder ihre Waffen wegwerfen. Mit Hilfe eines Mikrofons kann man sogar live einsprechen, was Lara Croft sagen soll.

„Unser Ziel ist es, dass Jugendliche hinter Computerspiele schauen", erklärt Medientechniker Kopczynski. Die Kids müssen sich die Ziele des Spiels überlegen, Regeln einbauen und sich Handlungsstränge für Figuren ausdenken. „Es geht nicht nur um das Konsumieren, sondern darum, zu verstehen, wie Games funktionieren und wie man sie ganz einfach selbst zusammensetzen kann." In den Schulworkshops der Initiative an Schulen seien die Kinder immer begeistert, denn sie sind plötzlich Drehbuchautor, Regisseur und Spieler in einem.

Für Kinder sei das Besondere das Basteln und der kreative Umgang mit etwas, mit dem sie bereits sehr vertraut sind. Besonders großen Spaß bringe die Tanzstation, eine von vier Mitmachstationen, die auf dem Festival „play 10" angeboten werden. Hier stehen mehrere Jugendliche an Rechnern, die miteinander vernetzt sind und spielen das düstere Ballerspiel „Counterstrike". Die Aufgabe besteht darin, dass jeder Spieler eine Figur übernimmt und alle Spieler sich zusammen eine Tanzchoreographie ausdenken. Das heißt, per Tastatur werden die virtuellen Figuren synchron zum Ausholen, Umdrehen oder gegenseitigen Auf-die-Schulter-klettern bewegt. Keines der Kinder denkt daran, eine andere Spielfigur abzuschießen, was eigentlich Ziel des Spiels ist. Ihnen liegt vielmehr daran, die selbst gewählte Choreographie mit allen Spielern perfekt abzustimmen, sodass sich die Figuren synchron bewegen. Wenn eine Figur also tot ist, gibt es weniger Tänzer. Kopczynski erzählt lachend, „dass sich die meisten dafür extra im realen Raum hinstellen und das erstmal selber ausprobieren, bevor sie ihre Figuren per Tastaturbefehl hüpfen lassen."

Unterstützt von der Bundeszentrale für politische Bildung und weiteren Verbänden führt die „Creative Gaming"-Initiative eigentlich auch Workshops an Schulen durch. In diesem Jahr aber verwehrte das Medienboard Berlin Brandenburg die Unterstützung. Workshops an brandenburgischen Schulen finden nicht statt. „Es fehlt leider oft an den finanziellen Mittel, um kreatives Spielen in den Lehrplan aufzunehmen", beklagt Kopczynski. Jedoch haben Schulklassen und Lehrer nun die Möglichkeit, das Thema dieses Wochenende außerhalb des regulären Unterrichts nachzuholen.

PLAY 10 – DAS FESTIVAL FÜR KREATIVES COMPUTERSPIELEN

Zum kreativen Ausprobieren von Computerspielen sind sowohl Jugendliche wie Erwachsene eingeladen. Das Festival findet ab heute bis zum Samstag in den Bahnhofspassagen statt.

Das Programm:

Es gibt fünf verschiedene Mitmachstationen. In der **Machinima-Station** können Computerspiele genutzt werden, um daraus kleine Filme zu entwerfen, inklusive Drehbuch, Schnitt und Live Synchronisation. An der **Tanzstation** werden Spielfiguren nach einer eigenen Choreographie synchron zum Tanzen gebracht.

Beim **Game-Design** wird nach Baukasten-Prinzip ein ganz eigenes Spiel entworfen, das man mit nach Hause nehmen kann.

Und in der **Bastelecke** werden mit Schere und Papier Elemente aus Computerspielen zum Leben erweckt. An der **Spielbar** sind besonders Erwachsene zum Ausprobieren von Games eingeladen. Zudem kann man Programmieren zusehen, die live ein neues Spiel entwerfen.

Das Festival ist von 10 bis 21 Uhr geöffnet, an den Stationen können angemeldete Gruppen von 10 bis 14 Uhr und alle anderen von 14 bis 19 Uhr kreativ basteln oder spielen.

Die Tageszeitung/taz, 29.10.2010

Choreografie entwerfen und dann die 3D-Figuren rocken lassen: Schüler beim Workshop „Ballett tanzen im Ego-Shooter" Fotos (2): Ulrike Schmidt

Spielen im Spiel

WORKSHOP Ego-Shooter wie Counterstrike assoziieren viele mit sozialer Isolation und Suchtgefahr – doch wer die Spielregeln bricht, findet etwas Neues

VON ILKA KREUTZTRÄGER

Die Choreografie klingt ganz einfach, als Regisseurin Luisa Dietrich sie noch mal für die ganze Gruppe zusammenfasst: „Ihr geht einfach alle einen Schritt vor und schießt dann gleichzeitig vier Mal." Doch es dauert schon eine kleine Weile bis sich die fünf Tänzer ausgetobt, in einer Reihe aufgestellt und die richtige Waffe in die Hand genommen haben.

