



Ballett tanzen im Ballerspiel

Perspektivwechsel: Computerspiele als Chance statt Risiko

Creative Gaming – Computerspiele kreativ verstehen lernen

Tina Ziegler

Amoklauf in Erfurt, Amoklauf in Emsdetten, Amoklauf in Winnenden. Für diese tragischen Ereignisse haben Politiker aller Parteien immer schnell eine Antwort parat: Verbot aller „Killerspiele“. Klingt einfach durchzusetzen und plausibel. Doch nur die wenigsten machen sich die Mühe, sich solch ein schnell verdammtes Spiel überhaupt einmal anzusehen. Noch viel weniger werden die Spiele in den Unterricht eingebunden, wird mit den Schülern über die Wirkungen der Spiele gesprochen.

Die Initiative Creative Gaming führt seit 2007 Workshops und Schulungen zum qualifizierten und kreativen Einsatz von Video- und Computerspielen in Schule und Jugendarbeit durch. Sie fördert einen alternativen und künstlerischen Umgang mit Computerspielen und hat sich zum Ziel gesetzt, den kreativen Nutzungsformen von Computerspielen zu größerer Bekanntheit zu verhelfen. Damit soll auch die verfahrenere Debatte um die negativen Wirkungen des Spielkonsums eine konstruktive Öffnung erfahren: Statt überzogene und unrealistische Verbote zu fordern, eröffnet die Initiative Schülern, Eltern, Lehrern und Pädagogen konkrete Handlungsmöglichkeiten zu einer schöpferischen und auch kritischen Auseinandersetzung mit dem Medium. Der Bedarf an solchen Methoden ist enorm, so das Fazit der Veranstaltungen und Fortbildungen aus den letzten Jahren.

Die Initiative Creative Gaming

Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erwerben wir spielerisch. Dazu gehört auch das Spielen am und mit dem Computer. Jenseits stupider Gewaltspiele hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspiele eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift.

Creative Gaming ist Ballett tanzen in Ballerspielen, Theater in Online-Welten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, etwas Bestehendes in etwas Eigenes zu verwandeln. Die Initiative setzt da an, wo die Spiele als Produkt aufhören.

Jung und Alt, Spielanfänger und Spielexperten werden gleichermaßen angesprochen: Schülerworkshops erproben ganz praktisch die kreativen Möglichkeiten von Computerspielen, Lehrerfortbildungen versuchen die Faszination und die Einsatzmöglichkeiten von Spielen zu ergründen. Die Veranstaltungen der Initiative münden jährlich in das „unabhängige Festival für kreatives Computerspielen play“, das alle Beteiligten zusammenbringt und sich als „Mitmachfestival“ versteht. Die Interaktivität und Performance sowie der Austausch zwischen Jung und Alt, Experten und Laien steht hier im Vordergrund. In Ausstellungen und Laboren zeigen Medienkünstler, wie Kunst rund um Computerspiele aussehen kann.

Die Menschen hinter der Initiative Creative Gaming gehören zur ersten Generation, die mit Computerspielen erwachsen wurde: Kreative, Spieler, Medienproduzenten und Medienpädagogen vernetzen ihre Arbeit, um den freien und kreativen Umgang mit Computerspielen auf den unterschiedlichen Ebenen zu fördern. Die Workshops, Vorträge und das Festival werden durch öffentliche Förderung und viel ehrenamtliches Engagement ermöglicht.

Die Bedeutung von Creative Gaming?

Kreatives Spielen, „creative gaming“ oder auch „emergent gameplay“ bedeutet, ein Spiel nicht den Regeln entsprechend zu spielen oder auch neue Regeln hinzuzufügen. Dies ist vor allem möglich, weil heutige Video- und Computerspiele in großen Teilen physikalische Gesetzmäßigkeiten simulieren, ein hohes Maß an Handlungsfreiheit erlauben und oft von vielen Spielern gleichzeitig gespielt werden können, was soziale Interaktion erlaubt und das Argument - dass Spielen am PC einsam macht - entkräftet. Die nachfolgenden Beispiele sollen das alternative Potenzial von Computerspielen aufzeigen.

Beispiele des alternativen Umgangs mit Computerspielen:

- Machinima (live und vorproduziert)

Der Name selbst ist ein Spiel mit den Worten „Machine“, „Cinema“ und „Animation“ und bedeutet Filmemachen mit Computerspielen – das Spiel selbst

tritt in den Hintergrund und die Spielumgebung wird Schauplatz für eine selbst erfundene Handlung.

