

WIRKLICHKEITEN GESTALTEN

LET'S PLAY GERMANY

EINE KONFERENZ DER
LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN E.V.

Inhalt

VORWORT	04
<hr/>	
VORTRÄGE	06
Können Computerspiele der Welt einen Spiegel vorhalten?	06
Politik – das Foul, das alle spielen sollen	10
<hr/>	
WORKSHOPS	14
Let's play Germany	14
Map the Gap	18
Mit Bananen Katzen steuern	22
Prison Break	26
News Games	30
<hr/>	
WEITERSPIELEN/TOOLS	34/38
<hr/>	
IMPRESSIONEN	40
<hr/>	
LAG PROJEKTE & VERANSTALTUNGEN	44
Das mobile Kino Niedersachsen	46
Sommerncamp der Jungen Medienszene	48
Filmfest Sehpfördchen	50
Uelzener Filmtage	52
Buchbare Angebote	54
<hr/>	
IMPRESSUM	56



Holger Tepe / 1. Vorsitzender

LIEBE LESERINNEN,

Bereits zum zweiten Mal war die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. mit ihrer Tagung in der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel zu Gast. Die ausgesprochen positive Resonanz der TeilnehmerInnen vom Vorjahr ließen schon früh bei den VeranstalterInnen den Wunsch nach einer Fortsetzung der jungen Kooperation wachsen. Nun erfuhr sie mit „Wirklichkeiten gestalten - Let's Play Germany“ ihre konsequente und erfolgreiche Fortführung.

Als ein gesellschaftspolitisch engagierter Verband fokussierten wir unseren Blick auf die Frage, wie lassen sich aus den Mediennutzungsgewohnheiten von Jugendlichen innovative Methoden und Formate für die politische Bildung entwickeln? Welche Maßnahmen können für einen partizipativen, kreativen und

gesellschaftlich relevanten Bildungsprozess genutzt werden? Schließlich bieten Games und ihre vielfältigen Erscheinungs- und Anwendungsformen jungen Menschen reichhaltige Ausdrucksmöglichkeiten, mit denen sie auf ihre Wünsche, Interessen und Vorstellungen über ein gesellschaftliches Miteinander aufmerksam machen können. Games bieten spielerische Ansätze sich mit gesellschaftspolitischen Themen auseinanderzusetzen. Die Beschäftigung mit Games macht Freude und motiviert gleichzeitig sich mit scheinbar unattraktiven Themen zu beschäftigen.

Der Dreiklang von Theorie, Praxis und Spiel bildete erneut die drei Säulen der Tagung. Den intendierten Wissenstransfer von der Hochschule hin zu den AnwenderInnen vermittelten

ExpertInnen aus der aktuellen Gamesforschung. In ihren Vorträgen legten Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier) und Dr. Mathias Mertens (Uni zu Köln) den TeilnehmerInnen die politischen Aspekte aus ForscherInnensicht nahe, indem sie sich über die historische Verortung und gesellschaftliche Bedeutung von Spielen und den Wirkmöglichkeiten von Games näherten. In diesem Sinne ist die Nutzung von Games aus ihren technischen und sozialen Strukturen zu betrachten, gleichzeitig sind sie auch als Teil einer konkreten situativ angelegten Alltagspraxis von umweltgestalteten Menschen zu bewerten.

Daneben konnten die TeilnehmerInnen in Workshops anwendungsbezogenes Know-How für die eigene Arbeit erwerben. Hier bekamen sie sowohl Einblick in laufende aktuelle Projekte, die Games für politische

Bildung nutzen, konnten aber auch neue Anwendungen ausprobieren und für sich erarbeiten. Der Schwerpunkt lag auf dem Erwerb praktischer Fähigkeiten, wobei Inhalt und Form sinnvoll miteinander verbunden wurden und eine verlässliche Technik selbstverständlich war.

Ein wichtiger und sinnvoller Bestandteil der Tagung war das eigene Ausprobieren. Durch das Spielen beim „Hands on Games“ überwinden die TeilnehmerInnen mögliche Berührungängste gegenüber Games und stärkten nicht zuletzt ihre Medienkompetenz, indem sie kollektiv oder individuell eigene Spielerfahrungen erlebten und erweiterten.

Letztendlich bedarf es bei allen Beteiligten auch den Mut für neue Arbeitsweisen, Formate und Werkzeuge offen zu sein. Mein

Dank gilt allen UnterstützerInnen, die es der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. ermöglicht haben, ihre innovativen Ideen in die Tat umzusetzen: Dem Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur, der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel, dem Bundesverband Jugend und Film und meinen VorstandskollegInnen sowie allen, die uns auf diesem Weg konstruktiv und interessiert begleiten.

Ich wünsche Ihnen eine anregende Lektüre,

Holger Tepe, 1. Vorsitzender





Vortrag

LET'S PLAY GERMANY:

KÖNNEN COMPUTERSPIELE DER WELT EINEN SPIEGEL VORHALTEN?

Referentin:

Prof. Dr. Linda Breitlauch
Hochschule Trier

Prof. Dr. Linda Breitlauch lehrt Game Design im Studiengang „Intermedia Games“ an der Hochschule Trier. 2008 promovierte sie über Dramaturgie in Computerspielen und wurde 2007, als erste Professorin für Gamedesign in Europa, nach Düsseldorf berufen. Sie forscht mit besonderem Fokus auf Dynamic Storytelling, Serious Games sowie Spielertypenoptimierte Gameplaymechaniken.

Prof. Dr. Breitlauch weist eingangs darauf hin, dass sie im Vortrag einen breiten Bogen vom frühen *Space Invaders* bis hin zum aktuellen *Eve Online* schlagen wird, da Games als kommerziell erfolgreiches Medium bereits seit den 1970ern existieren.

Die Referentin stellt drei Gattungen von Games vor: Die *Entertainment Games*, die in ihrer Gesamtheit weltweit mittlerweile mehr Umsatz generieren als Film-Blockbuster, setzen auf und bedienen die Masse und sind daher sehr einseitig auf Konsum ausgerichtet. Die *Serious Games* hingegen fungieren gleichsam als „Dokumentarfilme“ der Games-Branche, werden mitunter auch von – oder zumindest im Auftrag von – NGOs und anderen Institutionen entwickelt und daher vornehmlich auch in diesen, eher pädagogischen, Kontexten rezipiert.

Als dritten Bereich beschreibt die Prof. Dr. Breitlauch die so genannte *Gamification*, also den Ansatz, Spielmechanismen mit realen Vorgängen oder Aufgaben zu verknüpfen, um so einen spielerischen Zugang zu erzeugen – ein Phänomen, das es schon vor bzw. parallel zu digitalen Spielen gab und gibt.

Sowohl Massen- als auch Serious Games können gesellschaftliche und politische Probleme behandeln und kritisch hinterfragen. Darüber hinaus weist die Referentin darauf hin, dass neben Serious Games auch das „Serious Gaming“ möglich ist, also das Spielen zum Erwerb konkreter Kompetenzen, z.B. die Verbesserung der Hand-Auge-Koordination.



Im Bereich der Gamification nimmt Prof. Dr. Breitlauch wiederum drei Unterscheidungen vor: Ein Beispiel für *klassische Gamification*, ganz ohne zwingend erforderliche Anbindung an digitale Games, ist das Konzept, durch spielerische Anreize möglichst viele Autofahrer zur Einhaltung der Geschwindigkeitsbegrenzung in einer verkehrsberuhigten Zone zu bewegen. Die *Digital Gamification* nutzt Mechanismen, die aus Games bekannt oder sogar direkt mit Games verknüpft sind, und kann so z.B. dazu führen, dass Menschen sich mehr im realen Raum bewegen, wie beispielsweise bei *Pokémon GO* geschehen. Schließlich gibt es eine *Game based Gamification*: WissenschaftlerInnen beteiligten z.B. Tausende Laien an der genauen Berechnung eines Proteins, indem sie Spieler weltweit online Aufgaben lösen ließen, deren Bearbeitung zusammengetragen in kurzer Zeit einen großen wissenschaftlichen Erfolg nach sich zog. Richtet sich der Blick auf kommerzielle Spiele und deren mögliche Bildungspotenziale, so kommt man relativ schnell zum Titel *Minecraft*, einem Spiel, das ursprünglich von einem einzelnen Entwickler geschrieben und

zunächst kostenlos zur Verfügung gestellt wurde. Mittlerweile werden damit Millionen verdient. Gleichzeitig wird es aber bis hin zum Schulunterricht auch im Bildungskontext eingesetzt. Auch in einem Mainstream-Titel wie *Assassins' Creed* könnten SchülerInnen theoretisch einiges lernen, etwa über die Renaissance, Florenz und die Medici. Das Problem hierbei ist allerdings oft, dass die im Spiel präsenten, nicht oder nur bedingt jugendgerechten Inhalte zu einer Altersfreigabe führen, die den Einsatz des Spiels in Bildungseinrichtungen wiederum unmöglich macht. Bei Spielen wie *Antura* und *Factoria* mit ihren komplexen Simulationen von Biologie oder Technik hingegen, lernen Jugendliche, was ihnen z.T. sonst in mehreren Schuljahren und diversen Fächern beigebracht wird. Während in der öffentlichen Diskussion immer öfter die Frage gestellt wird, ob Games Kunst seien, stellt die Referentin fest: In jedem Fall sind sie Kultur. Und sie können gesellschaftliche Vorgänge abbilden und erfahrbar machen, wie etwa in dem Titel *This War of Mine*, der in eindrücklicher Weise die Schrecken des Krieges deutlich macht: Das Ziel ist es hier, zu überleben, wobei es jedoch

keine wirkliche Chance gibt, das Spiel zu gewinnen. Zudem gibt es bei düsterer Atmosphäre kaum so etwas wie Spielspaß. Selbst bei Egoshootern wird der Spieler mit sich selbst konfrontiert und muss Entscheidungen treffen. Einzelne Vertreter des Genres nutzen diese Konstellation, um sich gleichsam in Anti-Kriegsspiele zu verwandeln: *SpecOps: The Line* und *Bioshock* erinnern z.T. an filmische und literarische Werke wie *Apocalypse Now* oder Huxleys *Brave New World*. Generell reflektieren Spiele oft aktuelle Themen der Zeitgeschichte, wie den Überwachungsstaat, die Aktivitäten der Geheimdienste und ähnliche Erscheinungen. In Games können SpielerInnen erfahren, wie Menschen Überwachungstechniken und Datenansammlungen (aus-) nutzen können. Damit werden Games zu einem Abbild der Gesellschaft und der politischen Lage. Andere Spiele bilden die Mechanismen von Politik selbst ab: Bei einem Game wie *Eve Online* agieren die NutzerInnen in einer offenen Welt nahezu in Echtzeit mit anderen realen MitspielerInnen und müssen gemeinsam über grundlegende Dinge wie Parlamente, Militär, Hierarchien, Gesetzgebung und dergleichen entscheiden. Dabei besteht ein gro-

