



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**

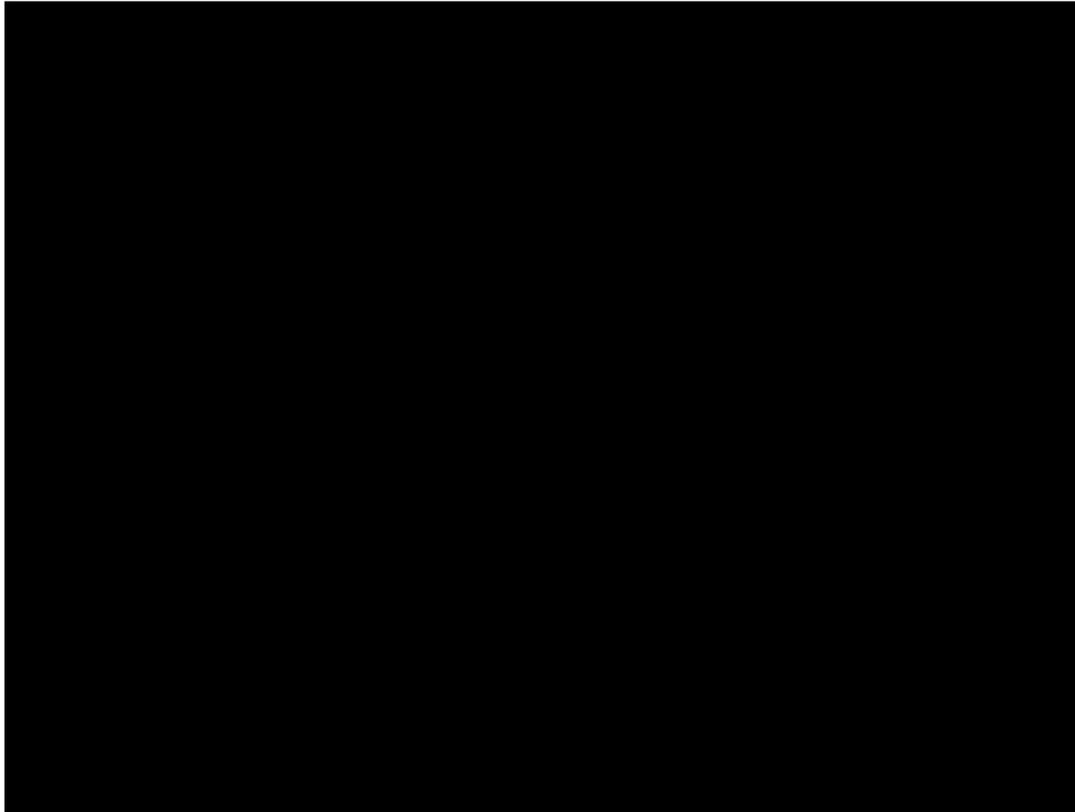
**Spiele als
Spielzeug
nutzen**

**Spiele als
Werkzeug
nutzen**

**Digitales
analog
werden
lassen**

**Spiele neu
denken**

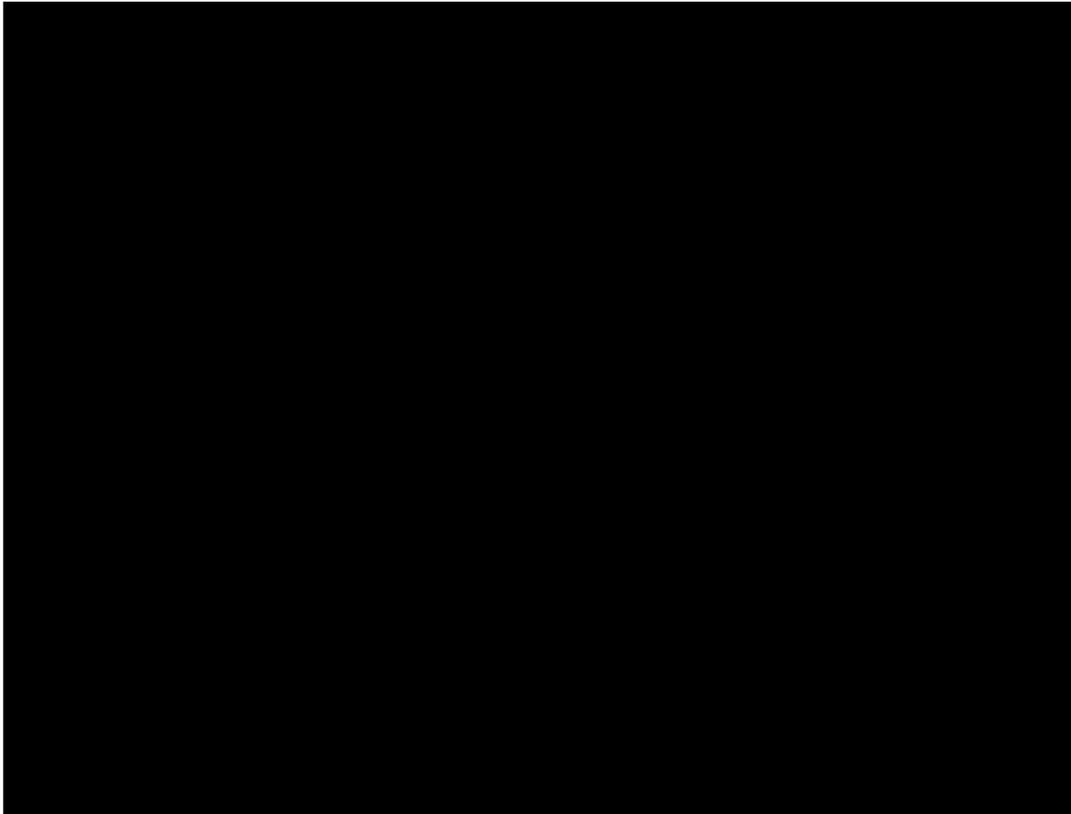