- Trickjumps/Skillmovies/Stuntmovies

Videos, die aufzeigen, wie gut ein Spieler in einem Spiel ist . Oft auch genutzt, um Bugs/Glitches (meist Fehler im Physik- oder Kollisionsalgorithmus) zu zeigen oder Spaß damit zu haben.

- Spiel im Spiel

Kleine Spiele, die von den Spielern innerhalb eines Spiels selbst ausgedacht werden - zum Beispiel: verstecken spielen in „Unreal-Tournament“ - und an denen sie sich selbst oder gegenseitig messen (GTA carsurfing, WoW Falling race etc.).

- Mod (-ifikation)

Eigentlich kein wirkliches Computerspielen. Seit dem Spiel DOOM (1994) sind sehr viele Spiele von Haus aus mit der Möglichkeit ausgestattet, die Spielkomponenten nachträglich durch den Spieler zu verändern. So konnten Spieler in DOOM eigene Bilder als Kreaturen ins Spiel einbinden und später eigene Umgebungen schaffen. Inzwischen ist diese Möglichkeit sehr verbreitet und spätestens seit Counter-Strike etabliert. Counter-Strike ist lange Zeit kein eigenständiges Spiel gewesen, sondern nur eine Modifikation des Spiels Half-Life. Heutzutage lassen sich nicht nur Charaktere und Umgebungen austauschen, sondern auch die Spielregeln nachhaltig verändern.

- Hack

Modifikationen sind prinzipiell erlaubte Veränderungen am Spiel, Hacks sind unvorhergesehene Eingriffe in die Spielmechanik. Mit solchen Hacks können die Spiele oft „einfacher“ gemacht (indem der Computer beispielsweise automatisch zielt) oder neu „interpretiert“ werden.

- Life-to-Game

Übertragen von Lebensgewohnheiten und Bräuchen in die digitale Welt, v.a. in Online-Spielen: spazieren gehen am Meer in „World of Warcraft, Mahnwache

halten etc.

- Game-to-Life

Computerspiellogik und „visuelle Zitate“ aus Computerspielen werden in die echte Welt übertragen. Ein Beispiel zeigt das folgende Foto: Während des Workshops mit dem Medienkünstler Aram Barthol entstanden auf der play08 in Potsdam¹ die Axt aus *World of Warcraft*, die Namen der Teilnehmenden schwebten wie bei den Avataren über ihren Köpfen und der grüne Kristall aus *Die Sims2* zeigte an, welcher Mensch gerade „aktiv“ ist.



Foto: Claudia Meiners

Creative Gaming und Medienpädagogik

Die Bedeutung digitaler Spiele ist für Kinder und Jugendliche heute nicht mehr zu übersehen. Die Zahlen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest 2008 zeigen auf, dass 60 Prozent der 12- bis 19-Jährigen Jungen und an die 30 Prozent der Mädchen in dieser Altersklasse einen Computer oder eine Spielkonsole für

¹ Das erste unabhängige Festival für kreatives Computerspielen der Initiative Creative Gaming startete im September 2008 mit der *play08 potsdam* (www.play08.de).

das Fernsehgerät besitzen. 47 Prozent der befragten Jungen spielen regelmäßig. Mädchen nutzen den Computer und die Onlinemöglichkeiten in ihrer Freizeit häufiger als Kommunikationsmittel. Doch spielen von ihnen auch immerhin 13 Prozent regelmäßig. Die Zahlen zeigen, dass Heranwachsende Computer und Konsolenspiele heute in vielen Fällen als selbstverständliche Freizeitbeschäftigung nutzen.

Die Spielebranche boomt und zusätzlich zu dem Kernmarkt der Jugendlichen erschlossen sich die Spielehersteller durch Konsolen, wie Nintendo DS oder Wii auch jüngere Kinder als Zielgruppe. Sie sind sicher im Umgang mit den neuen Medien und ihren Eltern und Lehrern meist überlegen. Um jedoch selbstbestimmt aus den Medienangeboten auswählen zu können, müssen Kinder lernen, souverän mit den neuen Medien umzugehen, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen und um ihre Wirkungen wissen.

Nun ist es die zentrale Aufgabe von Eltern und Bildungseinrichtungen, Kinder so zu erziehen beziehungsweise auszubilden, dass sie in der Lage sind, sich in der modernen Welt zu recht zu finden. Doch durch die Einführung immer neuer Medien und technischer Errungenschaften, sowie das Absinken des Einstiegsalters im Umgang mit Video- und Computerspielen und anderen elektronischen Medien, fühlen sich Eltern, Pädagogen und Lehrer häufig verunsichert und schlicht überfordert.

