


Zeitschriftenartikel*Begutachtet***Begutachtet:**

Dr. Steffen Rudolph 
HAW Hamburg
Deutschland

Erhalten: 10. Januar 2022**Akzeptiert:** 11 Januar 2022**Publiziert:** 27. Januar 2022**Copyright:**

© Vera Marie Rodewald.
Dieses Werk steht unter der Lizenz
Creative Commons Namens-
nennung 4.0 International (CC BY 4.0).

**Empfohlene Zitierung:**

RODEWALD, Vera Marie, 2022: Mit
Spielen spielen! In: *API Magazin* 3(1)
[Online] Verfügbar unter: [DOI
10.15460/apimagazin.2022.3.1.109](https://doi.org/10.15460/apimagazin.2022.3.1.109)

Mit Spielen spielen! Creative Gaming: Der kreative Umgang mit digitalen Spielen zur Medienkompetenzförderung

Vera Marie Rodewald^{1*} ¹ Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Deutschland

Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Department Information und Medienpädagogin

* Korrespondenz: redaktion-api@haw-hamburg.de

Zusammenfassung

Digitale Spiele sind fester Bestandteil jugendlicher Medienwelten. Umso wichtiger wird der Erwerb von Medienkompetenz. Den souveränen und kreativen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen zu fördern, ist das Ziel der Initiative Creative Gaming. Mit der Methode Creative Gaming vermittelt sie Ansätze einer subversiven Nutzung digitaler Spiele und zeigt auf, wie damit Bildungsprozesse initiiert werden können. Der Artikel gibt eine Übersicht über die methodischen Grundprinzipien und verdeutlicht diese anhand ausgewählter Beispiele. Darüber hinaus werden verschiedene Anwendungsplattformen und -orte wie das PLAY – Creative Gaming Festival vorgestellt.

Schlagwörter: Videospiele, Jugendliche, Kreativität, Medienkompetenz

Playing with games! Creative Gaming: The creative use of digital games to promote media competence

Abstract

Digital games are an integral part of young people's media worlds. This makes the acquisition of media literacy all the more important. The goal of the Initiative Creative Gaming is to promote the confident and creative use of computer and console games. The Creative Gaming method conveys approaches to a subversive use of digital games and shows how educational processes can be initiated. The article provides an overview of the basic methodological principles and illustrates them with selected examples. In addition, various platforms and locations such as the PLAY – Creative Gaming Festival are presented.

Keywords: Video Games, Adolescent, Creativity, Media Literacy

1 Aufwachsen mit digitalen Spielen

Die letzten Monate der Pandemie haben unterstrichen, was so überraschend gar nicht mehr daherkommt: Digitale Spiele sind für viele Menschen Hobby, Eskapismus, Spaß, Sport oder Anlass und Ort für soziale Interaktion. Das gilt für Erwachsene gleichermaßen wie für Jugendliche, wobei in diesem Artikel ein besonderes Augenmerk auf Letztere gerichtet wird. Laut JIM-Studie¹ spielen nur acht Prozent aller 12- bis 19-Jährigen nie, 68 % Prozent dieser Altersgruppe spielen mehrmals die Woche – das sind fünf Prozentpunkte mehr als im Vorjahr ([mpfs 2020](#), S. 53). Es wurde aber nicht nur insgesamt mehr gespielt, sondern auch deutlich länger als bisher. Mit mehr als zwei Stunden täglich stieg die Nutzungsdauer von digitalen Spielen um 40 Minuten an ([ebd.](#), S. 56). Das verwundert angesichts immer wieder eingeschränkter Kontakte zu Freund*innen kaum. Dabei belegen Minecraft, Fortnite und FIFA weiterhin die ersten Plätze der Beliebtheitsrangliste ([ebd.](#), S. 58).

