

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 7 | Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven
Beiträge aus Forschung und Praxis | Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Körnerstraße 3
33602 Bielefeld
Tel. 0521/677 88
Fax 0521/677 27
E-Mail gmk@medienpaed.de
Web www.gmk-net.de

Redaktion

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2012

Pfälzer-Wald-Straße 64

81539 München

fon 089/688 900 98

fax 089/689 19 12

email info@kopaed.de

homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-274-0

Im Interview

Create your Game

Medienkulturzentrum Dresden

Almuth Frommhold/Lorenz Matzat/Daniel Seitz

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Create your Game wagte den Versuch, mit Jugendlichen von Grund auf ein Spiel zu programmieren, ohne dabei auf Game-Design-Programme wie Scratch, Kodu etc. zurückzugreifen.

Ein Team aus Medienpädagog/-innen und Expert/-innen aus der Games-Branche unterstützte die fachliche Arbeit der Jugendlichen in unterschiedlichen Teams. Die Inhalte wurden vollständig von den Jugendlichen selbst bestimmt, wobei sie bei der Ideenentwicklung, dem Storytelling und der Umsetzung in Spielmechaniken unterstützt wurden. So entstand ein Serious Game – ein Spiel mit ernsthaftem Inhalt – zum Thema „Schulstress“. Es ging um den gesamten Prozess der Spielentwicklung: vom Ideen sammeln, Thema und entsprechende Geschichte entwickeln, Entscheidung für ein Genre fällen bis hin zur Programmierung, Gestaltung, Musikproduktion und Vermarktung.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Zum einen sollte den Teilnehmer/-innen vermittelt werden, wie komplex und kleinteilig die Entwicklung eines Spiels ist. Immerhin spielen die meisten Jugendlichen solche Spiele und wir wollten einen Blick hinter die Kulissen gewähren. Dabei ging es nicht zuletzt um Berufsbildung. Zum anderen war aber der Ermächtigungsaspekt zentral: Die Jugendlichen sollten erfahren, dass sie zwar noch Begleitung benötigen, aber als Team sehr wohl in der Lage sind, ein größeres Medienprojekt zu stemmen. Neben den einzelnen konkreten Bereichen

Programmierung, Grafik, Sound und Öffentlichkeitsarbeit, ging es dabei auch um den Prozess, also verbindliche Entscheidungen im Team fällen und Projektmanagement.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Bereits in der Bewerbung für die Teilnahme am Projekt entschieden sich die meisten der Jugendliche vorab für ein Interessengebiet. Die Fähigkeiten und Vorkenntnisse, die die einzelnen Teilnehmer/-innen dann mitbrachten, waren allerdings verschieden ausgeprägt. So wiesen einige bereits Erfahrungen mit verschiedenen Programmiersprachen auf oder hatten sich bereits seit längerem mit Grafik auseinandergesetzt. Geringe Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer in den Bereichen Produktion, Social Media und Musikproduktion.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

- Kreative Ausdrucksfähigkeiten mit Medien
- Eigenständiges Gestalten von Medien
- Kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel
- Technisches Wissen über Medien
- Aufarbeitung jugend- und gesellschaftsrelevanter Themen über Medien
- Rechtliches Wissen über Medien (Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte)
- Kennenlernen von Arbeitsfeldern in der Games-Branche
- Nutzung verschiedener Medienformate, um ein eigenes Produkt zu präsentieren
- Verständnis von Medienwirkung

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Konkret hat die Programmierergruppe eine solide Einführung in die Programmierung von Flash erhalten; einige der Jugendlichen konnten recht zügig eigenständig Aufgaben in der Programmierung des Spiels übernehmen (in der Programmierergruppe waren ausschließlich Jungen, die meist Vorkenntnisse mitbrachten). Die Soundabteilung arbeitete mit der Audiosoftware Ableton Live. Im Bereich Grafik wurde zum einen das klassische Skizzieren und Zeichnen mit Stift auf Papier geübt. Dazu kam der Einsatz von Grafiktablets im Zusammenspiel mit der Bildbearbeitungssoftware Photoshop; einige setzten auch noch Animationen mit Flash um. Die Gruppe, die sich um Gameplay, Projektmanagement und Öffentlichkeitsarbeit kümmerte, wurde an kollaborativ zu nutzender Websoftware wie Google Docs und Etherpads herangeführt.