Die Förderung von „Medienkompetenz“ wird gern gefordert, doch tun sich gerade Schulen verglichen mit der Hochkonjunktur dieser Forderung mitunter schwer, den Umgang mit den Medien zu lehren. Medienerfahrene Kinder werden auch heute teilweise mit Unterrichtskonzepten aus den sechziger Jahren konfrontiert, was nicht gerade an den Lebenswelten der Heranwachsenden von heute ansetzt. Wichtig ist, dass sich Eltern, Lehrer und Pädagogen mit den Lebenswelten der Jugendlichen auseinandersetzen, denn nur wenn sie nachvollziehen können, was Kinder und Jugendliche mit den Medien tun, können sie diese auch unterstützen.

Medieninhalte selbst zu produzieren eröffnet Heranwachsenden einen intensiven Einblick in die Entstehung dieser Produkte.

In den Workshops der Initiative Creative Gaming wird das Ego-Shooter-Spiel zur Ballettbühne und die virtuellen Wesen aus „Die Sims2“ werden zu Schauspielern im

ersten eigenen Film. Von der Simulation physikalischer oder wirtschaftlicher Zusammenhänge, über virtuelle Filmdrehs bis zur Entwicklung eigener Spielkonzepte können Computerspiele eine wichtige Rolle in Lernprozessen spielen. Anders als beispielsweise bei Videoprojekten zeigen Beobachtungen innerhalb der Workshops enorme Ergebnisse im Sinne einer nachhaltigen pädagogischen Arbeit auf. Die Jugendlichen sind hier die Experten. Sie haben ein fundiertes Vorwissen. Erzählformen und Genres der Spiele sind ihnen häufig bekannt. Sehr schnell erkennen sie, welche Potenziale neben dem "Daddeln" noch in den Computerspielen stecken und wechseln die Seite vom Konsumenten zum Produzenten. In vielen Haushalten gibt es Computer und die dazugehörigen Spiele. Das heißt die Jugendlichen haben die Möglichkeit, das Erlernte auch außerhalb der Schule eigenständig weiter zu entwickeln. Kaum ein Jugendlicher wird nach einem *Creative Gaming Workshop*, in dem er hinter die Kulissen der Spielherstellung geblickt hat, je wieder ein Spiel spielen, ohne sich darüber Gedanken zu machen, wie es entstanden ist.

Die Workshops

Die Workshops der Initiative Creative Gaming werden in Schulen, zu Projekttagen oder Projektwochen, sowie außerschulisch in Jugendclubs, Stadtteilzentren, Museen, Universitäten oder ähnlichen Einrichtungen angeboten. Sie sind auf vier bis sechs Zeitstunden ausgerichtet, so dass sie am Vormittag während und auch am Nachmittag außerhalb der Schulzeit stattfinden können.

Gamedesign Workshops

Im Gamedesign Workshop wird vermittelt, wie Computerspiele funktionieren und welchen Regeln sie unterliegen. Die Teilnehmenden lernen, wie sie selbst ein eigenes Computerspiel, und zwar von der Idee bis zum fertigen Spiel, entwickeln können.

Was braucht ein Spiel, um die Spieler zu fesseln? Wie sind Spiele strukturiert und welche Mechanismen muss man einbauen, damit ein Spieler mit dem Spiel interagieren kann? Kurz: Wie wird aus einer Idee ein fertiges Computerspiel? Diese und ähnliche Fragen werden im Workshop diskutiert.

In einer Fragerunde berichten die Teilnehmenden anschließend über ihre Spielerfahrungen - sowohl im Bereich Computerspiele, als auch bei klassischen Spielen, wie Brett-, Gesellschafts- oder Sportspiele.

In Workshops mit Kindern und Jugendlichen wird darüber gesprochen, inwieweit Zeitgrenzen gesetzt werden, und wie Eltern und Lehrer mit dem Medium „Computerspiel“ nach Meinung der Schüler umgehen. Interessant zu beobachten ist hier, wie offen die Kinder und Jugendlichen über ihre Erfahrungen berichten. Die Workshopleiter bewerten nicht, sondern fragen gezielt nach, was die Schüler beispielsweise über Themen wie Altersfreigaben und Gefahren wie Sucht und Gewalt denken. Für viele Jugendliche ist es eine neue Erfahrung, mit wirklich interessierten Erwachsenen über ihre Freizeitbeschäftigung, das Spielen am Computer, zu sprechen.