ßer Grad an Selbstorganisation. Konventionelle Politikspiele dagegen sind häufig simpel und klischeehaft und erschöpfen sich in der Verballhornung gerade aktueller Politiker. Das relativ junge Genre der *Newsgames* will hingegen auf innovative Weise aufklären. Hier gibt es mitunter kein Spielziel im engeren Sinne mehr, und das Spiel ist auch nicht zu gewinnen. Beim viel prämierten Game *Papers, Please*, einem Spiel zu den Themenbereichen Einwanderungspolitik und Totalitarismus, lassen sich fast nur falsche Entscheidungen treffen. Mit diesen Entscheidungen und ihren Konsequenzen konfrontiert zu werden, ist dann allerdings der eigentliche Erkenntnisgewinn durch das Spiel. Bei alledem sind die Themen, die mit und in Games verhandelt werden, auch für gesellschaftliche Fragen relevant: Sind nicht allein die umfangreichen Daten, die von und über uns generiert und in der Games-Branche kommerziell verwendet werden (Big Data) Anlass, darüber nachzudenken, wie mit Informationen heute umgegangen wird und unter welchen Umständen unsere Daten wieder uns gehören können? Hier sieht die Referentin eine gesamtgesellschaftliche Ver-

antwortung. Zum Abschluss wagt Prof. Dr. Breitlauch einen Ausblick: Wie gelingt die Entwicklung vom reinen Spielspaß hin zum Engagement? Gute und pädagogische Spiele, Newsgames und Serious Games sollten die SpielerInnen faszinieren und in dem Sinne an den Bildschirm bannen, wie das auch ein guter Dokumentarfilm vermag. An die Politik richtet die Referentin den Ratschlag, nicht gesamte Genres zu verurteilen, nur weil das in der Tagesdebatte politisch opportun sein mag: Gewalt in Spielen kann auch ein Mittel sein, sich mit dieser auseinanderzusetzen oder als künstlerisches Element angesehen werden. Bei Tarantinos *Inglourious Basterds* verurteilen die Kritiker auch nicht die Darstellung der Gewalt, sondern loben den gelungenen Film, weil klar ist, dass es sich um ein künstlerisches Gestaltungsmittel handelt. In der Debatte in den digitalen Medien und im Diskurs über das Medium sieht Prof. Dr. Breitlauch die große Chance für einen gesellschaftspolitischen Dialog – der geführt werden muss.





Vortrag

POLITIK – DAS FOUL, DAS ALLE SPIELEN SOLLEN

Referent:

Dr. Mathias Mertens
Universität zu Köln

www.letsplaygermany.de

PD Dr. Mathias Mertens ist Dozent für Medienwissenschaft an den Universitäten Köln und Hildesheim. Seine Lehr- und Forschungsschwerpunkte sind partizipative Medienkulturforschung und digitale Ästhetik. Er schreibt über Digitalkultur und Computerspiele, unter anderem im Freitag, in der De:Bug und der Spex.

Zu Beginn seines Vortrags zeigt Dr. Mertens einen Ausschnitt aus einer Star Trek-Episode der 60er Jahre: Klingonen und Föderation wollen Krieg führen. Sowohl die Menschen als auch die Klingonen sind sich darin relativ einig und ähnlich. Es gibt eine dritte Rasse, die Organier, die als Energiewesen bedeutende immaterielle Kräfte besitzen. Sie tun zunächst einfach gar nichts, was Captain Kirk und der Führer der Klingonen überhaupt nicht verstehen können. Letztendlich verhindern die Organier sogar den Krieg, indem sie mit ihren Kräften alle vorhandenen Waffen überhitzen und so unbrauchbar machen. Kirk hingegen besteht auf seinem Recht, Krieg zu führen. Die Organier zerstören jedoch das Spiel (den Krieg) als Ganzes, sodass es gar keinen Gewinner geben kann.

In Anlehnung an Huizinga werden sie damit, so Dr. Mertens, zum „Spielverderber, der die Welt zertrümmert“. Denn wenn die Regeln nicht bloß *verändert*, sondern gänzlich *ignoriert* werden, dann gibt es plötzlich kein Spiel mehr.



Denn Spiele bestehen notwendigerweise aus Regeln, und grundlegende Regeln in Spielen sind wie Axiome in der Mathematik. Sie müssen nicht mehr erklärt werden. Das Spielbrett als Grenze ist beispielsweise universell akzeptiert: Nur durch das, mitunter fast unbewusste, Akzeptieren dieser axiomatischen Grundregeln kommt ein Spiel überhaupt zustande.

Zur Illustration dieses Umstandes führt Dr. Mertens ein Video vor, in dem eine Partie des Spiels *PONG* dadurch unterbrochen wird, dass aus einem der Paddles ein Pilot aussteigt und sich lautstark beschwert, der Gegner habe einen Ball ins Aus gespielt. Der hingegen ist fassungslos: „How could it be out? This is *PONG!*“ Daraufhin ergibt sich eine regelrechte Prügelei zwischen den Piloten.

Neben den axiomatische gibt es eben noch spezifische Regeln. Beim normalen Tennis gibt es das Aus, bei *PONG* eben nicht. Somit begeht das Pong-Paddle kein Foul, sondern verdirbt das Spiel. Dr. Mertens schlägt folgende Definition des Fouls vor:

Ein Foul ist eine bestimmte Art des Falsch-Spielens, *spezifische* Regeln werden missachtet, jedoch grundsätzlich weiterhin im Sinne des Spiels, z.B. um es zu gewinnen. Daher ist mitunter auch eine juristische Instanz wie ein Schiedsrichter erforderlich.

Vergegenwärtigt man sich diese Definition, haben Fouls historisch gesehen immer einen Einfluss auf die (Weiter-) Entwicklung eines Spiels beziehungsweise einer Sportart gehabt: Im Basketball wurde das sogenannte Goal-Tending verboten, nachdem ein besonders großer Spieler die Würfe der gegnerischen Mannschaft einfach direkt vorm Korb abfing. Ein Spieler änderte somit die Regel für alle. Wenn etwas im Spiel irritiert, dann *nennt* man es Foul. Die Definition ist also zu ergänzen:

Auch, wenn etwas nicht gegen die Regeln verstößt, aber als Verstoß empfunden wird, werden die Regeln daraufhin angepasst, und ein neues Foul entsteht.

Foul - Politik - Gesellschaft

Auf das eingangs gezeigte Beispiel aus Star Trek zurückkommend, bezeichnet Dr. Mertens den rebellischen und hitzköpfigen Kirk als einen politischen Menschen. Politik sei nämlich das Verhalten, in bestehenden Regeln andauernd Foul zu spielen, damit sich die Regeln insgesamt verändern. Wenn *Politik* also ein Verhalten ist – heutzutage das permanente Aushandeln zwischen Exekutive, Legislative und Judikative – dann ist die *Gesellschaft* das Spiel, in dem dies stattfindet.

Sind Games politisch?

Vor diesem Hintergrund stellt der Referent die Frage, ob digitale Games in diesem Sinne politisch sein können. Bei Games wie UNO- oder Wirtschaftssimulationen *lernt* man Regeln. Obwohl der Inhalt politisch/ gesellschaftlich ist, sind die Spiele nicht im vorangestellten Sinne politisch. Das gilt aus seiner Sicht auch für das prämierte und auf der Tagung besprochene Spiel *Papers, Please*. Zudem findet auch Krieg in Games immer nach Regeln statt: Ein Game ist nur zu gewinnen – oder überhaupt nur dann fortzusetzen – wenn die SpielerInnen

die Regeln befolgen. Und jedes mögliche Foulspiel ist, so der Referent, im Grunde von vornherein durch den programmierten Rahmen des Spiels vorweggenommen – und damit im Grunde kein Foulspiel mehr.

Dr. Mertens regt an, über von ihm so genannte „Checks and Balances-Spiele“ nachzudenken. Es sei nämlich durchaus schon politisch, wenn man sich über Regeln neu verständigt oder neue Regeln entwickle. Beim Skat gibt es zahlreiche verschiedene Varianten, die aber fast alle von den offiziellen Regeln abweichen. Auch *Die Siedler von Catan* ist hierfür ein gutes Beispiel, da etwa die Tauschkurse der Rohstoffe frei zwischen den SpielerInnen verhandelbar sind, wobei es keine Vorgaben gibt.

In der abschließenden Diskussion werden anhand der im Vortrag dargelegten Thesen von den Zuhörern diverse Spiele auf ihre Tauglichkeit diskutiert.





Workshop

LET'S PLAY GERMANY

MEDIENPRAXIS ZWISCHEN FILM UND GAMES

Referenten:
Thomas Kirchberg
Stefan Berendes
LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

Zu Beginn des Workshops stellen die Referenten kurz das Projekt LET'S PLAY GERMANY vor, das die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V., gefördert durch das Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur, niedersachsenweit durchführt.

Die Ziele des Projektes sind...