SPIELREGELN IGNORIEREN



**Ballettanzen im
Ballerspiel**

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

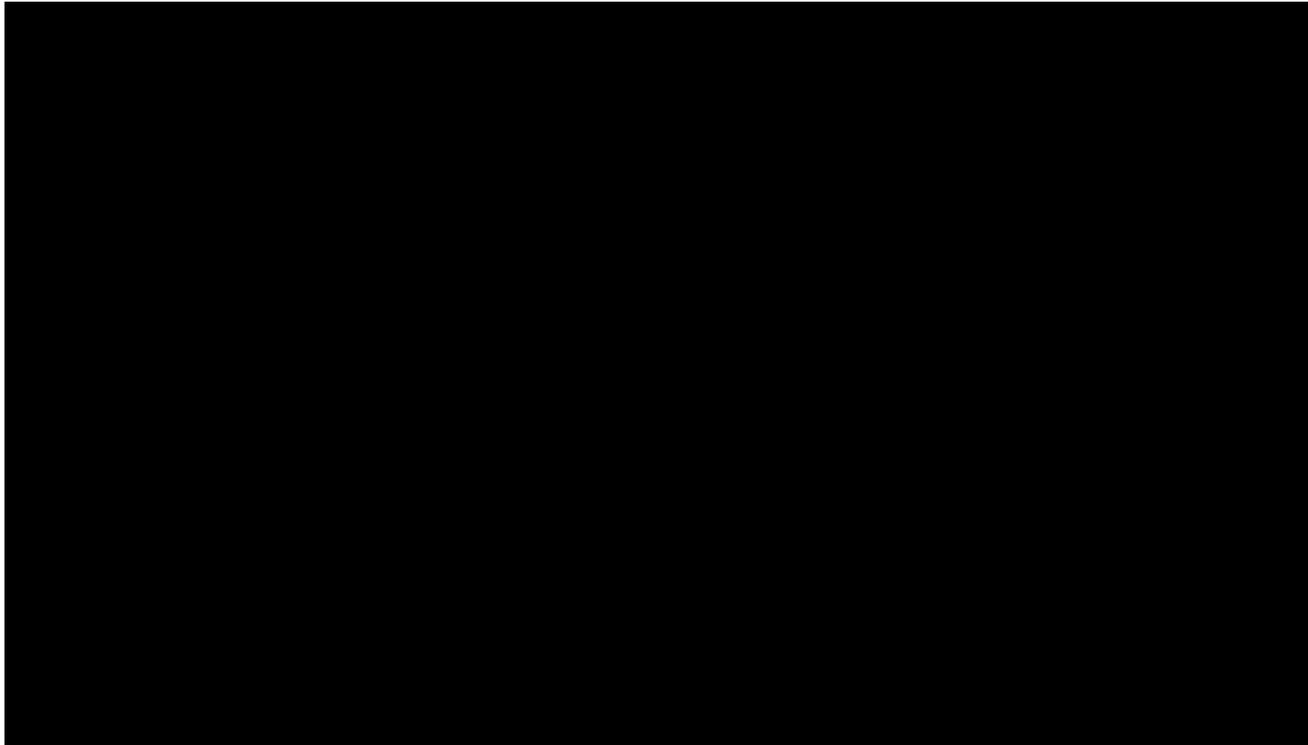
SPIELE ALS SPIELZEUG NUTZEN



**Seifenkistenrennen in
Garry's Mod**

<https://youtu.be/RewmRz4MYVA>

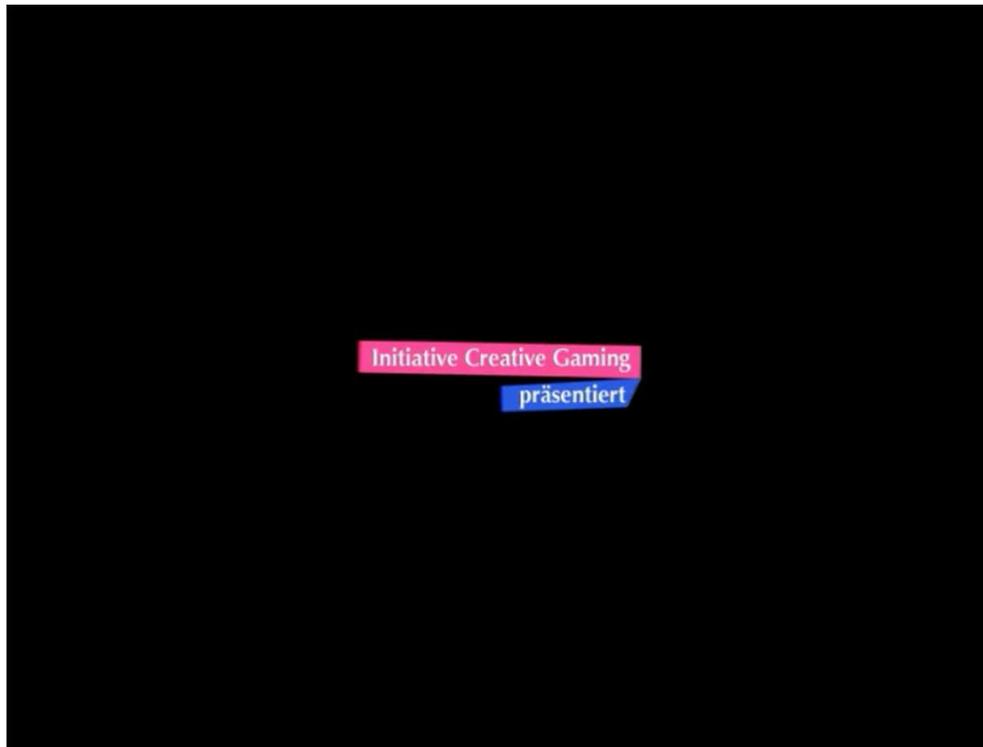