Im nächsten Schritt werden den Teilnehmenden anhand der Software „*Mission Maker*“ die Grundlagen des Spieldesigns erläutert. Mit dieser Software ist es möglich, auch ohne Programmierkenntnisse eigene Computerspiele zu entwickeln und zu spielen. In knapp vier Stunden wird das erste individuelle „Mini-Game“ umgesetzt. Am Ende werden die entstandenen Spiele präsentiert und über die Umsetzung der Spielidee diskutiert.



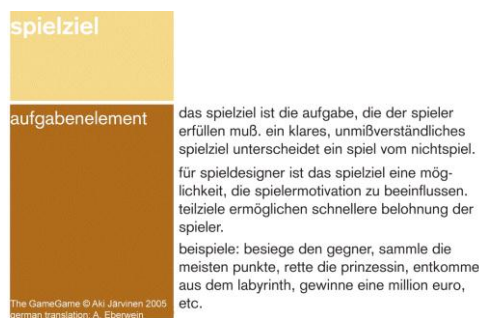
Foto: Claudia Meiners

Die Möglichkeiten des „*Mission Maker*“ sind jedoch begrenzt. Um der Kreativität freien Lauf zu lassen, wird im Anschluss daran mit dem Spiel „offline“ gearbeitet. Bei diesem Kartenspiel, das ungefähr eine Stunde dauert, stellen sich die Teilnehmenden der Herausforderung, als Kreativteam eines Softwareherstellers komplexere Spielideen zu entwickeln und einander vorzustellen. Dabei geht es um kreative, narrative, gestalterische und logische Überlegungen und nicht um die technische Realisierung. Das Spiel ist eine Ableitung des *GameGame*, das von dem finnischen Spiele-Designer Äki Järvinen für seine Dissertation entworfen wurde, um die Strukturen von Spielen methodisch analysierbar und für einen systemischen Spiel-Design-Ansatz nutzbar zu machen. Für die Workshops wurde das Spiel etwas umformuliert (beispielsweise wurden die Marketingaspekte entfernt). Die Regeln sind stark vereinfacht und für die Gruppenarbeit neu konzipiert.

Das **SpielSpiel** enthält folgende Karten:

- Drei Kernelementkarten (Spielziel, Geschichte, Spielwelt)

Beispielkarte:



- Drei „freie Karten“(Steuerung, Spielelement, Mechanismus)

Beispielkarten:

schnittstelle steuerung	wii remote/ bewegungssensitive steuerung
technologisches element	

The GameGame © Ari Järvinen 2005
Jariina Jalasjärvi, A. Pöyry

komponente	sprechende pflanze
spielelement	komponenten sind objekte, die die spieler im spielverlauf manipulieren können. komponenten sorgen für identifikation, imagination oder herausforderung. sie sind potentiell objekte der interaktion, objekte mit denen oder gegen die gespielt werden kann. beispiele: figuren in einem brettspiel, ein satz spielkarten, spielgeld, charakere, gegenstände, marken, spielressourcen.

The GameGame © Ari Järvinen 2005
Jariina Jalasjärvi, A. Pöyry

spiel mechanismus	springen
das tut der spieler	die spieler oder komponenten dürfen springen, um ein ziel zu erreichen oder eine herausforderung zu meistern. beispiele: Basketball, Stabhochsprung, Seilspringen, Super Mario Bros., halma

The GameGame © Ari Järvinen 2005
Jariina Jalasjärvi, A. Pöyry

Am Workshopende werden die Spielkonzepte in der Runde vorgestellt und diskutiert. Anschließend gibt es eine Zusammenfassung und einen kurzen Einblick in die Indie-Game-Szene (Torque, XNA, Adventure Engine, Flash, und andere).

Machinima Workshop

Als Machinimas werden digitale Animationsfilme bezeichnet, die mit Hilfe gängiger Computerspiele erstellt werden. Für die Produktion eines Machinima Films kann jedes gängige Computerspiel verwendet werden. Es eignen sich sowohl Spiele im Singleplayer- als auch im Mulpayer-Modus. Die Aufnahmen werden über Zusatzprogramme zum Screencapturen (z. B. Fraps) oder über ein Werkzeug, welches im Spiel enthalten ist (Movie-Feature in „Die Sims2“) erstellt. Machinima-Produktionen vereinen die medienpädagogischen Themen „Computerspiele“ und „Film“ und eignen sich wie kaum ein anderes Medium für die kreative Aneignung dieses Mediums durch seinen Nutzer. Die Teilnehmenden lernen in diesem Workshop wie sie selbst einen Machinima produzieren können.