- Jugendliche ab 14 Jahren für Grundbegriffe der politischen Bildung zu sensibilisieren.
- Jugendlichen mit medienpraktischer Arbeit im Spannungsfeld zwischen Film und Games dazu zu animieren, das, was sie bewegt, in bewegte Bilder – oder in eigene Newsgames – zu verwandeln.
- Medienpraxis zwischen Film und Games auch Fachkräften der Jugend(-medien)arbeit, PädagogInnen und MultiplikatorInnen als Methode zur Vermittlung von Inhalten vorzustellen und die Kompetenz zur Nutzung dieser Methode an Bildungseinrichtungen in Niedersachsen zu verankern.

Gemäß der Popularität digitaler Spiele und mit ihnen verbundener Film- und Mischformate wie Let's Play, Machinima u.ä., ist die Ausgangsperspektive bei LET'S PLAY GERMANY, sich Deutschland als Spiel vorzustellen und kritisch zu bewerten: Was ist das eigentlich für ein Spiel, das wir da alle tagtäglich miteinander spielen? Und welche Regeln braucht das Spiel, damit alle mitspielen können?

Ausgehend von diesen Fragestellungen sollen die TeilnehmerInnen der Fortbildungen und Workshops im Projekt Games, Film und verschiedene Mischformate nutzen, um eigene Medienbeiträge zu produzieren.

Der Workshop soll wiederum exemplarisch die im Projekt genutzten medienpraktischen und medienpädagogischen Methoden vorstellen.

In einem ersten Schritt erstellen die TeilnehmerInnen in einer kurzen Ideenphase anhand des so genannten „Spiel-Spiels“ eigene Game-Ideen: In kurzer Zeit soll ein Spielkonzept erdacht werden, in das verschiedene vorgegebene Strukturbauusteine und inhaltliche Elemente sinnvoll eingebunden sein müssen. In einem zweiten Schritt soll die entwickelte Spielidee dann, in einer zweiten kurzen Arbeitsphase, um Grundbegriffe der politischen und gesellschaftlichen Bildung (z.B. „Demokratie“, „Gleichberechtigung“, „Fairness“ oder „Zivilcourage“) erweitert werden. Die Referenten erläutern, dass mithilfe dieser Methode fast in jeder Gruppe ein schneller, kreativer Einstieg gefunden werden kann, wobei auch die Kreativität der WorkshopteilnehmerInnen angeregt wird. Alternativ bzw. ergänzend bieten sich aber, gerade für den Bereich der politischen Bildung,

zum Einstieg auch Materialien der Bundeszentrale für politische Bildung an, so etwa das Kartenspiel „Jetzt mal ehrlich“, in dem Jugendliche eigene Haltungen zu politischen und gesellschaftlichen Fragestellungen entwickeln und diskutieren sollen. Und jenseits von konkreten Themen lassen sich auch andere Kreativtechniken nutzen, um eine medienpraktische Auseinandersetzung mit Games anzustoßen, z.B. Story Cubes.

Danach erstellen die WorkshopteilnehmerInnen in einer Praxisphase eigene Filmbeiträge. Hierbei werden einerseits klassische Filme gedreht, die dann jedoch von Spielmechanismen und Spiellogik beeinflusst sein sollen. Andererseits werden mithilfe der Spieloberfläche von *Minecraft* kurze Clips erstellt, bei denen das Spiel selbst quasi als virtuelles Filmstudio dient. Dabei wird schnell deutlich, dass das Zurechtfinden in der digitalen Welt eine gewisse Eingewöhnung voraussetzt. Gleichzeitig bietet gerade *Minecraft* einen sehr weit gesteckten Rahmen für medienpraktische Projekte mit oder ohne Film.

Zum Abschluss des Workshops gehen die Referenten noch auf einige konkrete Werkzeuge ein, die dabei helfen, Games und Game-Umgebungen als medienpraktische Arbeitsumgebung zu nutzen:

Filmaufnahmen in Games:

Filmaufnahmen in Games können mithilfe verschiedener Hilfsmittel erstellt werden:

- Mittels einer Capture Card, die an zwei Rechner angeschlossen wird und es erlaubt, die Bildschirmansicht (und damit auch die Spielerperspektive) des einen PCs am anderen PC aufzuzeichnen
- Mithilfe der (kostenpflichtigen) Software Fraps (www.fraps.com)
- Mit der (kostenfreien) Open Broadcaster Software (OBS) (www.obsproject.com)
- Ab Windows 10 als „eingebaute“ Funktion (einfach beim laufenden Spiel die Tastenkombination WIN-G drücken, damit ein entsprechendes Aufnahmemenü erscheint)

- Direkt auf dem Smartphone, z.B. mit dem AZ Screen Recorder
- Auf Videospielekonsolen und in Games mithilfe mitgelieferter Tools

Die auf diesem Wege entstandenen Aufnahmen sind dann Videodateien, die auf konventionellem Weg am PC weiter geschnitten werden können. Je nach vorhandener Software und Vorkenntnisstand können dabei verschiedene Programme zum Einsatz kommen, z.B.

- Windows Movie Maker
- Die mitgelieferte Software der Capture Card
- Professionelle Schnittsoftware, wie z.B. Adobe Premiere, Magix oder Final Cut
- Es sind auch hier spieleigene Tools nutzbar, die manche Titel von vornherein mitbringen

Beim Schnitt der Filme ist – bei Einrichtungen in Niedersachsen – außerdem auch die Unterstützung durch die Medienzentren empfehlenswert, die sowohl entsprechende Technik und Software als auch ergänzende Beratung vorhalten.

Und schließlich ergeben sich, auch über den Einsatz von Games als digitale Filmumgebung hinaus, verschiedene Anknüpfungspunkte und Erweiterungsmöglichkeiten – etwa zur Verwendung eines Greenscreens, um reale Personen in eine Game-Umgebung zu versetzen, im Rahmen von offenen Bauprojekten in *Minecraft*, die dann filmisch dokumentiert werden können, oder bei Mischformaten, in denen z.B. Let's Play-Aufnahmen mit filmischem Material gemischt werden, das den Spieler beim Spielen zeigt und so vielleicht noch eine zusätzliche erzählerische Ebene bildet.

LINKS:

www.letsplaygermany.de
www.minecraft.net





Workshop

MAP THE GAP

MIT JUGENDLICHEN UND SMARTPHONES GEGEN
GRUPPENBEZOGENE MENSCHENFEINDLICHKEIT

ReferentInnen:
Katherine Arp
Zentrum für Demokratische
Bildung, ARUG
Steffen Stubenrauch-Kämpfe
Jugendumweltnetzwerk Nieder-
sachsen (JANUN e.V.)

„map the gap“ ist ein Projekt gegen gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (GMF), das am 1. November 2016 gestartet ist und durch das Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur gefördert wird. Ziel ist es, eine App zu entwickeln, die Jugendliche selbst mitgestalten können und die spielerisch für das Thema GMF sensibilisiert.

Im einleitenden Vortrag werden zunächst das Projekt, die App und die Technik vorgestellt.

GMF ist weit verbreitet und umfasst zahlreiche Diskriminierungsformen. Neben dem weiten Spektrum an Ausgrenzungen sind mehr Menschen von GMF betroffen, als offensichtlich erkennbar ist. Gerade hierfür sollen die Jugendlichen sensibilisiert werden. GMF wirkt auch in der und durch die Mitte der Gesellschaft, nicht nur Rechtsextreme sind die Täter. In Hinblick auf GMF sollen im Projekt drei Grundkompetenzen vermittelt werden, die aufeinander aufbauen:

Wahrnehmen → Selbst denken → Handeln

Zudem soll das lokal geschehen, in der jeweils eigenen Umgebung der Jugendlichen und nicht an abstrakten, verordneten Orten.

Als niedrigschwelliges Angebot suchen die Jugendlichen selbst die Orte und Geschichten aus, die sie präsentieren wollen. Wiederum drei gesellschaftliche Werte stehen im Zentrum des Projekts: Beteiligung, Vielfalt, Demokratie.

Umsetzung und Methode:

Die Plattform *Actionbound* wird genutzt, um sowohl Orte der Vielfalt (z.B. Eisdielen) als auch Orte der Ausgrenzung (z.B. Bahnhof) zu entdecken.

Ähnlich dem Geocaching wird eine Route erstellt, wobei eine eigene Landkarte angelegt oder GPS-Koordinaten verwendet werden können. Bestimmte Orte auf der Route werden miteinander verbunden. An jedem einzelnen Ort gibt es Hintergrundinformationen, eine zu bewältigende Aufgabe oder ein zu lösendes Rätsel. So wird man nach und nach von Ort zu Ort geschickt, kann (Rang-) Punkte sammeln und sich am Ende mit anderen Spielern vergleichen. Es gibt Einzel- und auch Gruppenspiele.

Als alternatives Bildungsangebot können PädagogInnen und LehrerInnen die App als Werkzeug in ihren Unterricht, in ihren Jugendgruppen, bei Klassenfahrten oder Jugendfreizeiten einbinden. Die App soll im Juli 2017 online gehen. In

der aktuellen Planungsphase sind niedersachsenweit TeamerInnen mit ihren Gruppen beteiligt und erstellen Routen. Außerdem wird für die PädagogInnen ein Leitfaden erstellt. Die App selbst wird dann kostenlos für Privatpersonen zur Verfügung stehen und soll auch offline spielbar sein. Institutionen können eine Lizenz gegen Gebühr erwerben.

Nach dem Vortrag spielen die TeilnehmerInnen ein schon bestehendes Angebot auf der Plattform *Actionbound*, um das System mit seinen diversen Möglichkeiten kennen zu lernen und ein Gefühl für eine „Smartphone Rallye“ zu bekommen. Einzelne Spiele bzw. In dieser Phase geht es zuerst darum, das Werkzeug und seine Umgebung kennen zu lernen.

Im eigentlichen Workshop erstellen die TeilnehmerInnen dann in zwei Gruppen einen „bound“, also eine eigene themenbezogene Route, in der Innenstadt von Wolfenbüttel. Die ReferentInnen erklären technische Details der Plattform, geben Beispiele für Fragen und mögliche

zu erstellende Antworten und begleiten die Gruppen bei der Planung.