Doch das Spielen allein macht dabei die Faszination für Smartphone-, Konsolen- und Computerspiele nicht aus. Es sind vor allem die Praktiken, die sich aus der Beschäftigung und Auseinandersetzung mit digitalen Spielen entwickeln, die die digitale Spielkultur für Heranwachsende so attraktiv machen. Ob gegenseitiges Herausfordern im Onlinerollenspiel, das Aufsetzen eigener Minecraft-Server, das gemeinsame Bauen von Computerspielwelten, das Schauen von Let's Play Videos – Spiele sind Kulisse und Gegenstand kultureller Praxis sowie Ausgangspunkt für Anschlusskommunikation auf Schulhöfen und in Messenger-Gruppen.

Genau da knüpft die Initiative Creative Gaming e. V. an.² Unter dem Motto „Mit Spielen spielen!“ setzt sie sich seit 2007 bundesweit für den kreativen und subversiven Umgang mit digitalen Spielen ein. Dabei stellt sie die medienpädagogische Arbeit mit Computer- und Videospiele in den Fokus und veranstaltet Workshops für Schüler*innen, Fortbildungen für Lehrkräfte, Ausstellungen mit interaktiver Spielkunst und das PLAY – Creative Gaming Festival. Sie gibt der digitalen Spielkultur und der Faszination für digitale Spiele eine Plattform und bringt Menschen zusammen, die gerne spielen und Spiele entwickeln.

2 Creative Gaming – ein kreativer und kompetenter Umgang mit digitalen Spielen

Ein Aufwachsen ohne digitale Spiele ist heute undenkbar. Auch wenn sich die Nutzungsgewohnheiten zwischen den Geschlechtern und im Einzelnen unterscheiden, kommen alle Jugendlichen früher oder später mit ihnen in Berührung. Dennoch lässt sich daraus nicht unmittelbar eine Nutzungskompetenz ableiten. Geräte und Soft-

1 Der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest erhebt mit der JIM-Studie (Jugend, Information, Medien) jährlich das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen ab 12 Jahren.

2 Siehe www.creative-gaming.eu. Die Autorin ist Mitglied des Vereins und Teil der Festivalleitung.

ware bedienen, die altersgerechte Wahl eines entsprechenden Spieletitels vornehmen und ein angemessenes Maß für die Spieldauer finden zu können, sind Kompetenzen, die die Spielenden zunächst erlernen müssen. Zudem verführen gerade kostenlose Onlinespiele schnell zu monetären Ausgaben, indem sie Spielmechaniken wie Pay-to-Win bereits in das Game Design implementieren, und werden zu unvorhergesehenen Kostenfallen. Und dass hinter dem erfolgreichen Lieblings-Let's-Player ein großes Vermarktungsnetzwerk steckt, ist nicht jedem Jugendlichen bewusst, der dessen Tätigkeit zum Traumberuf erklärt. Umso dringlicher an dieser Stelle also, was für den generellen Umgang mit digitalen Medien gilt: der Erwerb von Medienkompetenz. Creative Gaming fördert daher die kompetente, reflektierte und bisweilen kritische Auseinandersetzung mit Computer- und Videospielen, um gerade Heranwachsende darin zu bestärken, sich souverän in digitalen Spielwelten aufzuhalten. Indem Regeln in Spielen bewusst ausgereizt und umgangen, Spiele zum Spielplatz oder Werkzeug für neue Medienprodukte und Geschichten oder die eigenen Spielideen in analoge oder digitale Prototypen umgesetzt werden, wird ein Blick hinter die Kulissen der Spieleentwicklung möglich und die Programmiertheit des Lieblingsspiels sichtbar. Die jungen Spieler*innen erleben sich damit nicht nur als selbstwirksam, weil ihr Computerspielhandeln per se immer schon interaktiv und damit folgenreich für die Erzählung und das Fortschreiten des Computerspielgeschehen ist ([Klimmt 2009](#), S. 69). Sie wechseln zudem die Perspektive und werden von Spielenden zu Gestaltenden. Die kreative Nutzung von digitalen Spielen trägt folglich zur Medienkompetenzförderung und digitaler Mündigkeit bei ([Hedrich & Schwinge 2019](#), o. S.).