Wie im „Do-it-yourself-Workshop“ gibt es eine Anfangsfragerunde, in der die Teilnehmenden berichten, welche Spiele sie kennen und welche sie bislang gespielt haben. Der Workshopleiter zeigt anhand von Beispielfilmen („1k project“, „The Strangerhood“), die Bandbreite an Machinima-Möglichkeiten, die mit einem simplen Computerspiel machbar sind.

Nach Einführung in die Spiele-Steuerung produzieren die Teilnehmenden mit individueller Betreuung ihre Filmsequenz. Für jüngere Teilnehmer eignet sich hier insbesondere das bei den Mädchen sehr beliebte Spiel „*Die Sims2*“. In Zweiergruppen werden Drehbücher entworfen, Schauspieler „gecastet“, Filmsets gebaut, Kameraeinstellungen geprobt und schließlich kleine Filme gedreht.

Für ältere Jugendliche und Erwachsene stellen Egoshooter wie *Unreal-Tournament* oder die Werkzeugpalette in *Garry´s Mod* ungeahnte Möglichkeiten für die kreative Filmarbeit bereit. Diese Computerspiele werden im Multitplayer-Modus gespielt, so dass auch größere Gruppen gemeinsam einen Film produzieren können.



Foto: Claudia Meiners

Der Ablauf eines Machinima-Projektes gleicht dem einer herkömmlichen Real-Film-Produktion mit den drei Hauptphasen der Vorproduktion, der Produktion und der

Postproduktion. Je nach Zeitrahmen und den vorhandenen technischen Geräten werden die Filme vertont oder während der Abschlusspräsentation live synchronisiert. Nach der Präsentation gibt es eine Feedback-Runde und einen Einblick in die Machinima-Szene.

Software

Mission Maker

Die Software „*Mission Maker*“ wurde innerhalb einer dreijährigen Entwicklungszeit von der britischen Softwarefirma Immersive Education² in Zusammenarbeit mit dem Institute of Education entwickelt. Diese 3D games authoring platform ermöglicht Schülern auch ohne Programmierkenntnisse ihre eigenen Videospiele zu entwickeln und selbstverständlich auch zu spielen.

Garry's Mod

Garry's Mod oder auch *Gmod* ist der Name einer Modifikation für das Computerspiel Half-Life und wurde nach Garry Newman, dem Programmierer der Modifikation, benannt. Innerhalb dieser Mod kann der Spieler alleine oder zusammen mit anderen Spielern abstrakte Versuche mit der in *Half-Life 2* implementierten Physik-Engine (Havok) anstellen.

Die Sims2

In „*Die Sims2*“ gibt es ein Movie-Feature, mit dem es möglich ist, im Spiel eigene Filme zu drehen. Diese Funktion wurde vom Hersteller eingebaut, so dass der Spieler seine Erlebnisse während des Spiels aufzeichnen und mit anderen Spielern teilen kann. „*Die Sims2*“ gilt als das Spiel, das Filmemachen mit Computerspielen (Machinima) zu einem Massenphänomen gemacht hat.

² Immersive Education ist eine britische Softwarefirma, die sich darauf spezialisiert hat, hochwertige Software für Lernzwecke zu entwickeln. Immersive Education entstand 1999 aus einer Zusammenarbeit zwischen der Oxford University und Intel. Die Produkte sind für Schulen, aber auch für Einzeluser zu Hause erhältlich.

play - Das Festival für kreatives Computerspielen

Die Veranstaltungen der Initiative Creative Gaming münden jährlich in das Festival für



„play“. Den Initiatoren von Creative Gaming ist es ein großes Anliegen, die Grenzen zwischen pädagogischen Projekten und Medienkunst aufzuheben und Akteure beider Seiten ins Gespräch miteinander zu bringen. Das Festival dient als Plattform für den Austausch und Präsentation der Ergebnisse sowie als Kreativwerkstatt für die Weiterentwicklung der in den Workshops entstandenen Exponate.

Während des gesamten Festivalzeitraumes werden regelmäßig Workshops und Fortbildungen zum kreativen Einsatz von Computerspielen, für ein breites Publikum angeboten.