Nach einem ersten Brainstorming und einer anschließenden Internetrecherche werden Themen und mögliche Orte (z.B. Stolpersteine, Fußballverein, Schloss) zusammengetragen. Anschließend erkunden die Gruppen die Umgebung, entwickeln Aufgaben an den ausgesuchten Orten und informieren sich zu ortsabhängigen Themen. Menschen sollen interviewt werden, es können Fotos gemacht und hochgeladen werden, auch analoge Medien können mit einbezogen werden. Alles, was irgendwie im Rahmen der App umsetzbar ist, ist erlaubt.

Nachdem die TeilnehmerInnen an den Orten Materialien erfasst haben, kommen alle wieder zusammen, laden ihre Fotos in die dafür eingerichtete Cloud hoch, entwickeln Fragen in gemeinsamer Runde, speichern GPS-Koordinaten zum Auffinden der entsprechenden Routen und Orte und stellen sie in die App ein. Hier zeigen sich die üblichen technischen Tücken, die durch Auspro-

bieren und Improvisieren spielerisch überwunden werden. Bei den Antworten kann aus einer Vielzahl verschiedener Möglichkeiten (multiple oder single choice, Schätzfragen, Worteingaben etc.) gewählt werden.

Im eigentlichen Projekt wird es später Filter sowie eine Redaktion von TeamerInnen geben, die die Inhalte überprüfen, bevor sie von den Jugendlichen veröffentlicht werden können. Inhalte einfach selbst zu veröffentlichen, ist den TeilnehmerInnen also nicht möglich.

Abschließend wird das Spiel der jeweils anderen Gruppe vorgestellt und in einem erneuten Spaziergang praktisch ausprobiert.

LINKS:

www.mapthegap.de

<https://de.actionbound.com>





Workshop

MIT BANANEN KATZEN STEuern

GAMEDESIGN MIT SCRATCH UND MAKEY MAKEY

ReferentInnen:
Christiane Schwinge
Andreas Hedrich
Initiative Creative Gaming

Gemeinsam mit Christiane Schwinge und Andreas Hedrich von der Initiative Creative Gaming können die WorkshopteilnehmerInnen sich mit der Freeware Scratch 2.0 für einen Tag als GamedesignerInnen ausprobieren.

Der Clou an dem Programm ist, dass es sehr intuitiv und einfach zu bedienen ist, da es auf eine Programmiersprache verzichtet und stattdessen mit Befehlen in Form von Bausteinen arbeitet, die nur plausibel und zweckgemäß verknüpft werden können. „Falsches Programmieren“ wird durch diese Handhabung sehr erschwert. So können die TeilnehmerInnen in dem zweistündigen Workshop bereits eigene Minigame-Kreationen umsetzen. Im Handumdrehen bestimmen die TeilnehmerInnen den Hintergrund für ihr Game, schreiben die Skripte für die einzelnen Figuren und unterlegen das Spiel mit Ton. Zu guter Letzt legen sie ein Punktesystem mit entsprechendem Spielziel fest und gestalten damit ihr erstes eigenes Game. *Scratch* macht es dabei nicht nur möglich, seine eigene Geschichte zu erzählen, sondern lässt in der Ausgestaltung der Games eine sehr hohe Personalisierung zu. So können eigene Bilder oder Sounds importieren werden, damit das fertige Game unter Umständen noch näher an der eigenen Lebenswelt – und den eigenen ästhetischen Vorlieben – orientiert ist.

Im zweiten Teil des Workshops wird eine weitere innovative Möglichkeit zur Personalisierung vorgestellt: Die Bedienbarkeit des Games lässt sich mithilfe

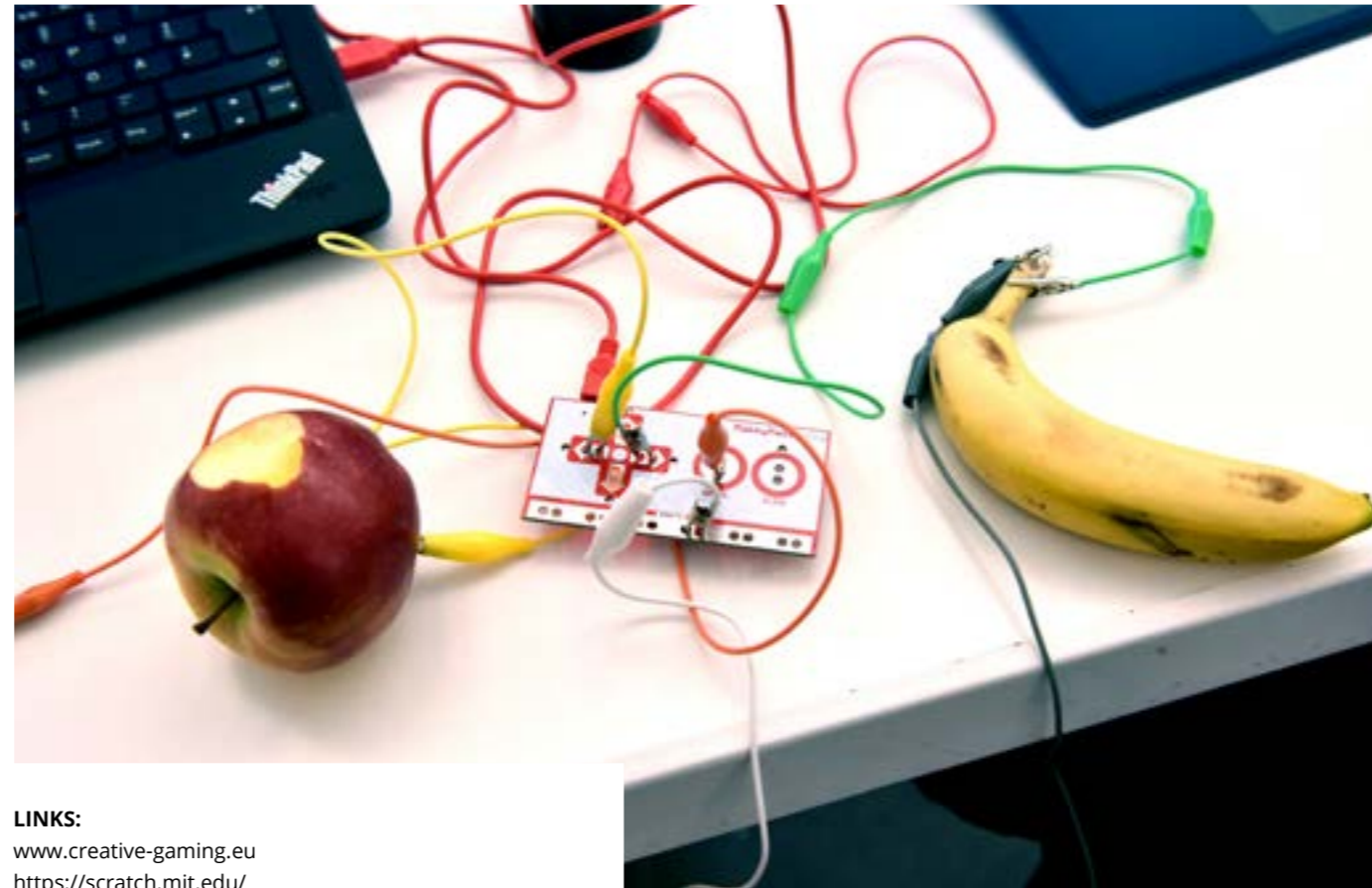


einer *Makey Makey* Platine an individuelle Bedürfnisse und Wünsche anpassen, sodass eine Banane, Knetgummi, Aluminiumfolie oder andere leitfähige Objekte plötzlich zum Game-Controller werden können. Die technische Umsetzung gestaltet sich so, dass die Platine per USB an den Computer angeschlossen wird und die vorhandenen Krokodilklemmen am „Wunsch-Controller“ und z.B. an einer Person zur Erdung gebracht werden. So entsteht ein geschlossener Stromkreislauf, und der Computer akzeptiert die Bedienung über den angeschlossenen Gegenstand. Den kreativen Programmierideen sind an dieser Stelle kaum Grenzen gesetzt. Das nutzen auch die TeilnehmerInnen voll aus und zeigen viel Experimentierfreude beim Basteln und Ausprobieren von verschiedenartigen Controllern.

Die ReferentInnen weisen darauf hin, dass sich das Gamedesign in einem mehrtägigen Workshop noch weiter ausbauen lässt. So können beispielsweise Spielcharaktere und Bühnenbilder auch selbst gezeichnet oder gestaltet und in

das Game integriert werden. Die gesammelten Erfahrungen der Initiative *Creative Gaming* zeigen, dass Jugendliche *Scratch* als sehr leicht zugänglich einstufen. Daher empfiehlt Workshopleiterin Christiane Schwinge Gamedesign mit *Scratch* als problemlos mit Jugendlichen ab 13 Jahren. Teilweise gelingt die Spielentwicklung auch schon mit Elfjährigen gut.

Detaillierte Spielideen mit entsprechenden Programmieranleitungen finden sich im Handbuch *Spiele programmieren super easy: Coole Games mit Scratch* verständlich für Kinder aufbereitet. *Scratch* und *Makey Makey* eignen sich für die Nutzung in Bildungszusammenhängen im Bereich Gamedesign zum einen durch die simple Handhabung, die dennoch großen kreativen Spielraum zulässt. Zum anderen zeichnet sich *Scratch* durch seine freie Zugänglichkeit und Nutzbarkeit auf jedem Betriebssystem aus. Die *Makey Makey* Platinen sind für circa fünfzig Euro im Handel erhältlich und damit auch immer noch relativ erschwinglich in der Anschaffung.



LINKS:
www.creative-gaming.eu
<https://scratch.mit.edu/>





Workshop

PRISON BREAK

INTERAKTIVES (HI)STORY TELLING

ReferentInnen:
Marcus Munzlinger
Kulturzentrum Pavillon Hannover
Karin Liau
Initiative Creative Gaming

Im zweiteiligen Workshop wird das Projekt „Pavillon Prison Break“ des soziokulturellen Zentrums Pavillon aus Hannover vorgestellt, und es wird ein Level für das geplante Game erstellt.

Im einleitenden Vortrag stellen die ReferentInnen „Pavillon Prison Break“ vor: Es handelt sich um ein Gaming-Projekt, das prozessoffen, mitgestaltend, neue Medien und verschiedene Genres einbeziehend und interaktiv sein soll. Zum Gamedesign gehört auch reale Geschichte, denn ein Ziel des Projektes ist, die Geschichte des Gerichtsgefängnisses Hannover ins Bewusstsein zu rufen, das sich bis in die 60er Jahre am heutigen Standort des soziokulturellen Zentrums Pavillon befand. Im Rahmen des Projektes sollen die Geschichte des Gefängnisses und die Schicksale der Insassen, darunter auch politische Gefangene, thematisiert werden. Hierfür eignet sich ein Game besonders gut, weil es die NutzerInnen unmittelbarer mit Fakten und Hintergründen konfrontiert und sie im Kontext der Spielwelt eigene Entscheidungen treffen lässt.

Die Rahmenhandlung des Spiels beginnt dabei in einer dystopischen Zukunft, in der eine Software namens „good sense“, die ursprünglich als nützliche App zur Entscheidungshilfe entwickelt wurde, allmählich gegen die Menschen richtet und Widerstand hervorruft. Widerstandskämpfer suchen am Pavillon-Standort nach einem Fluchttunnel, der noch aus den Zeiten des Gerichtsgefängnisses stammt. Die Spieler werden nun von den AkteurInnen aus der Zukunft kontaktiert und sollen diese dabei unterstützen, in verschiedenen zeitlichen Epochen nach Hinweisen zu dem Fluchttunnel zu suchen.

Es handelt sich dabei trotz allem nicht primär um ein Lernspiel: Der Spaß und das Lösen von Aufgaben stehen im Vordergrund. Die SpielerInnen lernen bei ihrer Reise durch die verschiedenen Levels die jeweilige Zeitgeschichte, die

unterschiedlichen politischen Systeme und die jeweiligen gesellschaftlichen Probleme kennen. Sie begegnen der Entwicklung des Justizsystems in Deutschland bis hin zum modernen Rechtsstaat in der BRD.

Das Spiel wird mittels einer App im und um den Pavillon in Hannover spielbar sein, es handelt sich um ein location-based-game. Zur Umsetzung wird die Software *espoto* verwendet, die kostenlos nutzbar ist. Lediglich jedes neue Rätseltab erzeugt ggf. zusätzliche Kosten ist. Die Software funktioniert ähnlich wie das Tool *Actionbound* (das im Rahmen des Projektes *map the gap* zum Einsatz kommt, siehe Seite 18).

Die TeilnehmerInnen des Workshops entwickeln gemeinsam in Kleingruppen ein Level des Spiels. Bereits zuvor haben die Initiatoren die Rahmenhandlung,

den Beginn und das letzte Level grob entworfen und programmiert. Weitere Levels werden nun in einzelnen Workshops erarbeitet. Eine Schulklasse hat z.B. ein historisch früheres Kapitel im Rahmen eines vorangegangenen Workshops erarbeitet. Weitere sollen während zusätzlicher Veranstaltungen folgen.

Die inhaltliche Vorlage für die Teilnehmer ist die Figur Robert Lehmann, die kurz nach dem 2. Weltkrieg in der noch zerstörten Stadt Hannover im Gerichtsgefängnis einsitzt. Lehmann ist eine reale historische Person, wurde für das Spiel allerdings fiktiv angereichert Er ist Kommunist und bleibt auch nach Ende des Krieges, während der Zeit der britischen Besatzung, weiterhin inhaftiert.

Zur Ausarbeitung weiterer Spielfiguren stehen den Teilnehmern diverse Recherchemöglichkeiten zur Verfügung. Neben Internet und Computer gibt es historische Bücher, biographische Mappen und lokale Publikationen zu Hannover.

Für das Level sollen Steckbriefe für mehrere Charaktere erstellt werden. Hierfür gibt es schon an das Gamedesign angepasste Kriterien, die abgearbeitet werden müssen. In einem zweiten Schritt sollen die jeweilige Figur und ihr Umfeld visualisiert werden, indem eine Collage aus Bildern digital erstellt wird.

Die drei Kleingruppen entwickeln nach diesem Muster zwei komplett fiktive und eine historisch angelehnte Figur. So entsteht nach und nach der Inhalt des geplanten Levels in kollektiver AutorInnenenschaft.

Den Abschluss des ersten Tages bilden mehrere kleine Speed-Dating-Runden, deren Ergebnisse in einem Feedbackgespräch gesammelt und festgehalten werden. Die TeilnehmerInnen schlüpfen jeweils in die Rolle ihrer erdachten Figur und tauschen sich mit den anderen Charakteren aus. So entwickeln sie spielerisch Beziehungsgeflechte, Verbindungen und mögliche Handlungsstränge für das spätere Game.

Der zweite Tag sieht zwei Aufgaben vor. Es gilt, die Beziehungen zwischen den Figuren zu vertiefen und narrative Ideen in einem vorgegebenen Rahmen zu entwickeln. Es gibt nämlich Orte / spielbare Ebenen im Game: Im Gefängnis, im Gefängnishof (draußen) und außerhalb / vor dem Gefängnis (bzw. dem heutigen Pavillon). Die Kleingruppen visualisieren anschließend Ihre Ergebnisse am Flipchart. In gemeinsamer Diskussion und Abwägung stimmen sie Handlungen und Personen aufeinander ab, wählen eine Hauptfigur aus und legen eine Reihenfolge fest. Dabei fällt den TeilnehmerInnen auf, dass sie viel kürzen und straffen müssen, um am Ende ein spielbares Level zu haben. Die ReferentInnen werden die erarbeiteten Inhalte später zu einem fertigen Level abrunden in das exakte Gameplay übersetzen.

Die TeilnehmerInnen können und sollen in den Workshops viel über Gamedesign generell lernen: Ein Spiel wird entwickelt, indem der Rahmen des Spiels gemeinsam abgesteckt wird und Inhalte erarbeitet werden. Am Ende gilt es, sich

auf das Wesentliche zu konzentrieren, zu filtern und vor allem zu entscheiden. Der Workshop wie auch das Game vermitteln gleichermaßen geschichtliches Wissen und Medienkompetenz Gleichzeitig lässt sich diese Art der Erarbeitung gewissermaßen als „kollektives (Hi)Storytelling“ bezeichnen.

Zum Abschluss sollen die Teilnehmer schon ein paar konkrete Rätsel und Aufgaben entwickeln, die kompatibel mit der Software und in der App umsetzbar sind. Im gesamten Spiel wird die Hintergrundgeschichte in Form von Rätseln und Fragen, begleitet durch Hintergrundinformationen, erzählt.

LINKS:

www.pavillon-hannover.de
<http://www.espotto.com/de/startseite>





Workshop

NEWSGAMES

JOURNALISTISCHE COMPUTERSPIELE UND IHR
EINSATZ IN DER BILDUNGSARBEIT

Referent:
Eric Jannot
waza!Games

Als Geschäftsführer und Creative Director des Games Studio waza! konzipiert und produziert Eric Jannot seit Jahren selbst journalistische Spiele und Serious Games. In seinem Workshop vermittelt er den TeilnehmerInnen einen Überblick über die Charakteristika von Newsgames und stellt exemplarische Best-Practice-Beispiele des noch jungen Genres vor.

Newsgames zeichnen sich dadurch aus, dass sie Nachrichten verhandeln und für die NutzerInnen unmittelbar erlebbar machen. So können komplexe soziale oder politische Themen nachvollziehbar aufbereitet werden. Zwar stellt das Game diese Inhalte mitunter leicht vereinfacht dar, aber auf diese Weise werden sie dennoch eingeordnet und bewertet und ermöglichen so einen transparenteren Diskurs. Bei der Nachrichtendarstellung werden die im Journalismus allgemein üblichen qualitativen und ethischen Maßstäbe, wie Genauigkeit, Fairness und Transparenz bei der Berichterstattung mit belegbaren Fakten und ausgewiesenen Quellen, angelegt. Die Verbreitung der Games erfolgt auf möglichst breiter Basis und

mit niedrigschwelligen Zugangsmöglichkeiten, sodass die interaktiv geprägten Newsgames auch den Einstieg in die Nutzung von klassischen Nachrichtenportalen ermöglichen können.

Nach dieser theoretischen Einführung präsentiert Eric Jannot die Grundgedanken einiger konkreter Titel, um die Vielfalt und Ausgestaltungsmöglichkeiten darzulegen. Als einen Urvater des Genres stellt er das Spiel *September 12th* vor, bei dem die SpielerInnen aus der Perspektive des US-Militärs im Irak nach den Terroranschlägen des 11. Septembers handeln. Auch wenn die SpielerInnen vermeintliche Attentäter töten, treffen sie zugleich auch immer Zivilisten und zerstören das Stadtbild. So erfahren

sie schnell, dass jegliche Handlung nur noch weitere tragische Konsequenzen zur Folge hat und sie diesem Dilemma nur entkommen können, wenn sie das Game nicht weiterspielen.

Das Doku-Spiel *Fort McMoney* beschäftigt sich hingegen mit der kanadischen Stadt Fort McMurray, die über das drittgrößte Ölsandvorkommen der Welt verfügt. Trotz Spitzengehältern sind die EinwohnerInnen auf Sozialleistungen angewiesen, um ihr Leben vor Ort bestreiten zu können. Das Game setzt an diesem Problem an, bindet die SpielerInnen intensiv in die aufkeimenden Fragestellungen mit ein, lässt sie in Foren diskutieren und anschließend per Mehrheitsentscheid abstimmen.

Auch stellt Jannot ein von ihm selbst entwickeltes Newsgame vor: In seinem Spiel *No Male Heroes* greift er die aktuelle Debatte zum Thema Sexismus in Videospielen, die u.A. von der Medienkritikerin Anita Sarkeesian entfacht wurde, auf. Der Protagonist des Spiels lebt in einer Parallelwelt, in der die geschlechtlichen Machtverhältnisse umgekehrt sind und er sich aufgrund dessen mit ständiger Handlungsunfähigkeit konfrontiert sieht.

Ganz aktuell werden verstärkt auch immer mehr Themen wie Flucht und Migration in Newsgames behandelt.

Viele Newsgames sind unmittelbar und kostenlos im Internet spielbar oder downloadbar. Eric Jannot empfiehlt diesbezüglich einen Blick auf die Veröffentlichungsplattform www.itch.io zu werfen. Hier können kostenlos eigene Spiele im Internet veröffentlicht werden.

Als Startmöglichkeit, um schnell und mühelos ein eigenes Newsgame zu entwickeln, stellt er abschließend die Engine *Twine* als sehr unkompliziertes Werk-

zeug vor. Hiermit lassen sich textbasierte Spiele und interaktive Geschichten erstellen, in denen die SpielerInnen sich an einem Erzählstrang entlang durch das Spiel hangeln. Auch Bilder, Töne und Videos können eingefügt werden. Das Programm ist kostenlos erhältlich oder ebenfalls sofort im Internetbrowser nutzbar. Auf diese Weise können die WorkshopteilnehmerInnen das Programm direkt selbst im Browser aufrufen und in Partnerarbeit ein eigenes kleines Textadventure entwickeln. Dazu erstellen sie einfach Textkästen und verknüpfen diese untereinander, um Zusammenhänge und Entscheidungen darzustellen. *Twine* eignet sich aufgrund seiner wenig komplexen Bedienung und der schnellen Erstellung eines spielbaren Produktes sehr gut für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen.

Wenn die selbst entwickelten Spiele dann über Veröffentlichungsplattformen wie www.itch.io auch noch von anderen Spielern wahrgenommen und gespielt werden, erfahren Jugendliche umso mehr Selbstwirksamkeit.



LINKS:
<http://wazagames.com/>
www.twinery.org
www.itch.io



WEITERSPIELEN: HANDS ON (*SERIOUS*) GAMES

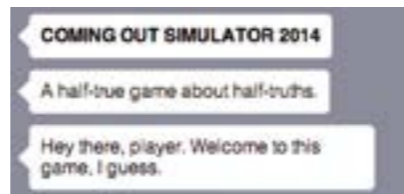
Bei der Tagung konnten nicht nur einige Serious Games direkt gespielt werden, die TeilnehmerInnen erhielten auch zahlreiche Empfehlungen für Spiele, die sie in politischen, gesellschaftlichen oder kulturellen Bildungskontexten einsetzen können



1979 REVOLUTION: BLACK FRIDAY

Im Spiel *1979 Revolution: Black Friday* thematisiert das Entwicklerteam die Ereignisse im Zusammenhang mit der Iranischen Revolution. Die SpielerInnen erleben die historischen Ereignisse aus der Sicht eines Beteiligten, treffen eigene Entscheidungen und werden mit ihren Konsequenzen konfrontiert. Am Ende ändert sich zwar der Lauf der Weltgeschichte nicht, sie haben aber im Kontext der Ereignisse eine eigene Geschichte erlebt und einen Einblick in eine Zeit voller Umbrüche bekommen.

Offizielle Internetseite:
<https://inkstories.com/1979revolutiongame>



COMING OUT SIMULATOR 2014

Im Spiel *Coming Out Simulator 2014* empfindet der Game-Designer Nicky Case jenes Gespräch nach, in dem er seine Eltern mit der eigenen Sexualität konfrontierte. Dieses lässt er die SpielerInnen mit eigenen Dialogentscheidungen führen und zum Abschluss bringen – mit allen Konsequenzen. Ein zutiefst eindrucksvolles Spiel über sexuelle Identität und die gesellschaftlichen Zwänge und Erwartungen, die auf uns einwirken.

Das Spiel kann hier kostenlos gespielt werden:
<https://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014>



FAKE IT TO MAKE IT

Bei *Fake It To Make It* lässt uns Spieledesignerin Amanda Warner die finanziellen, technischen und inhaltlichen Mechanismen nachvollziehen, die hinter Fake News stecken – indem wir unser eigenes „Fake-News-Imperium“ gründen und verwalten und so nicht nur einen fast exakten Mikrokosmos der Funktion von Nachrichten in sozialen Medien erleben, sondern auch verstörend schnell der Sogwirkung des Erfolgs erliegen.

Das Spiel kann hier kostenlos gespielt werden:
<http://www.fakeittomakeitgame.com/>



MINECRAFT

Minecraft ist fast schon eher ein Phänomen als nur ein Spiel: Auf fast allen modernen Plattformen und Endgeräten erhältlich, bietet es den SpielerInnen quasi einen grenzenlosen Kreativbaukasten zum Erstellen von Welten in dreidimensionaler Klötzchenoptik, unterstützt aber auch ganz andere Spielarten. Sicherlich für sich genommen weder ein Serious Game, noch ein politisches Spiel. Wohl aber ein Kreativtool, das sich für alle möglichen medienpraktischen Projekte mit Jugendlichen eignet. Vom offenen gemeinsamen Bauprojekt über die Nutzung im Physikunterricht bis hin zur Verwendung der Minecraft-Welten als digitales Filmstudio.

Offizielle Internetseite: www.minecraft.net



NO MALE HEROES

Eric Jannots Beitrag zur Gamergate-Debatte: Wie sähe wohl eine Welt aus, in der die Männer an den Herd und ins Bügelzimmer verdammt wären und bei allen komplexeren Problemen den Frauen das Ruder überlassen müssten? Eine Welt, in der es, kurz gesagt, keine männlichen Helden gibt? Ein Spiel über Gender-Stereotypen in der Gesellschaft, vor allem aber in Games und der sie umgebenden Kultur.

Das Spiel kann hier kostenlos heruntergeladen werden:
<https://wazagames.itch.io/no-male-heroes>



ORWELL

Bei *Orwell* durchkämmen die SpielerInnen im Kampf gegen eine Gruppe von Terroristen die Social Media-Profile und Internetseiten Verdächtiger, um eine Anschlagserie zu stoppen. Dabei müssen sie selbst entscheiden, welche Informationen in das staatliche Überwachungsnetzwerk „Orwell“ eingespeist werden und welche zu privat sind – aber der Name des Netzwerks ist Programm... Ein faszinierendes, bisweilen verstörendes, Spiel über den Überwachungswahn der Sicherheitsbehörden und darüber, wie Menschen mit persönlichen Informationen in sozialen Netzwerken umgehen.

Offizielle Internetseite:
<http://www.orwellgame.com>



DIE PARABEL DER POLYGONE

Auf den ersten Blick geht es in „*Die Parabel der Polygone*“ darum, kleine gelbe Dreiecke und blaue Quadrate glücklich zu machen, indem man sie passend nach Farben und Formen sortiert. Aus dieser zunächst etwas einfältig wirkenden Übung ergibt sich aber in kürzester Zeit ein spielbares Lehrstück über die Homogenität und Heterogenität von Gesellschaften und darüber, wie sich diese Gesellschaften durch kleinste Eingriffe verändern lassen – zum Guten wie zum Schlechten.

Das Spiel kann hier kostenlos gespielt werden:
<http://ncase.me/polygons-de/>



PAPERS, PLEASE

Lucas Popes vielfach ausgezeichnete Titel *Papers, Please* versetzt die SpielerInnen in die Rolle eines Grenzbeamten des fiktionalen totalitären Staates Arstotzka, der sich täglich mit einem Ansturm von Einreisewilligen konfrontiert sieht und diese einerseits mit großer Sorgfalt, andererseits jedoch in möglichst kurzer Zeit „abfertigen“ muss. Dabei wird nicht nur schnell der Wahnsinn von Einwanderungspolitik unter Zeitdruck deutlich, sondern die SpielerInnen werden – im Trommelfeuer der sich ständig ändernden Regeln und selbst bedroht von Bestrafung und Armut – schneller zum Rädchen im Getriebe, als ihnen lieb sein kann...

Offizielle Internetseite:
<http://papersplea.se/>



SEPTEMBER 12TH

Gleichsam der Urvater der Newsgames: Bei *September 12th* soll in unmittelbarer zeitlicher Nähe zu den Anschlägen vom 11. September gegen die Terroristen zurückgeschlagen werden. Doch während die SpielerInnen das Spielfeld nur durch ein Fadenkreuz wahrnehmen und die Möglichkeiten zur Interaktion gering und fehlerbehaftet bleiben, wird schnell klar: Per Drohne ist der Krieg gegen den Terror nicht zu gewinnen...

Das Spiel kann hier kostenlos gespielt werden:
<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>



THE REPUBLICIA TIMES

Ein weiteres Spiel aus der Feder von Lucas Pope und sozusagen der Vorgänger von *Papers, Please*: Wieder sind wir im Totalitarismus, wieder gilt es unter Zeitdruck eine Aufgabe zu erledigen, dieses Mal in der Rolle des Chefredakteurs der Tageszeitung „The Republicia Times“. Es gilt das Blatt ebenso attraktiv wie unbedingt regimetreu zu gestalten, aber schon bald stellt sich die Frage: Was nur auf die Titelseite drucken, wenn das Wetter mithin die einzigen guten Nachrichten liefert?

Das Spiel kann hier kostenlos gespielt werden:
<http://dukope.com/play.php?g=trt>



VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR

Erschienen 2014, also genau 100 Jahre nach Ausbruch des Ersten Weltkrieges, zeichnet *Valiant Hearts - The Great War* die historische Dimension des Krieges ebenso nach wie Einzelschicksale der an ihm Beteiligten. Die ProtagonistInnen des Spiels begegnen einander immer wieder, und ihre Geschichten bleiben verflochten – auch dann, wenn sie sich auf verschiedenen Seiten des Konflikts wiederfinden. Neben der eigentlichen Spielhandlung enthält *Valiant Hearts* auch zahlreiche ergänzende Informationen über den Ersten Weltkrieg und die begleitenden historischen und kulturellen Umstände.