Die Initiative Creative Gaming e. V. hat dafür verschiedene Methoden und Konzepte entwickelt, die im Rahmen von Projekten, Workshops und vor allem dem jährlich stattfindenden PLAY – Creative Gaming Festival umgesetzt werden. Dabei stehen die vier bereits erwähnten Prinzipien im Fokus, wobei diese nicht als starre Kriterien, sondern vielmehr als Ausgangspunkt für die kreative Beschäftigung gelten:

1. Spielregeln ignorieren
2. Virtuelles real werden lassen
3. Spiele als Spielzeug und Werkzeugkasten nutzen
4. Spiele neu denken

Computer- und Videospiele werden folglich zweckentfremdet und lassen so kreative, künstlerische und soziale Prozesse entstehen, die sich wiederum für Formen und Formate der medienpädagogischen Arbeit eignen. Das Spiel als Teil jugendlicher Lebenswelt ist dabei Schauplatz und Instrument für den Kompetenzerwerb. Die Umnutzung und -deutung wird zum emanzipierenden Akt, bei dem die Spielenden die Gestaltbarkeit des Mediums kennenlernen und ihre eigene Rolle reflektieren können.

Um die Prinzipien zu verdeutlichen werden im Folgenden vier entsprechende Beispiele dargestellt:

2.1 Balletttanzen in Ego-Shootern

Ego-Shooter basieren auf einem einfachen Spielprinzip. Mit dem Ziel, den oder die Gegner – meist schießend – zu besiegen oder zu vernichten, ist die Aufgabe der Spielenden relativ klar benannt. Doch was passiert, wenn diese Spielmechanik ignoriert wird? Wenn weder geschossen noch gekämpft wird, sondern stattdessen rhythmisch getanzt wird? Dann verliert das Spiel seine eigentliche Konnotation und wird zur Bühne für die eigene Tanzperformance. Indem die Spieler*innen die Bewegungsmöglichkeiten und Objekte der Figuren ausloten und mit musikalischer Untermalung für synchrone Formationen nutzen, erleben sie durch den Regelbruch gemeinsam einen subversiven Moment, der neue Bildungsprozesse und eine Auseinandersetzung mit der Spiellogik möglich macht.

2.2 Games basteln und backen



Abb. 1: Eine Schülerin präsentiert ihren selbstgebauten Toad aus Pappmaché. (Rodewald 2013)

Der Medien- und Konzeptkünstler Aram Bartholl, der aktuell an der HAW Hamburg als Professor für Kunst mit dem Schwerpunkt digitale Medien lehrt, lässt Digitales real werden, indem er Elemente aus digitalen Spielen in den öffentlichen Raum transferiert. In seiner Arbeit *Dust – Excerpt 1, Winter Prison* (2013)³ griff er beispielsweise auf Objekte aus dem populären Spiel *Counter Strike*⁴ zurück und baute quadratische Kisten, die im Spiel als Versteck dienen, im Originalverhältnis nach und platzierte sie auf einem ehemaligen Gefängnishof. Die Dekontextualisierung von

³ Siehe: <https://arambartholl.com/de/dust-winter-prison/>.

⁴ Veröffentlicht und entwickelt durch den Publisher Valve (2000).

Spielgegenständen fördert folglich die Reflexion über Wechselwirkungen zwischen digitaler und analoger Welt. Dieses Prinzip lässt sich ebenso gut für medienpraktische Angebote mit Jugendlichen nutzen (Abb. 1). Das Basteln, Bauen oder gar Backen von Figuren und Objekten aus bekannten Computer- und Videospiele kann der Auseinandersetzung mit Deutungszusammenhängen (wie ändert sich die Bedeutung, wenn Objekte in anderen Welten platziert werden?), physikalischer Gesetzmäßigkeit (kann eine Figur eine so große Waffe überhaupt tragen und passt das ganze Inventar eigentlich in den Rucksack?) oder gar Repräsentation (inwiefern bildet das Spiel überhaupt Realität ab?) dienen.