DIGITALES ANALOG WERDEN LASSEN



Filme in
Videospilästhetik

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

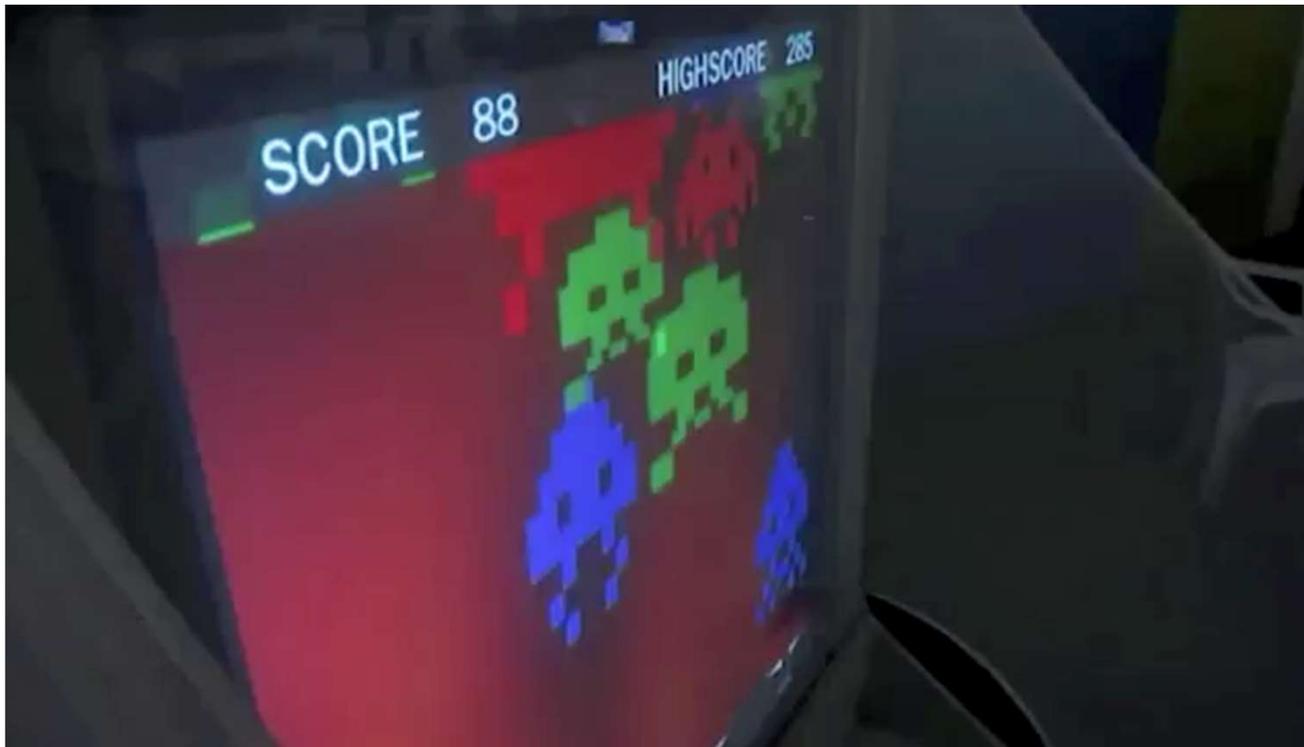
SPIELE ALS WERKZEUG NUTZEN



Spiele als Bühne für den eigenen Kurzfilm