Offizielle Internetseite: <https://www.ubisoft.com/de-DE/game/valiant-hearts>

TOOLS

Die folgenden Werkzeuge und Programme kamen in verschiedenen Workshops bei der Tagung zum Einsatz und/oder eignen sich besonders für den Einsatz in der Bildungsarbeit, wenn es um Projekte zum Thema Games geht



ACTIONBOUND

Ein Werkzeug, mit dem digital unterstützte Rallyes und Führungen für Tablet und Handy gestaltet werden können. Inhalte können hier mit Rätseln, Minigames und anderen Bausteinen kombiniert werden, die SpielerInnen werden mit GPS-Koordinaten und QR-Codes geleitet. Actionbound kommt unter anderem im Projekt *map the gap* zum Einsatz.

Offizielle Internetseite:
<https://de.actionbound.com/>



GAMEMAKER STUDIO

Kostengünstige Entwicklungsumgebung, in der mit etwas Übung komplexe 2D-Spiele realisiert werden können. Verfügt über eine gewisse Komplexität, bietet dafür aber auch vielfältige Möglichkeiten. Und die Oberfläche eignet sich auch dafür, Grundlagen des Programmierens zu erlernen.

Offizielle Internetseite:
<https://www.yoyogames.com/gamemaker>



RPG MAKER

Mithilfe des *RPG Maker* lassen sich mit wenig technischem Vorwissen 2D-Rollenspiele erstellen. Das Werkzeug ist kostengünstig und einsteigerfreundlich. Ein Beispiel für ein mit dem Tool entwickeltes Serious Game ist *No Male Heroes* von Eric Jannot.

Offizielle Internetseite:
<http://www.rpgmakerweb.com/>



SCRATCH

Scratch erlaubt in sehr kurzer Zeit das Erstellen einfacher Spiele, Animationen und Geschichten durch die Verwendung vorgefertigter Logikblöcke und Spielmechanismen. Mit dem kostenlosen Tool werden auch zahlreiche Bildungsprojekte realisiert.

Das Tool kann hier kostenlos heruntergeladen werden: <https://scratch.mit.edu/>



TWINE

Mithilfe von *Twine* lassen sich in Windeseile kleine und größere Textadventures erstellen. Das Programm ist kostenlos erhältlich und kann sowohl auf einem PC installiert, als auch online im Internetbrowser verwendet werden. Durch die sehr geringen Systemanforderungen läuft Twine quasi auf jedem PC. Fertige *Twine*-Geschichten werden im HTML-Format abgespeichert, können also auf jedem Browser abgespielt werden.

Das Tool kann hier kostenlos heruntergeladen werden: www.twinery.org





IMPRESSIONEN



IMPRESSIONEN



IMPRESSIONEN



IMPRESSIONEN

IMPRESSIONEN



IMPRESSIONEN



VORSTELLUNG
LAG PROJEKTE



DAS MOBILE KINO NIEDERSACHSEN

Das Mobile Kino Niedersachsen (MKN) bringt seit 1992 den kulturell wertvollen Film auf großer Leinwand in die Region abseits der Metropolen zurück und bespielt Veranstaltungsorte wie z.B. Schulen in den städtischen Zentren, wenn ein stationäres Kino keine Alternative darstellt.

Das MKN besitzt ein umfangreiches technisches Equipment, das allen räumlichen Gegebenheiten genügt.

In Niedersachsen gibt es eine lebendige Struktur von kulturellen Initiativen, Veranstaltungszentren und Vereinigungen, die ihr Programm mit Unterstützung des MKN um das Kinoangebot erweitern. Neben der Durchführung von Kinoveranstaltungen ist die Vermittlung von Medienkompetenz ein wichtiger Baustein des MKN. Besonders für Schulen, Vereine und Jugendpflegen bietet das MKN Filmvorführungen mit medienpädagogischer Begleitung an: Mit ausgewählten Titeln lassen sich Ferienpassaktionen gestalten, Unterrichtseinheiten begleiten und Projektwochen thematisch bereichern.

Nach der Filmvorführung werden altersgerechte Angebote zur Aufarbeitung der Filme durchgeführt. Das Angebot des MKN umfasst gleichermaßen regelmäßige Kinoveranstaltungen, Einzeltermine und Schulveranstaltungen. Dabei richtet sich das Kinoangebot an alle Altersstufen, auch das Kino für Seniorinnen und Senioren hat einen besonderen Stellenwert. Interessierten wird entweder ein festes Abo-Programm für Kinder, Jugendliche und Erwachsene vorgeschlagen oder ein den Bedürfnissen angepasstes Angebot unterbreitet. Neben bekannten Filmen auf Programmkinoniveau hat auch der besondere Film seinen Platz bei der Filmauswahl.

In unregelmäßigen Abständen werden Filmtourneen organisiert, wie z.B. Filme für sehbehinderte Menschen in audiodeskriptiver Fassung, Stummfilme mit Live-Musik, Kinderfilme in Begleitung von RegisseurIn oder DarstellerIn, etc.

FAKTEN & KONTAKT

Für einen Kinotag wird ein verdunkelter Raum mit normaler Steckdose benötigt. Außerdem eine mitarbeitende Kontaktperson.

Wenn Sie Interesse an diesen Angeboten haben oder ein ganz individuelles Projekt verwirklichen wollen, melden Sie sich bei uns.

Sie erreichen uns am besten persönlich zu den Bürozeiten dienstags und donnerstags von 10 bis 13 Uhr, sowie mittwochs von 14 bis 17 Uhr unter 0441 - 14632, außerdem jeder Zeit über Anrufbeantworter, Fax (0441 - 50502422) oder Mail (kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de)



SOMMERCAMP DER JUNGEN MEDIENSZENE

Eine Woche lang mit anderen Filmbegeisterten Spaß haben, viel lernen und am Ende voller Stolz einen eigenen Film präsentieren. Das Sommerfilmcamp der jungen Medienszene Niedersachsen bietet jungen Filmenthusiasten von 14 bis 27 Jahren dazu in die Möglichkeit. Dabei spielt es keine Rolle, ob schon Erfahrungen im Filmbereich vorhanden sind. Viel wichtiger sind Begeisterung und Neugierde.

Im Sommercamp erstellen die TeilnehmerInnen mit professioneller Unterstützung einen eigenen Kurz-Spielfilm, ein Musikvideo oder einen Dokumentarfilm. An acht Tagen im Sommer erfahren sie dabei in kleinen Gruppen alle Phasen der Filmproduktion anhand ihres eigenen Projektes: In den Spielfilm- und Musikvideo-Gruppen von der Idee und dem Drehbuch über Kamera-, Licht- und Tontechnik bis hin zu Regie und Produktionsleitung und der Arbeit vor der Kamera – in der Dokumentarfilm-Gruppe von der Recherche über die technische Umsetzung des ausgewählten Dokumentarfilm-Themas vor Ort bis hin zu Schnitt und Nachbearbeitung. Dabei kann sich jeder mit seinen besonderen Fähigkeiten einbringen oder auch Neues ausprobieren, um zu sehen, ob es ihm Spaß macht. Daneben gibt es auch reichlich Gelegenheit, mit anderen Freunden des bewegten Mediums in entspannter Atmosphäre Filme anzuschauen, zu reden und über das Abenteuer Film zu diskutieren. Zum Abschluss des Sommercamps gibt es die glanzvolle Premiere der eigenen Filme in einer besonderen Location. In den vergangenen Jahren sind schon mehrere der Kurzfilme, die auf dem Sommercamp gedreht wurden, bei verschiedenen Kurzfilm-Festivals (z.B. der Kurzfilm Familie Koslowski oder die Serie 50ZKB) mit Preisen ausgezeichnet worden. Impressionen unter: <https://www.youtube.com/JMSNdS>

FAKTEN & KONTAKT

Die Junge Medienszene Niedersachsen ist das Netzwerk für junge Film- und VideomacherInnen. Wir veranstalten Seminare und Workshops und haben uns zum Ziel gesetzt, gemeinsam mit jungen FilmemacherInnen Projekte zu entwickeln. Erfahrene Leute aus der Filmbranche helfen jungen FilmerInnen, Ideen können ausgetauscht und Wissen kann vermittelt werden.

Junge Medienszene Niedersachsen,

Thomas Kirchberg

Tel.: 0551-49569710

niedersachsen@jungemedienszene.de

www.junge-medienszene.de



FILMFEST SEHPFERDCHEN

Seit 1998 steht das „Sehpferdchen“ für die intensive Verbindung von Filmkultur und Medienpädagogik. Es zeigt eine aktuelle Auswahl von anspruchsvollen deutschen und internationalen Kinder- und Jugendfilmen und bietet sowohl engagiertes Kino, als auch die Vermittlung von Medienkompetenz für Leute von 4 bis „14plus“ und für Erwachsene, die filmisch erfahren wollen, was die Jüngeren bewegt.

Seit der 1. Ausgabe 1998 hat sich das Kinderfilmfest Hannover zum größten niedersächsischen Filmfest für Kinder und Jugendliche entwickelt. Dabei beschränkt sich das „Sehpferdchen - Filmfest für die Generationen“, wie das Festival seit 2010 heißt, nicht nur auf die Stadt Hannover: Schon früh gab es Standorte in der Region Hannover, und nach Gastspielen in Bremen und Lüneburg ist seit 2008 Braunschweig feste Spielstätte des Sehpferdchens.

