

CASE STUDY HAMBURG

GAME-DESIGN: Besser anders lernen?

LABOURGAMES
work and play



Game-Design: Besser anders lernen?

Das in Kooperation mit Deutschlands größter freien Spiel- und Produktionsstätte **Kampnagel** veranstaltete **Game Jam in Hamburg** involvierte Schüler*innen und Lehrer*innen von Stadtteil- und Gesamtschulen sowie Akteure aus der Arbeitswelt, die mit Künstler*innen, Designer*innen und weiteren Experten eingebettet in den Rahmen des **PLAY Festivals** in Hamburg Spiele rund um das Thema Arbeit entwickelten.

Die begleitende Evaluation fragte danach, inwieweit sich Game Jams eignen Audiences = Zielgruppen anzusprechen, die bislang Kultur eher fern standen und welche Potentiale Game Jams für zukunftsorientiertes Arbeiten und Lernen hat. Sie wertete Perspektiven und Erfahrungen der im Hamburger Game Jam beteiligten Gruppen aus. Im Ergebnis zeigt sich, dass Game Jams ein spielerisches Lehr- und Lernarrangement darstellen, das anders als herkömmliches Lernen und Lehren Motivation, Initiative und Kreativität freisetzt.

Fakten

Format: viertägiges Game-Jam

Ort: Markthalle Hamburg, eingebettet in das PLAY17 Festival

Zeit: 1.-4. November 2017

Teilnehmer: 28 Schüler*innen von fünf Hamburger Stadtteilschulen

Partner: Kampnagel Hamburg, PLAY17 Festival, IG Metall

Nach der Fallstudie lassen sich folgende Faktoren herausstellen, die für Lernen und Lehren im Game Jam charakteristisch sind:

Prozess-Design

- Game Jam als Entwicklungsinstrument für Spiele eignet sich für die Involvierung neuer Zielgruppen, wenn es gut vorbereitet, zielgruppenspezifisch moderiert, stringent im Verfahren ist und die Balance zwischen Regeln und Freiheitsräumen schafft.
- die der Spielentwicklung zugrundeliegenden Zyklen wie der Wechsel von Kreativ-, Umsetzung, Erprobungs- und Testzyklen sowie seine strikte Ergebnisorientierung werden problemlos von neuen »Audiences« angenommen.

Motivation

- Spieletypische Immersion und Flow-Erfahrung gelingen neuen »Audiences« intuitiv und werden durch gutes Prozess-Design sowie sozial kompetente Prozessbegleiter*innen (Facilitator) befördert.
- Motivation und Eigenverantwortlichkeit werden durch den Game Development Prozess gestärkt, sofern Räume für aktive Partizipation – also mit Entscheidungsbefugnis – geschaffen werden (siehe unten).
- Motivation wird befördert, wenn alle Beteiligten sich auf Augenhöhe begegnen und eine Willkommens- und Unterstützungskultur pflegen.
- Die dem Spielen und Testen (Playtests) immanente positive Fehlerkultur befördert Motivation und Ergebnisorientierung.

Lernen

- Game Jams sind intensive Lern- und Forschungsarrangements: sie erlauben individuelles, emotionales wie auch kognitives und erfahrungsbasiertes Lernen, das schultypischem, instruktionsgeleitetem Lernen entgegensteht. Es verspricht, lustbetonter (playfulness) und nachhaltiger zu sein.
- Game Jams eignen sich in besonderer Weise zur Erschließung und Aneignung von Wissen durch die Beteiligten selbst. Durch ihren Erfahrungs- und Generierungsaspekt können sie in Lernsettings wie Schule und berufliche Bildung wirksamer als herkömmliche Lehr-/Lernmittel sein.
- Gaming fasziniert durch das Wechselspiel von Immersion, Kreativität, Struktur und Freiheitsräume. Game-Entwicklung erfordert zusätzlich Distanzierung vom Prozess, die nicht jede*r Spielaffine kann oder will.



Partizipation

- Game Jams erweitern ihr Potenzial, wenn sie die Perspektive neuer »Audiences« aufnehmen und die Entscheidungsmacht delegieren. Game Designer*innen sollten deshalb die Einbindung neuer »Audiences« nicht als Marketingtool, sondern als Partnerschaft und Co-Design-Prozess verstehen.
- Partizipation im Game Development bedeutet Teil eines künstlerischen Prozesses zu werden. Das Game Jam unterläuft den herkömmlichen Kunstbegriff, der (neue) »Audiences« an die autonome Kunst heranführen will. Game Jams stehen für ein neues künstlerisches Feld, das niedrigschwellig ist und die Grenzen zwischen kreativer Alltagserfahrung und der sogenannten Hohen Künste verwischt.
- Game Jams verwandeln die (Laien-)Entwickler in Designer und Produzenten, die damit Gestalter von Lernsettings und sozialen Umgebungen werden.
- Gaming im Allgemeinen und Game Jams im Besonderen mit neuen »Audiences«, wie im Projekt **LABOURGAMES** konzipiert, befördern Diversität, Selbstverantwortung, Kreativität und Interaktivität. Insofern dies in gesellschaftliche Bildungsprozesse einfließt, wird damit ein Beitrag zur Demokratisierung geleistet.
- Das Hamburger Game Jam steht gleichzeitig exemplarisch für Audience Development, welches die Beteiligten »Kunst erleben, genießen und wertschätzen« lässt.

Transfer

- Game Jams als Audience Development- und Entwicklungsplattform sind flexibel handhabbar und lassen sich insbesondere auf kunst-, lern- und forschungsintensive Bereiche übertragen.

➔ **Ausblick:** Die im Arrangement und Prozess eines Game-Jams geforderten und geförderten Fähigkeiten sind nicht nur für Lehr- und Lernsettings interessant. Sie können in einer von Digitalisierungsprozessen geprägten Arbeitswelt als zentrale soft skills gelten: Nutzer*innen-Fokus, Lösungsorientierung, Co-Kreation und Teamfähigkeit. Insofern bereiten sie unter der Hand auf zukünftige Arbeits- und Lernformen vor. Wichtig erscheint auch die durch (gute) Games erzeugte intrinsische Motivation der Schüler*innen, die durch die selbststeuernde Art des Lernens und Vertrautheit mit dem neuen Kulturmedium gleichermaßen befördert wird. Games sind Lebensrealität für junge Menschen und die von ihnen am häufigsten genutzte Kulturform.

Evaluation: Rudolf Netzelmann für urban dialogues

Kontakt: Axel Watzke,
axel.watzke@labourgames.eu

Informationen: www.labourgames.hamburg

Nationale Partner



Europäische Partner



Unterstützer



Gefördert durch die Behörde für Schule und Berufsbildung und die Behörde für Kultur und Medien im Rahmen der eCulture Agenda 2020 der Stadt Hamburg

LABOURGAMES wurde initiiert von urban dialogues e.V. und anschlaege.de
LABOURGAMES Hamburg findet in Zusammenarbeit mit Kampnagel
und der Initiative Creative Gaming e.V. statt.