https://youtu.be/DPYYQ_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)

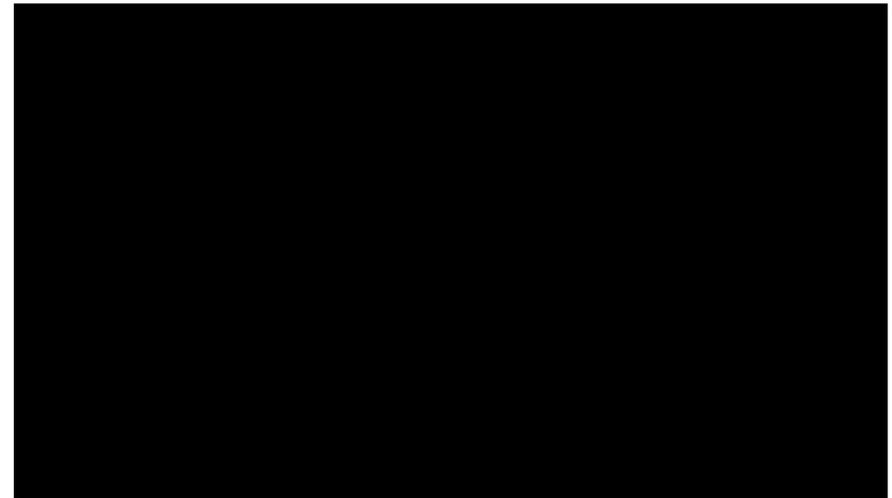
- Kulturelle und ökonomische Bedeutung von Spielen
- Digitaler Sandkasten
- Game Design
- Controller bauen
- Street Games
- Game-Video
- Berufsorientierung
- Schulfeste
- ...