Bis dann alle gleichzeitig einen Schritt nach vorn gehen, dauert es nochmal eine gute halbe Stunde. Irgendwer trödelt jedes Mal hinterher, geht nicht auf Drei los oder bleibt gleich ganz mitten im Innenhof unter dem strahlend blauen Himmel stehen. „Eins, zwei, drei", zählt die 16-jährige Luisa erneut und wieder rumpeln die fünf Tänzer nacheinander einen Schritt vor. „Wer ist denn das immer? Oh man! Wieso gehst du denn nicht los!" Synchronität Fehlanzeige. An zeitgleiches Schießen ist nicht zu denken.

Dabei hat die Gruppe um Luisa ihre sieben zu drehenden Szenen genau geplant, bevor sie sich in dem Seminarraum in der Hamburger Speicherstadt an die Laptops gesetzt hat. Sie haben sich in der Spielwelt des Ego-Shooters „Urban Terror", einer Modifikation von „Counter Strike", ihre Drehorte ausgesucht, sich für den Song „Took the night" von Chelley für ihre Performance entschieden und die Choreografie ausgearbeitet. Die haben sie dann auch im realen Leben geprobt. Da klappte es auch schon ganz gut, nachdem die 16- und 17-jährigen Schüler die anfängliche Schüchternheit beim Tanzen abgelegt hatten.

Nun aber gilt es, die Choreografie von der realen in die virtuelle Welt zu verlegen. Und am Ende soll daraus ein kleiner Tanzfilm mit Kämpfern in der 3D-Spielwelt entstehen. So die Idee des Workshops „Ballett im Ballerspiel" von der Initiative „Creative Gaming". In Hamburg, Kiel und München finden diese Workshops statt und werden unter anderem von der Bundeszentrale für politische Bildung unterstützt. Das Ziel der ganztägigen Workshops für Schüler ist es, die Regeln der Computerspiele zu brechen und den Sinn umzukehren: Die Mitspieler werden von Gegnern zu Partnern.

Einer der Mitinitiatoren ist der Soziologe und Medienpädagoge Andreas Hedrich: „In diesen Workshops entwickelt sich immer eine ganz eigene Dynamik unter den Schülern, die es so in einem Klassenzimmer nicht geben würde." Es gibt keinen Notendruck, kein Richtig und kein Falsch, sondern nur ein gemeinsames Arbeiten am Film in der 3D-Kulisse des Spiels. „Viele sagen, man solle bloß nicht spielen", sagt Hedrich. „Aber wir wollen ja die Kompetenz im Umgang mit den Medien fördern." Das erreiche man nicht, wenn man über etwas spreche, sondern wenn man es ausprobiere.

Viele der 27 Schüler aus der Klasse 11G der Julius-Leber-Gesamtschule haben keine oder wenig Erfahrung mit dem Spiel „Urban Terror" und müssen von den erfahrenen Spielern der Gruppe erst lernen, dass man mit der Leertaste springt, sich mit C duckt, mit W einen Schritt vorwärts geht und mit der linken Maustaste schießt. „Ich hab das Spiel vorher auch noch nie gespielt", sagt Luise. Aber jetzt kennt sie sich schon ein wenig aus und erklärt ihrer Gruppe, welche Tastenkombinationen in welcher Reihenfolge bedient werden müssen. Und siehe da: Die fünf Tänzer in ihren roten Anzügen haben es geschafft: einen Schritt vorwärts und vier Mal im Takt schießen. Die erste Szene ist im Kasten und weiter geht's zur nächsten Szene, durch weitere Innenhöfe und schließlich in einen Saal. „Jetzt aufpassen, dass wir uns hier nicht alle gegenseitig abschießen", sagt Luisa, die neben dem an die Wand gebeamten Spielfeld steht. „Wer ist denn das hier? Nun geh doch mal einen Schritt beiseite! Jetzt auf keinen Fall schießen!", dirigiert sie die virtuellen Tänzer hin und her.

Als der Kunstlehrer der 11G, Joachim Rose, von diesem Workshop erfuhr, meldete er seine Klasse sofort an, bekam einen extra Projekttag genehmigt. „Bei Kunst denkt man immer sofort ans Zeichnen", sagt Rose. „Aber die Regeln eines Computerspiels zu brechen und daraus einen Film zu entwickeln ist natürlich genauso Kunst." Er wisse natürlich auch, dass die Schüler nach diesem Tag nicht nach Hause gehen und sagen: „Mama, ich weiß jetzt, dass Computerspiele gefährlich sind und werde kein Amokläufer." Aber diese Spiele seien eine weit verbreitete Kulturtechnik, die man nicht verteufeln dürfe, sondern mit der man einfach umgehen müsse. „Die eigentliche Idee des Spiels für andere Zwecke zu missbrauchen, ist eine Möglichkeit", sagt Rose.

Und das Missbrauchen des Spiels kann sich am Ende sehen lassen. Luisa und ihre Tänzer haben alle Szenen pünktlich im Kasten. Nur bei der letzten Einstellung gab es noch unvorhergesehene Probleme. Die Tänzer sollten nacheinander von einem Balkon aus ins Bild springen und dabei lösten sich Schüsse. Zwei Tänzer überleben den Sprung nicht. „Das macht nichts", sagt Jan, der die Szenen gleich schneiden und mit Musik unterlegen wird. „Sieht doch lustig aus."

Creative Gaming

Medienkünstler, Festivalmacher, Computerspieler und Pädagogen aus ganz Deutschland engagieren sich für die Ende 2007 gegründete Initiative Creative Gaming, die Computerspiele mit Kreativität verbinden und zu einer Spielwiese machen will.

- **Creative Gaming ist** Comedy in Ballerspielen, Theater in Online-Welten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, die Regeln zu brechen und etwas Neues zu schaffen.
- **In der öffentlichen Diskussion** Über Computerspiele stehen vor allem die Themen Sucht und Gewalt im Mittelpunkt, die Initiative will zeigen, dass man sich Computerspielen auch künstlerisch und bildungsrelevant nähern kann.
- **Gefördert** wird Creative Gaming unter anderem von der Bundeszentrale für politische Bildung.
- **Mehr Infos:** www.creative-gaming.eu

::: ALLE AKTEURE, INITIATOREN UND MITMACHER :::

Andreas Hedrich
Andreas Kirchhoff
Andreas Ueberschaer
Anika Hohmann
Anne Sauer
Arianne Lemme
Burkhard Inhülsen
Britta Schwarz
Carl Ziegner
Christiane Schwinge
Daniela Walz
Danny Kringiel
Friedrich Kirschner
Gesa Jäger
Isabel Raabe
Jakob Kopczynski
Jakob Penca
Jana Dugnus
Jonas Hansen
Kerstin Selle
Kirsten Mascher
Klaus Neumann
Lorenz Matzat
Marek Plichta
Matthias Löwe
Sebastian Schmieg
Stefan Köhler
Stephan Dreyer
Thomas Hawranke
Thorsten S. Wiedemann
Till Wittwer
Tina Ziegler
Tobias Miller
Tobias O. Hermann
Tom Kubischik
Ulrich Tausend
Vera Marie Rodewald

::: ALLE KOOPERATIONSPARTNER :::

JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg

DAAD

Büro für Suchtprävention Hamburg

jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.

Katholische Stiftungsfachhochschule München

Offener Kanal Schleswig Holstein

Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg

Bpb – Bundeszentrale für politische Bildung

Spielbar.de – die interaktive Plattform der bpb

Deutsches Schauspielhaus

Kulturkaviar – Kultur für alle e.V.

MZM – Medienzentrum München des JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Medienkulturzentrum Dresden

Mb21 – multimedialewelten

Universität Flensburg

GameTreff

AMAZE

Aktion Jugendschutz Hamburg

Hans-Bredow-Institut für Medienforschung

Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein

Frische Medien GbR

Kontakt:

Initiative Creative Gaming

Postanschrift:
c/o Frische Medien GbR
Reyesweg 30
22081 Hamburg
www.creative-gaming.eu
info@creative-gaming.eu

Vereinsanschrift:
c/o sauerbrey | raabe
büro für kulturelle angelegenheiten
Elisabeth-Hof | Portal 1b
Erkelenzdamm 59-61
10999 Berlin
Vorstand: Carl Ziegner, Arianne Lemme, Andreas Hedrich, Jakob Kopczynski

©2011

Creative Gaming
bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
medienboard Berlin-Brandenburg GmbH
AWARE
BAHNHOFSPASSAGEN POTSDAM
Eine Welt im Bahnhof.
DAAD
FRISCHE MEDIEN
HANS-BREDOW-INSTITUT für Medienforschung an der Universität Hamburg
KJF
Katholische Stiftungsfachhochschule München
medialebildwelten
MZM
Medienzentrum München
Das Schauspielhaus.