

BasisCamp Spielen

ein Bericht von Merve Gül

Februar 2016

Wenn Christoph Deeg bei der Bundesakademie für einen Workshop vorbeikommt, dann wissen eigentlich alle, dass das kein gewöhnlicher Workshop sein wird. Alle – bis auf die Teilnehmer selbst. Zwei Tage lang befassten sich Teilnehmer_innen aus dem Kulturbereich, wie sie durch Gamification ihren Sektor und Arbeitsalltag für ihre Kunden attraktiver gestalten können, aber vor allem wie sie durch spielerische Tools ihre Inhalte verbessern. Egal, ob Museen oder Bibliotheken, sie haben meistens dasselbe Problem: ein Angebot, das nur wenige in dieser veralteten Form wahrnehmen möchten.



Aber schnell macht Christoph Deeg klar, dass veraltete Strukturen nicht allein durch Maschinerie und Digitalisierung verändert werden können. Verändert werden müssen inhaltliche Mechanismen, um tatsächlich als neu wahrgenommen zu werden.

Denn die willkürliche Investition in Bildschirme und Apps bedeutet nicht, dass Arbeitsprozesse verbessert und Inhalte attraktiver gestaltet worden sind. Von diesem Gedanken verabschieden sich auch die Teilnehmer_innen in kurzer Zeit und widmen sich allein dem Gedanken „Was will ich durch dieses Spiel erreichen? Welche Inhalte möchte ich vermitteln? Was ist mein Ziel und welche Form eignet sich am besten?“. Hieraus entstehen sie dann – digitale oder analoge Spielideen.



Doch bevor es überhaupt an das Game geht, lässt Deeg die Teilnehmer_innen in die Gaming-Welt eintauchen. Gamertags, Hashtags und Parallelen in unseren Alltag – Gaming ist für ihn nicht etwas Abstraktes, das anschließend visualisiert wird, nein! Gaming ist für Deeg Realität, allgegenwärtig und genau das vermittelt er den Teilnehmer_innen in seinem Workshop. Schnell ist durch das unorthodoxe Kennenlernen das Eis gebrochen und die Basis für eine angenehme und ehrliche Arbeitsatmosphäre geschaffen.



Zeit ist keine unbegrenzte Ressource

Die Teilnehmer_innen verstehen, dass Zeit nicht unbegrenzt ist. Der meist außer Acht gelassene Parameter im Kulturbereich ist die Zeit. Deeg erklärt nicht nur, dass in manchen Fällen unter Zeitdruck ein höherer Lerneffekt entstehen kann, sondern begrenzt auch die Zeit seiner Teilnehmer_innen für bestimmte Aufgaben, sodass sie sich wirklich nur auf das Wesentliche und Wichtige konzentrieren. Zeit ist eine kostbare und wertvolle Ressource mit der Kulturinstitutionen lernen müssen anhand ihrer Tools umzugehen. Bibliotheken und Museen dürfen nicht nur Orte für



Menschen sein, die Massen an Zeit mitbringen. Auch der hektische Alltag mit wenig Zeit muss mit der Nutzung dieser Einrichtungen vereinbar sein. Wer mit und auf Zeit spielt, kann intensiver spielen. Aber auch hier lautet der Grundsatz: kann – muss aber nicht!

Einfache Prozesse schwerer machen - Schwere Prozesse vereinfachen

Spiele leben von einfachen Prozessen, die schwerer gemacht werden oder von schweren Prozessen, die erleichtert werden. In unserer Realität ist es für uns nicht sonderlich schwierig eine Strecke von A nach B zu finden oder zu gehen. Genau dieser einfache Prozess aus unserem Alltag wird erschwert, indem Hindernisse,

Geheimnisse, Tricks oder komplexere Zwischenschritte eingebaut werden. Umgekehrt können komplexere Dinge aus dem Alltag vereinfacht werden. Großstädte bestehen beispielsweise aus Gebäudekomplexen, die unterschiedlich aufeinander einwirken und somit letztendlich die Stadt bilden. Umgebrochen heißt das, allein die vereinfachte Darstellung sorgt dafür, dass der Spieler sich schneller und besser zurecht findet.

Nur die Regeln sind planbar - also spielt!

Im Spiel wird ein Raum durch Regeln geschaffen. Was sich dann in diesem Raum abspielt, ist nicht planbar. Durch Regeln, die wir aufstellen, nimmt das Spiel eine Richtung an. Das einzige, was in unserer Hand liegt, sind also die Regeln eines Spieles, die von uns aufgestellt werden. Um das zu verdeutlichen haben die



Teilnehmer_innen analoge Spiele gespielt, die und dessen Regeln ihnen bekannt waren. Die von Christoph Deeg gegebene Aufgabe bestand darin, zwei Spielregeln so zu verändern, dass dadurch ein neues Spiel entstand. Die Teilnehmer_innen erkannten, dass diese Regeln beispielsweise den

Schwierigkeitsgrad des Spieles so veränderten, dass sich auch die Zielgruppe veränderte und dass einige Fähigkeiten anders beansprucht wurden. Geplant werden nur die Regeln, der Rest wird gespielt!