Medienkünstler aus ganz Deutschland stellen auf der „play“ ihre Exponate aus. Während die Besucher des Festivals über die interaktiven Installationen staunen, entwerfen geladene Künstler im Creative Gaming Lab bereits eine neue Vision. Umprogrammierte und erweiterte Spiele, aufgebohrte Eingabegeräte, neue Erzählformen - auch hier wird das Potential von Computerspielen für die Kunst entdeckt und jeden Abend zusammen mit den Ergebnissen der Workshops vorgeführt.

Natürlich werden auf dem Festival die Computerspiele an sich nicht vergessen. Denn neben allen alternativen und künstlerischen Nutzungsmöglichkeiten ist es manchmal einfach interessant zu erfahren, was heutzutage überhaupt gespielt wird. Mit dabei sind deswegen immer auch internationale Blockbuster, Geheimtipps und einige Klassiker, die auch heute noch inspirierend sind. Gerade wer sonst nicht so viel spielt, bekommt hier einen Überblick.

Das Festival versteht sich als Mitmachfestival bei dem die Interaktivität, die Performance und der Austausch zwischen Experten, Medienkünstlern,

Workshopteilnehmenden und Interessierten im Vordergrund stehen.

Ausblick

Computer- und Konsolenspiele sind aus dem Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Es setzt sich die Erkenntnis durch, dass ein Ignorieren oder gar Verbot der Spiele kontraproduktiv ist, denn dafür sind die Heranwachsenden zu sehr von den schillernden und spannenden virtuellen Spielwelten fasziniert. Schulen und Eltern verstehen immer mehr, wie wichtig die Auseinandersetzung mit Jugendlichen und ihren Computerspielen ist.

Doch die Erwachsenen wissen oft wenig von den Computerspielen, die ihre Kinder begeistern und sind oftmals überfordert. Die Heranwachsenden adaptieren die Spiele und Online-Möglichkeiten viel schneller als sie. Anstatt sich jetzt resigniert mit den Worten "Das kapiere ich nicht mehr" abzuwenden, sollten Lehrer und Eltern genauer hinsehen. Was spielen die Kinder? Wie viel Zeit investieren sie? Für welches Alter sind die Spiele geeignet? Denn es gibt durchaus Spiele die problematisch sind und Altersbegrenzungen haben ihre Berechtigung. Eltern sollten sich einmal die Zeit nehmen, sich neben ihre Kinder setzen und sich die Spiele erklären lassen.

Lehrer können und sollten Computerspiele aktiv und kreativ in den Unterricht einbinden. Die Befürchtung vieler Lehrer, sich vor der Klasse zu blamieren ist unbegründet, auch wenn die Kompetenz der Schüler im Computer spielen um ein Vielfaches höher ist. Allein die Aufnahme der Spiele in den Unterrichtsstoff wertet die Autorität des Lehrers vielmehr auf als ab. Schüler finden es gut, wenn sich ihr Lehrer mit den Spielen auseinandersetzt anstatt sie zu ignorieren. Die Initiative Creative Gaming bietet Lehrer-Workshops zu gängigen Computerspielen an, um ihnen die Berührungängste vor diesem Medium zu nehmen. In den Workshops lernen sie nicht nur die Spielstrukturen kennen, sondern erhalten auch Anreize und Möglichkeiten, wie diese Spiele medienpädagogisch in den Unterricht eingebunden werden können. So wird aus einem Ballerspiel plötzlich ein Versteckspiel, eine Zirkusvorstellung oder eine Tanzperformance. Und wenn Schüler während einer Unterrichtseinheit mit Creative Gaming gemeinschaftlich beschließen, dass in einem Killerspiel nicht geschossen

werden darf, sechzehn jährige Jungs vor dem Klassenraum eine Tanz-Choreographie einstudieren und Schüler, die sonst eher zurückhaltend sind, plötzlich die Führung übernehmen, damit am Ende die Kulisse eines Ballerspiels zum Variete-Theater wird, dann haben alle – auf den unterschiedlichsten Ebenen - etwas gelernt.

Weitere Informationen zur Initiative Creative Gaming und aktuelle Termine finden Sie unter www.creative-gaming.eu

Quellen

Baake, D. 1997

Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation. Niemeyer. Tübingen

Barsch, A. / Erlinger, H. D. 2002

Medienpädagogik. Eine Einführung. Klett-Cotta J. G. Cotta`sche Buchhandlung Nachfolger GmbH, ggr. 1659. Stuttgart

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008

JIM Studie 08; Jugend, Information, (Multi-) Media; verfügbar unter:

<http://www.mpfs.de> (Stand: 16.03.2009)