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Durch die Projektdauer über ein halbes Jahr mit insgesamt gut 20 Workshoptagen bildete sich eine Gruppe von zum Schluss etwa 15 Jugendlichen. Die abschließende Fahrt zur Ars Electronica nach Linz verstärkte sicherlich noch einmal den Effekt einer Gruppenbildung. Dabei sollte angemerkt werden, dass es eine fast nur aus Jungen bestehende Gruppe war. Insgesamt herrschte eine hohe Verbindlich- und Verlässlichkeit vor; es gab im gesamten Projektzeitraum keine Konflikte. Über den Verlauf des Projektes hinweg war zu beobachten, dass die Jugendlichen immer mehr untereinander und/oder in ihren spezifischen Kleingruppen regelten und Entscheidungen fällten. Zu bemängeln war die wenig ausgeprägte Neigung, Kritik zu äußern und Probleme anzusprechen.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Bei der Auswahl der Expert/-innen war unser Ziel, ein ausgeglichenes Geschlechterverhältnis

zu schaffen. Dies stellte uns leider vor die Herausforderung, dass nur wenige Frauen im professionellen Games-Bereich aktiv sind. Wir waren daher froh, eine junge Interfacedesignerin für das Projekt gewinnen zu können. Zudem konnte der Bereich der Teilnehmerbetreuung und Organisation mit einer Frau besetzt werden.

Zu unserer Begeisterung fand sich das Expertenteam sehr schnell in seine pädagogische Rolle ein und konnten mit der Unterstützung der Medienpädagog/-innen einen intensiven Lern- und Erfahrungsraum schaffen.

Die erste Projektphase, welche sich mit der Themenfindung beschäftigte, sorgte bei einigen in der Gruppe für Unbehagen, da diese bereits von Anfang an in ihren Gruppen arbeiten und Kenntnisse sammeln wollten.

Diese Problematik griffen wir in Gruppenbesprechungen auf und verdeutlichten die Notwendigkeit der Entwicklung einer gemeinsamen Spielidee. Zudem räumten wir in dieser Phase immer wieder Gruppenarbeitsphasen für die Teams „Grafik“ und „Programmierung“ ein, um erste Einblicke in das Arbeitsfeld zu geben.

Leider verließen nach den ersten intensiven Workshoptagen drei Jugendliche das Projekt. Als Gründe dafür nannten diese u.a. eine zu lange Projektlaufzeit oder eine schnelle Erkenntnis im Sinne ihrer Berufsfindung.

Da das Spiel zum Ende der Projektlaufzeit noch nicht komplett fehlerfrei lief und noch einige Grafiken fehlten, wurde von einigen besonders engagierten Teilnehmern im Nachhinein weiter am Spiel gearbeitet.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Es sollten ausreichende Rechnerkapazitäten vorhanden sein, am besten für jeden Teilnehmenden ein eigener Laptop/Rechner. Dazu entsprechende Softwarelizenzen, sehr schnelle Internetanbindung, da viel kollaborativ gearbeitet wird, sprich dieselben Daten ständig synchron auf allen Rechnern verfügbar sein müssen; Grafiktablets, Midi-Keyboards (MusiK), Beamer.



Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen und Pädagog/-innen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?

Die Jugendlichen empfanden die Zusammenarbeit mit den Experten als sehr inspirierend und motivierend. Durch einen intensiven Austausch und ein partnerschaftliches Verhältnis fühlten sich die Jugendlichen ernst genommen und gefordert. Eigene Teile des Gesamtwerkes der Gruppe vorzustellen und dafür konstruktive Kritik und Lob zu bekommen, brachte sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung weiter.

Auch die besondere Situation, in einem open lab-Angebot auf dem Medienkunstfestival Ars Electronica in Linz das Game fertigzustellen und auf ihre Arbeit ein direktes Nutzerfeedback zu bekommen, war für die teilnehmenden Jugendlichen eine einzigartige Erfahrung. Mit besonderer Spannung erwarteten die Teilnehmer/-innen die öffentliche Präsentation des fertigen Games vor Publikum, Freunden und Familie. Mit Stolz führten sie ihr Game vor und nahmen die Anerkennung ihrer Leistung an.