Maschinerie und Technologie richtig einsetzen

Eine unerschämte teure App oder ein mit Flachbildschirmen geschmücktes Foyer bedeutet nicht, dass Kultureinrichtungen nun innovativer sind, wenn ihre veralteten Probleme dadurch nicht gelöst werden. Das Tablet neben dem ehrvollen Kunstwerk, worin Künstler, die Geschichte des Werkes und andere wichtige

Hintergrundinformation aufblenden, ändert nichts an der Tatsache, dass diese Informationen trotzdem nur durch wenige wahrgenommen oder effektiv erlernt werden. Verknüpfen Sie ihre Technologien mit Inhalten, die Sie vermitteln wollen und fragen Sie sich, ob diese Maschinerie tatsächlich hierfür notwendig ist.

Allerdings sind Technologien für zwei Dinge notwendig und nicht ersetzbar! Technologien sind die einzigen Instrumente, die Vernetzung auf Plattformen mit anderen Nutzern möglich machen. Eine Vernetzung in kurzer Zeit mit vielen Nutzern, die man analog so nicht hinkriegt. Außerdem schaffen wir mit Technologien vor allem Erfahrungsräume, die weit über den Vorstellungen von Kreativitätsräumen in unserem Gehirn liegen. Genau hier sind Technologien unerlässlich und unbedingt einzusetzen.



Gaming ist überhöht - finde die Realität und überhöhe sie!

Gaming ist Realität, die überhöht ist. Um ein Spiel zu erschaffen, muss man Bezugspunkte zur Realität schaffen und diese überhöhen. Hierbei kann es sich um die Optik der Spielcharaktere handeln, den Spielraum, in dem man sich bewegt und spielt oder die Kräfte, die Charaktere besitzen.

Als-ob Handlungen echt darstellen

Häufig scheitern Kulturinstitutionen darin, als-ob Handlungen echt darzustellen. Wenn überhöhte Realitäten geschaffen wurden, dann hat der Nutzer häufig nur die Möglichkeit als objektiver Dritter auf das Geschehnis zu blicken. Wichtig ist es allerdings, dass der Nutzer durch die Figur im Spiel als-ob Handlungen durchführen kann, die er in der



Realität niemals so vollziehen könnte und würde, weil er eben nicht die Figur ist. Er wird Teil des Spiels durch die Figur, die er in der Realität niemals sein kann und macht durch sie die gewollte Erfahrung im Spiel.

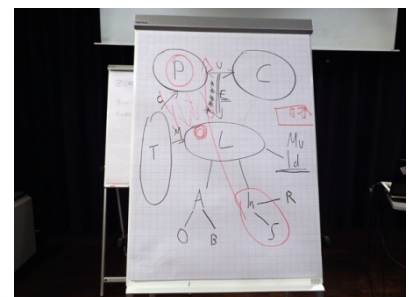
Ausprobieren ist alles!

30% der Zeit verbringt man anschließend damit, das erstellte Spiel auszuprobieren und durchzuspielen. Nur durch das Ausprobieren wird klar, wie sich der Raum, der durch die Regeln geschaffen wurde, verändern muss. Planen Sie Zeit ein, um auszuprobieren und um anschließend zu optimieren und zu verändern.



Der Workshop war sehr interaktiv gestaltet. Die Teilnehmer mussten das Erlernte tatsächlich für ihren eigenen Arbeitsbereich umsetzen. In drei Gruppen wurden zunächst jeweils drei Ideen entwickelt, worin man sich im zweiten Schritt von einer der drei Ideen verabschieden musste. Die übrigen beiden Ideen wurden konkretisiert und vor den übrigen Teilnehmer_innen in begrenzter Zeit gepitcht. Die Spielideen wurden anschließend von den anderen Teilnehmer_innen kritisch begutachtet und bewertet. In einem dritten Prozess reduzierten sich die Spielideen auf nur noch eine. Die Teilnehmer_innen mussten sich wieder entscheiden, welche Idee sie weiter konkretisieren wollen.

Das Ergebnis: eine Gruppe – eine Idee! Und anschließend ganz viel Feedback, denn gerade im Gaming und dem Erschaffungsprozess, sowie nach der ersten Spielerfahrung, ist Feedback für weitere Erfolge des Spiels notwendig.



Die Teilnehmer_innen setzten sich durch die erlernten Inhalte die Gamerbrille auf und lernten Spiele zu bewerten. Sie machten sich Gedanken darüber, wann Spiele einzeln gespielt werden können und wie und wann Spieler mit anderen Spielern zusammengeführt werden müssen. So gewannen sie ein Gefühl, wann und weshalb Interaktionen zwischen anderen Spielern geschaffen werden muss.



Das Feedback der Teilnehmer_innen ist sehr positiv ausgefallen: informativ, lehrreich in den Gruppenphasen, vertiefend durch das sofortige Umsetzen und die anschließende kollegiale Beratung und Kritik. Überwiegend war man sich eingangs einig darin, dass der Geschichte eines Spieles mehr Gewicht gegeben wurde als den Regeln. Im fortschreitenden Workshop gewannen gut gestaltete Spielregeln jedoch immer mehr an Bedeutung.

Die Teilnehmer_innen wünschten sich, in der gleichen Gruppenbesetzung in die nächste Entwicklungsphase einzutreten, haben sich vernetzt und hoffen auf einen folgenden Workshop, der ihnen auch Türen zur technischen Umsetzung öffnet.

© Fotos: Merve Gül, Mannheim,
die Rechte für Text und Fotos liegen bei der
Bundesakademie Wolfenbüttel, Postfach 1140,
38281 Wolfenbüttel