2014 sahen über 6500 Zuschauer in mehr als 70 Vorstellungen ein Programm an anspruchsvollen, spannenden, vielfach preisgekrönten Filmen aus aller Welt, die sonst meist nicht im Kino zu sehen gewesen wären. Im Laufe der bisherigen zehn Festivals erweiterte sich dabei die Zielgruppe auf Jugendliche und Vorschulkinder – und schließlich mit dem „Generationenkino“ auch auf Erwachsene und Eltern. Besonderes Anliegen war dabei auch immer die Auseinandersetzung mit dem Medium Film: Jede Vorstellung wird moderiert, und im anschließenden Filmgespräch wird weiter auf den Film eingegangen. Vielfach stehen Regisseure, Schauspieler oder Experten Rede und Antwort. Bereits im Vorfeld setzen sich Schulklassen mit einzelnen Filmen des Programms auseinander, indem sie eigene kleine Filme dazu drehen. Eine Filmschule bietet Einblick in technische Aspekte des Films, und in Zusammenarbeit mit der Jungen Presse Niedersachsen schreiben Jugendliche Filmkritiken.

FAKTEN & KONTAKT

Das „Sehpferdchen - Filmfest für die Generationen“ ist ein gemeinsames Projekt von Medienpädagogisches Zentrum, LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V., Kino im Künstlerhaus, Fachbereich Bildung u. Qualifizierung der Landeshauptstadt Hannover, Medienzentrum der Region Hannover, Stadt Braunschweig - Kulturinstitut

Kontakt:

Sehpferdchen - Filmfest für die Generationen

c/o Medienpädagogisches Zentrum

Eleonorenstr. 18, 30449 Hannover

Tel. 0551 / 627842 oder 9896839

info@filmfest-sehpferdchen.de

www.filmfest-sehpferdchen.de



UELZENER FILMTAGE

Seit 1984 veranstaltet die Stadt Uelzen einen alle zwei Jahre stattfindenden Filmwettbewerb für SchülerInnen und Jugendliche (unter 21 Jahre), die in Niedersachsen ihren ersten Wohnsitz haben. Ab 1997 ist die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. Mitveranstalter und medienkompetenter Kooperationspartner. Im November 2016 fand der dreitägige Wettbewerb mit großem Erfolg zum 16. Mal in Uelzen statt!

Die „Uelzener Filmtage“, das älteste und einzige landesweite Schüler- und Jugendfilmfestival in Niedersachsen, wollen die Begabungen und Talente junger FilmemacherInnen im Bereich der film-kulturellen Bildung und Medienerziehung fördern. Sie zeichnen sich durch eine besondere Festivalatmosphäre aus: Bis zu 100 junge FilmemacherInnen kommen ins Uelzener BAXX, um die Filme gemeinsam zu erleben. In mehreren Programmblocken werden die Filme in Anwesenheit einer Fachjury gezeigt. Eine junge Moderation sorgt anschließend dafür, dass sich FilmemacherInnen und Publikum über die Filme und ihre Produktionsbedingungen ausgiebig austauschen können. Die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. hält stets ein interessantes, umfangreiches Begleitprogramm bereit: In Workshops geben Experten praktische Tipps für die Arbeit mit der Kamera, mit Licht und Ton, referieren über die Online-Vermarktung eigener Filme in den sozialen Netzwerken und geben aktuelle Hinweise auf Berufsperspektiven im Bereich Film und Medien. Höhepunkt und Abschluss des Festivals ist die Verleihung der „Uelzener Filmrolle“ sowie die Vergabe von Geld- und Förderpreisen, lobenden Erwähnungen und Urkunden für alle TeilnehmerInnen im Jugendzentrum BAXX mit anschließender Vorführung der ausgezeichneten Filme.

FAKTEN & KONTAKT

Die FilmemacherInnen müssen zum Zeitpunkt des Wettbewerbs unter 21 Jahre alt sein.

Alle EinsenderInnen müssen ihren ersten Wohnsitz in Niedersachsen haben. Die maximale Filmlänge beträgt 20 Minuten. Die Uelzener Jury kann drei ihrer Preisträger für das nächste Internationale Film Festival „Up-and-coming“ Hannover nominieren!

Nach Absprache mit der „Niedersachsen Filmklappe“ sind alle Landessieger automatisch für die nächsten „Uelzener Filmtage“ nominiert!

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.:

Norbert Mehmke / info@lag-jugend-und-film.de

Stadt Uelzen:

Christian Helms / info@uelzener-filmtage.de



**Fortbildungen für Fachkräfte
DIGITALE WELTEN**

Fortbildungen zu den Potenzialen von Games & digitalen Medien in der Bildungsarbeit

Digitale Games und webbasierte medienpraktische Angebote bereichern die Bildungsarbeit in erheblichem Maße und sind sowohl spannendes Thema als auch ein nützliches Werkzeug für die eigene Arbeit über und mit Medien. Zu diesem Bereich bieten wir Ihnen individuelle Fortbildungen an, die einen Überblick über digitale Medienwelten vermitteln und das Erlernen und Erproben konkreter medienpraktischer Ansätze ermöglichen.

Ansprechpartner: Stefan Berendes
berendes@lag-jugend-und-film.de



**Schnitt, Kamera, Drehbuch
FILMWERKSTATT**

Praktische Filmarbeit in der Schule - aber wie passt das in den Schulunterricht?

Dieser Lehrgang der Medienvermittlung ist schulunterstützend ausgerichtet. Themen aus dem Schulunterricht werden filmisch aufbereitet. Dazu zählen Recherchemethoden, Fragetechniken, Bildsprache und das Führen von Interviews. Gebucht werden kann dieser Kurs z.B. als Blockseminar oder in Projektwochen. Die Filmwerkstatt kann auch in den einzelnen Einheiten „Drehbuchwerkstatt“, „Kamerawerkstatt“ oder „Schnittwerkstatt“ gebucht werden.

Ansprechpartner: Axel Brunotte
info@lag-jugend-und-film.de



**Aktive Filmarbeit für Multiplikatoren
TIPPS FÜR DIE FILM AG**

Diese Fortbildung richtet sich an Lehrende, die Unterrichtsinhalte filmpraktisch umsetzen möchten.

Durch ein Kurz- bzw. Dokumentarfilmprojekt zeigen wir auf, welche Möglichkeiten sich bieten, welche Probleme es gibt und finden gemeinsam Lösungen. Von der Ideenfindung über die geeignete Technik (Kamera und Schnitt) bis hin zur Präsentation (Leinwand oder Internet) wollen wir Berührungspunkte nehmen, Wissen auffrischen und Tipps aus der professionellen Arbeit in der Filmproduktion für die Schule weitergeben.

Ansprechpartner: Thomas Kirchberg
info@lag-jugend-und-film.de



**Filme sehen und KURZ weiter drehen
„SCHULKINO-TOURNEE“**

Wir kommen in Schulen/Jugendeinrichtungen und bieten die Durchführung eines Film-Projekttag an.

Als Abrufangebot bietet das MKN unter anderem zu gesellschaftlich relevanten Themen wie Rassismus oder Mobbing die Möglichkeit:

1. einer Filmvorführung mit anschließendem Filmgespräch **ODER**
2. einer Filmvorführung mit anschließender Erstellung eines Kurzfilmes mit den Filmmachern der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V..

Ansprechpartnerin: Masha Faeskorn
kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de



**Coaching Workshop für SchülerInnen
VOR DER KAMERA!**

Ein Bewerbungsgespräch, eine Präsentation vor der Klasse oder eine Szene vor der Kamera im eigenen Filmprojekt...

...große Herausforderungen, bei denen es hilfreich sein kann, die eigene Wirkung in geschützten Rahmen schon mal ausprobieren zu haben. Welche Kniffe und Tricks gibt es, selbstbewusst und überzeugend zu wirken.

Wir werden uns durch praktische Schauspielübungen im Bereich der Innen- und Außenwahrnehmung unserer Wirkung spielerisch bewusst.

Ansprechpartnerin: Sonja Elena Schroe-der
info@lag-jugend-und-film.de



**Fortbildungen für LehrerInnen und Lehrer
FILMISCHES ERZÄHLEN**

Ganz- und Halbtagesfortbildungen für LehrerInnen aller Schulformen zum Thema Filmanalyse und Literaturverfilmung.

1. Filmanalyse - Muster und Motive filmischen Erzählens. Grundlagen der Filmanalyse, Korrespondenzen zwischen filmsprachlicher und inhaltlicher Gestaltung werden an Hand vieler Filmbeispiele und didaktischer Übungen hergestellt. 2. Muster und Motive filmischen Erzählens am Beispiel der Literaturverfilmung, Vergleichen von literarischem und filmischem Erzählen anhand von Adaptionen von „Effi Briest“, „Krabat“, „Der Vorleser“ sowie „Tod in Venedig“.

Ansprechpartnerin: Monika Feig
kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de

Impressum

VERANSTALTER UND HERAUSGEBER

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

Holger Tepe (1. Vorsitzender)
Lohstraße 45a
49074 Osnabrück

www.lag-jugend-und-film.de
info@lag-jugend-und-film.de

FÖRDERUNG

Gefördert durch das Niedersächsische
Ministerium für Wissenschaft und Kultur



**Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur**

Unterstützt durch:

ba • Wolfenbüttel

INITIATIVE
Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

**WAZO
GAMES**



Pavillon
KULTURZENTRUM

REDAKTION

Holger Tepe (ViSdP)
Stefan Berendes
Sebastian Baller

PROTOKOLLE

Jacqueline Streit
Tammo Jansen

LAYOUT UND SATZ



bbsMEDIEN - Die Kreativagentur

Hamburg: 040 - 18 98 96 26
Eisenach: 03691 - 70 85 74

info@bbsmedien.de
www.bbsmedien.de

FOTOGRAFIE

Lars Landmann (Konferenz)
Kerstin Hehmann

TITELBILD

(Foto im Hintergrund)

© grundhaerte - photocase.com

LET'S PLAY GERMANY KEY VISUAL

Agentur Dievision

SONSTIGES BILDMATERIAL

Die Rechte an den Abbildungen auf Seiten
34 bis 39 liegen bei den jeweiligen Publis-
hern.



LAG

JUGEND & FILM

NIEDERSACHSEN e.V.

www.lag-jugend-und-film.de