Für die Pädagog/-innen und Expert/-innen war besonders beeindruckend zu beobachten, wie sich jede/r einzelne Teilnehmer/-in im Projekt weiterentwickelte und sich sehr schnell Expertise erarbeitete. Zudem waren der Zusammenhalt der Gruppe und das Arbeiten am gemeinsamen Ziel sehr bemerkenswert. Innerhalb

und zwischen den Gruppen wurden kollegial Inhalte besprochen und Probleme verhandelt.

Auch im Nachhinein bleiben die Teilnehmer/-innen mit dem Team in Verbindung. Über eine eigene Facebookgruppe wird weiter gemeinsam über die zukünftige Verbreitung und Bewerbung des Games diskutiert. Zudem haben sich für einige Teilnehmenden Praktikumsmöglichkeiten in den Arbeitsgebieten der Experten und im Medienkulturzentrum ergeben.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Das Projekt gab uns die Chance, uns noch stärker an öffentlichen Orten zu präsentieren und dort auch Medienarbeit zu leisten. Dies stärkte unsere Kontakte und die Wahrnehmung unserer Arbeit. Auch war es für uns spannend, durch eine sehr hohe mediale Aufmerksamkeit (Print, Radio, TV) nochmals einige neue Zielgruppen zu erreichen und mit anderen Akteuren vor Ort und weiter darüber hinaus in Kontakt zu kommen. Einigen der Teilnehmer war das Medienkulturzentrum Dresden nicht bekannt, inzwischen sind manche regelmäßige Besucher unserer Angebote und Redaktionen.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Abschlussprojekte?

Das Projekt war beschränkt auf ein Jahr. Für nächstes Jahr sind wir aber schon wieder in Gesprächen und hoffen auf eine Neuauflage, die Bewährtes integriert und wieder neue Felder beschreitet.

Unabhängig davon war und ist das Medienkulturzentrum Dresden stets um kreativen Umgang mit Computerspielen bemüht und wird auch weiterhin in dem Feld aktiv sein.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Alle Bestandteile, in denen es um Praxis ging, waren für die Teilnehmer/-innen besonders aufregend: sowohl konkrete Hintergrundinformation über Spielproduktion als auch selber produzieren. Letztlich waren, wie wohl bei allen medienpädagogischen Vorhaben, die ersten selber erstellten Produkte das Highlight: ein funktionierender Programmcode, eine Grafik, ein Song, ein Text – und schließlich die ersten Versionen des Gesamtproduktes, das Spiel spielen zu können.

Welche Themen sind – generell – im Rahmen der Medienarbeit für Ihre Zielgruppe interessant?

Interessant für Jugendliche bleiben auch in Zukunft lebensweltbezogene Themen und Problematiken. Diesen durch die Nutzung und Verbindung verschiedener Medien Ausdruck zu verleihen, wird Jugendliche weiterhin im Besonderen interessieren und motivieren.

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Der Trend zum mobilen Einsatz von Social Networks und zum Spielen unterwegs ist nach wie vor ungebrochen. Auch das Casual Gaming, sei es auf dem Smartphone, sei es auf dem heimischen PC, wird selbst bei den Hardcore-Gamern immer beliebter.

Indie-Games – z.B. *Minecraft*, um nur einen Genre-Vertreter zu nennen – sind

nicht mehr Drittklassiges hinter den großen AAA-Titeln, sondern erfahren ihre eigene Anerkennung. Unter einem AAA-Titel versteht man ein für den Herausgeber besonders wichtiges Spiel, für das ein relativ hohes Budget zur Verfügung gestellt wird.

Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Bereits seit 2007 entwickeln wir Medienrallyes, die über GPS-Geräte, die eigenen Mobilgeräte der Jugendlichen und weitere mediale Ausdrucksformen funktionieren. Jedes Jahr bieten sich hier tolle, neue Möglichkeiten und Tools, um noch stärker inhaltlich arbeiten zu können und mehr Interaktivität mit den Spielern zu erzeugen. Und natürlich werden wir unsere jungen „Indie-Gamer“ auch weiterhin bei der Spielproduktion unterstützen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Auch bestärkt durch den Dieter Baacke Preis werden wir weiterhin versuchen, innovative Medienpädagogik zu betreiben, ohne unsere regelmäßigen Angebote in der Breite zu vernachlässigen. Durch MB21 – den deutschen Multimediapreis für Kinder und Jugendliche – erhalten wir jedes Jahr aufs Neue unglaublich tolle Einblicke in das kreative Schaffen von Kindern und Jugendlichen. Dies hält uns nah an unserer Zielgruppe und am Wandel der Medien, welchen wir begleiten möchten.

b) für die medienpädagogische Projektarbeit generell?