2.3 Machinima

Dass sich digitale Spiele hervorragend als Theaterbühne und Filmkulisse eignen, hat spätestens die Lebenssimulation Die SIMS⁵ bewiesen. Mit der eingebauten Kamerafunktion lassen sich zunächst die Kameraeinstellungen festlegen und die Spielszenen anschließend aus verschiedenen Perspektiven aufzeichnen. Die Spielwelt mit all ihren Objekten – in diesem Falle mit Möbeln eingerichtete Häuser – und Spielfiguren wird zum Drehort für die eigene Geschichte. Die Heranwachsenden durchbrechen damit das Storytelling des Spiels und nutzen dieses als Werkzeugkasten für den eigenen Film. Dabei werden aus den Avataren Schauspieler*innen für die eigene Erzählung. Ganz nebenbei schlüpfen die Jugendlichen so in neue Rollen, nehmen fremde Blickwinkel ein und verleihen Erlebnissen, Erfahrungen und Gedanken filmischen Ausdruck. Dass die digitale Kulisse dabei Umsetzungen möglich macht, die bei einem tatsächlichen Dreh in der Nachbarschaft aus Kosten- oder Ortsgründen gar nicht denkbar wären, macht das Filmen im Computerspiel (=Machinima: Kunstwort aus Machine, Cinema, Animation) so spannend.

2.4 Controller entwerfen

Neben vielen Einsteigertools und -programmen, mit denen sich in wenigen Schritten und ohne große Vorkenntnisse eigene Spiele entwickeln lassen, ist auch die Konzeption und das Bauen passender Spielecontroller ein guter Weg, um Spiele von Grund auf neu zu denken. Die Tüftler-Platine Makey Makey⁶ ersetzt die Eingabegeräte des Computers und lässt mithilfe sogenannter Krokodilklemmen alles zum Controller werden, was elektronische Impulse weitergeben kann. Damit können jegliche leitfähige Objekte zur Spielesteuerung werden, z. B. Bananen, Wasser, Knete oder Kronkorken. Zusammen mit Klebstoff und Pappe entstehen so ganz neue Formen, um das Lieblingsspiel zu steuern: Tanzmatten, Bananenklaviere, Wasserspiele. Die Steuerung des Spiels wird so als Teil des Game Plays erkennbar und die Kreativität beim Game Design gefördert.

5 Entwickelt von Maxis, veröffentlicht durch den Publisher EA Games (2000).

6 Siehe: <https://makeymakey.com>.

3 Plattformen für digitale Spielkultur

Die medienpädagogische Arbeit der Initiative Creative Gaming e. V. findet in unterschiedlichen Kontexten statt, in denen die oben aufgeführten Prinzipien Anwendung finden. Grundlegend lassen sich diese in drei Bereiche einteilen: Schule (in Form von Workshops und unterrichtsbegleitenden Fortbildungen für Lehrkräfte), außerschulische Bildungsorte (z. B. Bibliotheken, Jugendeinrichtungen, Ferienangebote, offene Angebote) und Veranstaltungsarbeit (z. B. interaktive Ausstellungen in Museen, Diskussionspanels, Abendveranstaltungen und das PLAY – Creative Gaming Festival).

3.1 Schule

In Workshops, Projektwochen oder Fortbildungen setzen sich Schüler*innen und Lehrkräfte mit den Methoden und Ansätzen von Creative Gaming auseinander. Ausgehend von Inhalten des Fachunterrichts dient die Beschäftigung mit digitalen Spielen und vor allem deren kreative Nutzung dazu, sich den curricularen Themen durch ungewöhnliche Ausdrucksformen zu nähern. Indem Jugendliche beispielsweise die im Unterricht behandelte Romanhandlung in einem Streetgame oder Machinima umsetzen, erhalten sie neue Möglichkeiten und Mittel, den Lernstoff zu vertiefen und nachzuvollziehen (Abb. 2). Gleichzeitig knüpft die spielerische Auseinandersetzung an die Lebenswelt vieler Heranwachsender an und erhöht die intrinsische Motivation, sich mit dem Lernstoff auseinanderzusetzen.