INTEGRATION IN DEN FACHUNTERRICHT

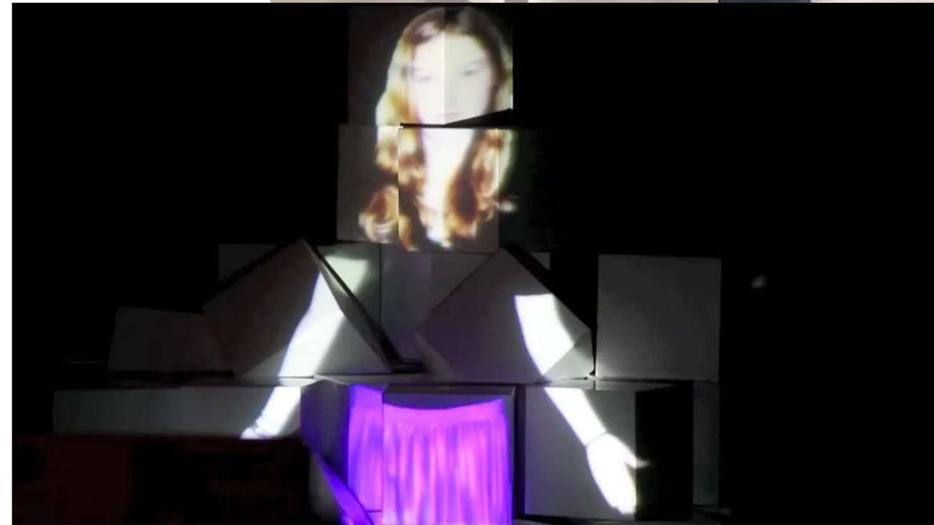
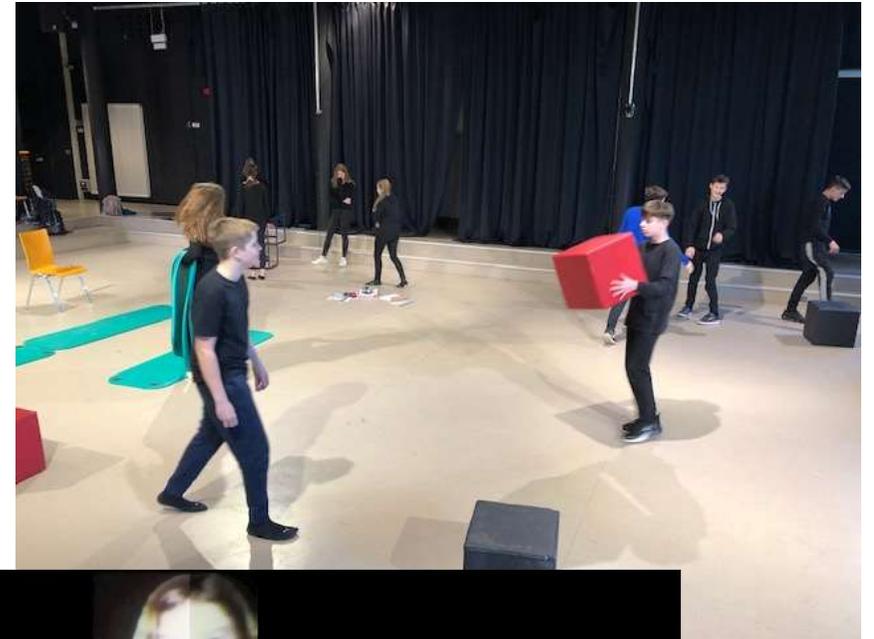
JAHRGANG 9, GYMNASIUM

- 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

Spielmechanik	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

Spielumgebung	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

<p>Spiel-mechanik</p> <p>SPIELREGELN KONFLIKT</p> <p>Was kann man im Spiel tun?</p> <p> The GameGame by Aki Järvinen, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tullier</p>	<p>Bewegungsfolge</p> <p>Eine Komponente oder der Spieler selbst bewegen sich in einer bestimmten Ordnung, z.B. rundenweise, von Punkt zu Punkt. Behaltet evtl. Entscheidungen über Richtung und Länge der Bewegung (oft auch als Submechanik).</p> <p># Figur bewegen in Schach # Truppenmärsche in Echtzeitstrategie</p>	<p>Spiel-umgebung</p> <p>Spukhaus</p> <p>SPIELRAUM</p> <p>Wo findet das Spiel statt?</p> <p> The GameGame by Aki Järvinen, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tullier</p>	<p>Thema</p> <p>Tempel erforschen</p> <p>HANDLUNG</p> <p>Worum geht es im Spiel?</p> <p> The GameGame by Aki Järvinen, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tullier</p>
<p>Spielziel</p> <p>SPIELAUFGABE</p> <p>Was soll man zum Gewinnen tun?</p> <p> The GameGame by Aki Järvinen, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tullier</p>	<p>Meiste Punkte</p> <p>Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.</p> <p>Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spielmotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.</p>	<p>Komponente</p> <p>Ball</p> <p>SPIELFIGUR SPIELOBJEKTE</p> <p>Dinge, mit denen man etwas tun kann.</p> <p> The GameGame by Aki Järvinen, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tullier</p>	<p>Schnittstelle</p> <p>Bewegungssteuerung</p> <p>SPIELSTEUERUNG</p> <p>Wie interagiert man mit dem Spiel?</p> <p> The GameGame by Aki Järvinen, Deutsche Übersetzung von André Borewein, Beispiele von Junge Tullier</p>