Auch dieses Projekt hat uns bestärkt, weiter über Kooperationen mit Partnern aus Technologie und Wirtschaft nachzudenken. Gerne wird an die gesellschaftliche Verantwortung von Unternehmen appelliert – wenn sie diese dann wahrnehmen, sollten wir bereit sein, uns darauf einzulassen – zu unseren Bedingungen und (medienpädagogischen) Standards.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Wünschenswert wäre eine bessere, kontinuierliche Ausstattung der Akteure der medienpädagogischen Anbieter. Auch dieses Projekt hat wieder gezeigt, dass es durchaus Sinn macht, projekthaft und mit Modellcharakter zu arbeiten – dies zwingt einen zu Innovation und Kreativität – bis an den Punkt, wo das Projekt zu Ende ist, vieles angestoßen, aber nicht fortgeführt werden kann. Was passiert nun mit dem Game? Mit dem ja durchaus sehr ernsten Hintergrund und dem Hinweis der Jugendlichen auf das Thema „Schulstress“ – welche Wirkung hat es, dass hier 27 Jugendliche 22 Tage ihrer Freizeit investiert haben?! Als medienpädagogischer Anbieter mit in diesem Bereich fast ausschließlicher Projektfinanzierung können wir diese Fragen kaum beantworten.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Ja, weniger gesundes Essen ;-)

Aber auch sonst wurde natürlich fleißig ausgewertet: Manch einer wünschte sich, er hätte von Anfang an in seinem Team arbeiten können – uns war es aber wichtig, dass alle gemeinsam an der Spielidee arbeiten, um eine möglichst hohe Identifikation mit dem Game zu erreichen. Obwohl das Interesse am Thema ausdrücklich bei manchen Jugendlichen gering war, würden wir dennoch wieder hohen Wert auf die Entwicklung der Inhalte des Games mit allen legen.

Zur Weiterentwicklung des Games gibt es viele Ideen der Jugendlichen: Das Spiel Open Source stellen, damit weiterentwickelt werden kann, auch von anderen – dies ist auch schon umgesetzt worden.

Noch mehr Spiele in die Workshops einbinden – eine berechtigte Forderung, die uns allen irgendwann im Produktionsstress verloren gegangen ist.

Und natürlich: Alle wollen wieder dabei sein, wenn es hoffentlich wieder losgeht. Der Plan ist dann, im Sinne des Peer-to-Peer-Lernens, die „alten Hasen in der Game-Entwicklung“ als Co-Referenten zu integrieren.

Interviewpartner/-innen

Almuth Frommhold: Jahrgang 1984; B.A. Kultur- und Medienpädagogin (FH); freie Medienpädagogin; Koordination CrossMedia Tour Dresden, Medienkulturzentrum Dresden.

Lorenz Matzat: Jahrgang 1975; Journalist; Datenjournalismusfirma OpenDataCity.

Daniel Seitz: Jahrgang 1979; Computermedienpädagoge; Leiter Projektbüro Medienkulturzentrum Dresden; Gründer Mediale Pfade, Agentur für Medienbildung; Vorstandsmitglied der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.

Abbildungsnachweis

iStockphoto (sturti):

Titelbild; S. 27

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke:

Seite 16 (© Katharina Künkel)

Sebastian Ring:

Seite 60

Eike Rösch/Daniel Seitz:

Seite 66 (Ralf Appelt, CC-BY-NC-SA)

Seite 69 (Lutz Berger, CC-BY-NC)

Martina Ide/Thomas Winkler:

Seiten 74, 75, 76

Medienkulturzentrum Dresden (Create your game):

Seite 91 (Richard Forstmann, CC-BY-NC-SA)
und Seiten 88, 92 (Markus Glandt, CC-BY-NC-SA)

jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V./

Klaus Kückmeister (MobileMovie):

Seiten 118, 120, 121, 122 (©jaf und Klaus Kückmeister)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.