Abb. 2: Jugendliche zeichnen Figuren für ein eigenes Computerspiel im Programmiertool Scratch. (Rodewald 2015)

3.2 Außerschulische Bildungsorte

Während die schulische Einbettung begünstigt, dass die kreative Beschäftigung mit digitalen Spielen und die damit einhergehende Medienkompetenzförderung Jugendliche flächendeckend erreicht, ganz unabhängig davon, wie engagiert beispiels-

weise das Elternhaus selbst dies unterstützt, richten sich außerschulische Angebote vor allem an besonders spielaffine Heranwachsende. In Ferienworkshops vertiefen die Jugendlichen ihre bisherigen Spieleerfahrungen und erweitern ihre Kompetenzen im Umgang mit Computer- und Videospiele um gestalterische Aspekte. Sie verfassen Spielebeurteilungen, drehen eigene Let's Play-Videos oder setzen ihre Spieleideen mit geeigneter Software einfach selbst um. Die Zusammenarbeit mit Bibliotheken und Jugenddeinrichtungen ermöglicht dabei vor allem auch eine nachhaltige Stadtteilarbeit, durch die Jugendliche unmittelbar in ihrem Sozialraum abgeholt werden können.

3.3 Veranstaltungsarbeit: PLAY – Creative Gaming Festival

Neben Kooperationen mit Museen (u. a. Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg) und Theatern (u. a. Ohnsorg-Theater) erreicht die kulturelle Bildungsarbeit der Initiative Creative Gaming e. V. mit dem PLAY – Creative Gaming Festival⁷ jährlich seinen Höhepunkt. Das Festival ist Plattform für digitale Spielkultur und Begegnungsort für Menschen, die sich auf vielfältige Weise mit digitalen Spielen beschäftigen. Vorträge und Diskussionen laden dazu ein, gesellschaftspolitische Themen wie Diversität oder Accessibility anhand von Computer- und Videospiele zu erörtern. Unterhaltsame Shows, die Phänomene und kulturelle Praktiken der Videospielekultur aufgreifen, zeigen die Vielfalt populärer Betrachtungs- und Nutzungsweisen. Eine interaktive Games-Ausstellung und der Creative Gaming Award, der innovative Spielkonzepte junger Entwicklerteams prämiert, laden zum Spielen von Indiegames⁸ und Autor*innenspielen ein, deren Zugänge und Prinzipien per se subversiv und neuartig sind. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Möglichkeiten, das kreative Potenzial digitaler Spiele in Workshops und Probestationen selbst zu erleben, in denen u. a. eigene Textadventures, Jump ‚n‘ Runs oder 2D-Spiele entwickelt oder Comics mit Fotos aus digitalen Spielen gestaltet werden.

Das PLAY Festival eröffnet also einen Raum für kulturelle Bildung, indem es die verschiedenen Perspektiven aus Wissenschaft, Bildung, Kunst und Kultur mit der Spielebranche verbindet. Es ermöglicht Heranwachsenden, in die Welt der Games-Entwicklung einzutauchen und die Arbeit von Entwickler*innen sowie diese selbst kennenzulernen. Aber auch der Austausch unter den Spieleentwickler*innen steht im Vordergrund. Damit erreicht das Festival ganz unterschiedliche Zielgruppen und richtet sein Angebot an den jeweiligen Kenntnissen und Bedürfnissen aus. Durch das bunte Programm treffen sich Besucher*innen aus verschiedenen Fachdisziplinen und unterschiedlichen Alters, spielen gemeinsam ein nominiertes Ausstellungsspiel oder bauen zusammen einen neuen Controller. Diese Offenheit lässt auf allen Seiten ein Verständnis für die unterschiedlichen Umgangsformen mit dem Medium entste-

⁷ Siehe www.playfestival.de.