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

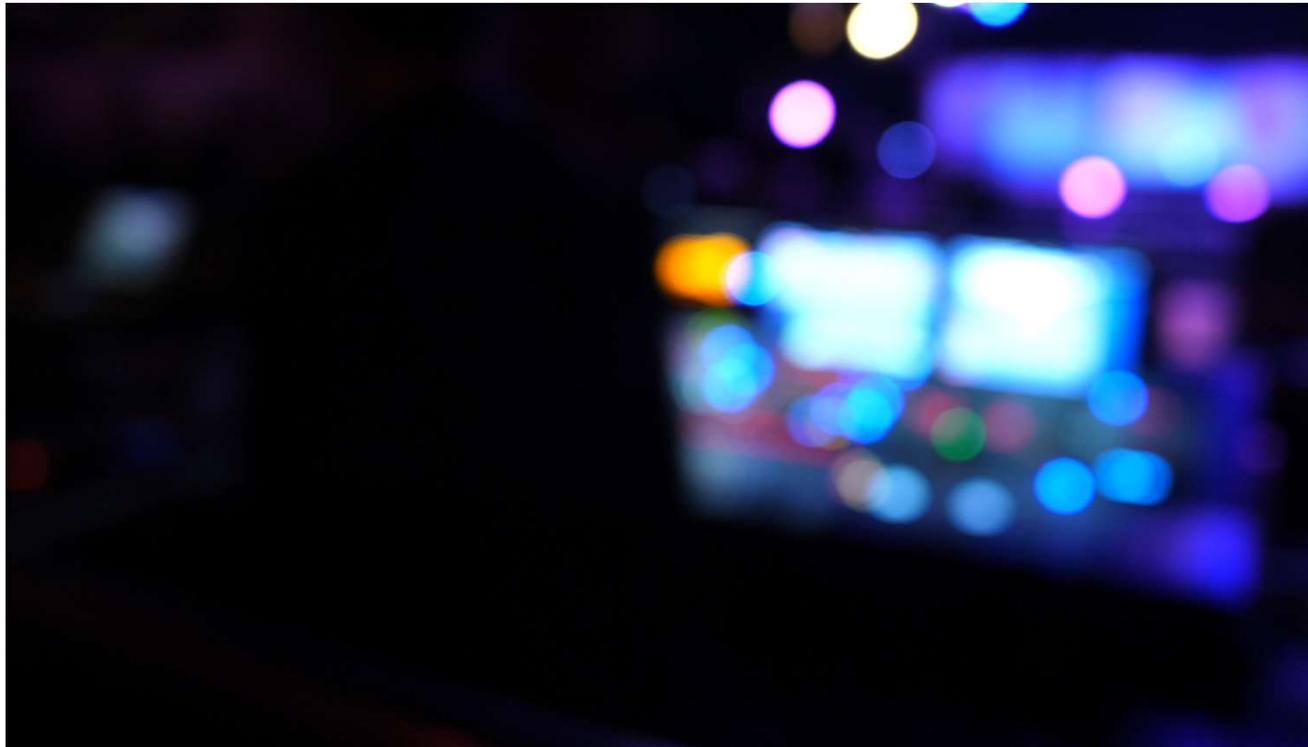


Die Teilnehmenden entwickeln eine Geschichte und produzieren daraus mit dem Computerspiel Die Sims 3 ein Machinima, also einen Film in einem Computerspiel. Dabei setzen sie sich

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