⁸ Indiegames (Kurzform für Independent Video Games) bezeichnet digitale Spiele, die im Gegensatz zu populären Spieliteln von Einzelpersonen oder kleinen Teams ohne finanzielle Unterstützung eines großen Publishers entwickelt werden, und dadurch oftmals mehr kreative Unabhängigkeit in der Gestaltung von Storytelling und Gameplay haben.

hen. Es baut Vorbehalte ab und gibt neue Impulse für Game Design und kreative Nutzung. Die Mischung aus Medienkunst und Medienpädagogik hält damit zahlreiche Anknüpfungspunkte für die pädagogische Einbettung bereit, ganz gleich ob in Form eines Schulbesuchs, einer unterrichtsbegleitenden Fortbildung oder einer Seminarexkursion.

So wie die Pandemie eine Herausforderung für alle Präsenzveranstaltungen im kulturellen Bereich bedeutete, musste auch das PLAY – Creative Gaming Festival neue Wege gehen. In den Festivaljahren 2020 und 2021 fand ein Großteil daher online statt. Sämtliche Programmpunkte wurden aus einem eigens eingerichteten Studio gestreamt, Workshops ins Digitale verlagert und Gäste und Besucher*innen von zuhause aus zugeschaltet. Die Aufhebung der Ortsgebundenheit hatte zur Folge, dass ein größeres Publikum aus dem ganzen Bundesgebiet und darüber hinaus erreicht werden konnte. Die Aufzeichnung der Formate und Bereitstellung der Videos auf YouTube machte es zudem möglich, das Programm auch asynchron wahrzunehmen. Die Einrichtung eines begleitenden Communityforums lud Gäste und Besucher*innen ein, sich während und nach dem Festival zu vernetzen und die präsentierten und diskutierten Themen in Gesprächen zu vertiefen. Letztlich entstanden durch die Digitalisierung des PLAY Festivals neue Formate, die nur aufgrund der veränderten Rahmenbedingungen eine ganz eigene Wirkung entfalteten, so u. a. ein Live Action Adventure Game, das während der Festivaltage gemeinsam vom Publikum gespielt werden konnte und sämtliche Veranstaltungsorte miteinander verband. Aber auch die Festivalorte selbst erhielten digitale Äquivalente, in denen die Ausstellung, aber auch die Talks und Vorträge stattfanden, und machten so neue Formen von Beteiligung und Erfahrungsräumen möglich. Das PLAY Valley konnten die Besucher*innen beispielsweise als Avatare betreten und dort verschiedene Plätze und Orte aufsuchen, um miteinander Spiele auszuprobieren, an einem Workshop teilzunehmen oder einfach nur zu plaudern.

Die Ansätze und Methoden der Initiative Creative Gaming sind folglich auf Impulse und Anregungen aus den verschiedenen Kultursparten und insbesondere aus der Gaming-Szene angewiesen. Ein diverses Team aus Medienpädagog*innen, Medienkünstler*innen, Wissenschaftler*innen und Designer*innen entwickelt fortlaufend neue Konzepte und Ideen, wie sich das kreative und subversive Potenzial digitaler Spiele für die Bildung aufgreifen lässt. Denn Creative Gaming macht nicht nur eine pädagogische Annäherung an ein populäres Medium aktueller Jugendkultur möglich, es zeigt vor allem Jugendlichen selbst, wie sie an der Gestaltung der digitalen Spielkultur aktiv mitwirken können. Damit befähigt der Regelbruch im Spiel letztlich zu gesellschaftlicher Teilhabe.

Literatur

HEDRICH, Andreas, und SCHWINGE, Christiane (2019). Creative Gaming. Zum subversiven Potenzial digitaler Spiele. In: Aus Politik und Zeitgeschichte (31–32/2019), S. 40f.. ISSN 0479-611 X [Online, Zugriff am: 2020-12-01] Verfügbar unter: <https://www.bpb.de/apuz/294446/creative-gaming-zum-subversiven-potenzial-digitaler-spiele?p=all>

KLIMMT, Christoph (2006). Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem. ISBN 3-931606-91-0

MPFS – MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST (2020). JIM-Studie 2020. Jugend. Information. Medien. Stuttgart. [Online, Zugriff am 2021-12-01] Verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf