

# Game-Design

## Game-Design

FRED RÖSSLER

Digitale Spiele sind nicht nur bei Heranwachsenden allgegenwärtig: Der Altersdurchschnitt der Gaming-Community liegt mittlerweile bei 37,5 Jahren.<sup>1</sup> Laut der aktuellen JIM-Studie spielen nur 13 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen nie.<sup>2</sup> Für viele Kinder und Jugendliche ermöglichen digitale Spiele ein Abtauchen in virtuelle Welten, in welchen Erfahrungen und Erlebnisse gesammelt werden können, die in der realen Welt so nicht möglich wären. Dennoch bilden digitale Spiele immer auch reale gesellschaftliche Verhältnisse ab und reproduzieren oft stereotype Darstellungen sowie verschiedene Diskriminierungsformen. Eine kritische Auseinandersetzung mit kommerziellen Games kann durch die Entwicklung eigener Spiele angestoßen werden. Wenn Kinder und Jugendliche eigene digitale Welten entwickeln, können sie die Vielfalt der eigenen Lebensrealität darin abbilden und wertschätzen.

1 game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. Online abrufbar unter:

<https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-jahresreport-2020.pdf> [28.05.2021]

2 Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs). JIM-Studie 2019 – Jugend, Information, Medien. Online abrufbar unter:

[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM\\_2019.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf) [21.05.2021]

## Game-Design in der praktischen Arbeit

Pädagogische Konzepte und Methoden rund um Game-Design ermöglichen nicht nur den Austausch zu kommerziellen digitalen Spielen und den Spielgewohnheiten der Kinder und Jugendlichen. Darüber hinaus bieten sie die Möglichkeit, auf die Komplexität der eigentlichen Spieleentwicklung, die Spieleindustrie sowie die vielen dazugehörigen Arbeitsbereiche und Berufsfelder aufmerksam zu machen. Nebenbei kann ein Einstieg in die Programmierung sowie in weitere informationstechnologische Kompetenzbereiche ermöglicht werden.

Indem Kinder und Jugendliche selbst zu Produzent\*innen eigener Computerspiele werden, erhalten sie außerdem die Möglichkeit, ihre persönlichen Interessen und Vorlieben im Medium abzubilden. Sie können eine Repräsentation ihrer persönlichen Lebensrealität im Spiel entwickeln. In Form eigener Avatare, Level oder Geschichten können individuelle Erlebnisse oder gesellschaftspolitische Themen aufgegriffen werden. In Anknüpfung daran können zum Beispiel

Themen wie Diversität und die Darstellung gesellschaftlicher Vielfalt in kommerziellen digitalen Spielen behandelt werden: Wie werden Held\*innen in digitalen Spielen abgebildet? Welche stereotypen Rollenbilder tauchen auf? Gibt es auch queere Held\*innenfiguren oder Charaktere mit Behinderung?

## **Was funktioniert besonders gut?**

Projekte rund um den Themenbereich Game-Design bringen vielfältige Aufgaben mit sich: Charaktere entwerfen, eine spannende Story schreiben, Level entwickeln, Abläufe und Spiellogik programmieren, einen Soundtrack komponieren und vieles mehr. Durch diese Vielfältigkeit eignen sie sich besonders für Projekte in Gruppenarbeit und kollaborative Ansätze. In inklusiven Projektsettings, in welchen eine breite Palette an Tools sowie analoge und digitale Materialien zur Verfügung gestellt werden, können sich Schüler\*innen je nach persönlichen Interessen und Vorerfahrung einbringen.

## **Fallstricke**

Die meisten Kinder und Jugendlichen sind heute digitale Spiele mit leistungstarker 3D-Grafik und komplexem Gameplay gewohnt. Da kann eine pixelige Bitsy-2D-Welt durchaus zu enttäuschten Gesichtern führen. Während diese Optik für Erwachsene oft an die eigenen ersten Spielerfahrungen als Kind anknüpft und daher für Begeisterung sorgt, können aktuelle Heranwachsende mit dieser romantisierten Vorstellung nicht unbedingt etwas anfangen. Hier hilft zum Beispiel eine Einheit zur Historie von Computerspielen sowie die Sensibilisierung für die Komplexität und Dauer des Entwicklungsprozesses bekannter kommerzieller Spiele. Auch große Entwickler\*innen haben mal klein angefangen!

## **Über den Autor**

Fred Rößler ist Medienpädagoge am Medienkompetenzzentrum Mitte | barrierefrei kommunizieren! in Berlin. Dort entwickelt er inklusive Projekte und Materialien und unterstützt Schulen bei der Implementierung von medienpädagogischen Methoden. Seit 2019 führt er mit Schüler\*innen der 7. und 8. Klasse eine GestaltBar zum Thema Game-Design an einer Integrierten Sekundarschule in Berlin-Mitte durch.

## **Links und Verweise**

- GestaltBar-Webseite: [Game-Design mit Scratch](#)
- YouTube-Playlist von barrierefrei kommunizieren!: [Game-Design | GestaltBar](#)
- Tool-Tipp von barrierefrei kommunizieren!: [Game-Design mit Bloxels](#)
- Tool-Tipp von barrierefrei kommunizieren!: [Game-Design mit Sketch Nation Create](#)

- Tool-Tipp von barrierefrei kommunizieren!: Computerspiele selbst gemacht mit Draw Your Game
- eBildungslabor: Mini-Spiele im Browser erstellen
- nimm! – Netzwerk Inklusion mit Medien: Methodenkarte “Twine – Ich entscheide!”
- nimm! – Netzwerk Inklusion mit Medien: Methodenkarte “Gaming ohne Grenzen”
- Spieleratgeber NRW: Game-Design-Tools in der Jugendarbeit

---

Revision #4

Created 20 July 2023 08:10:13 by Julian Erdmann

Updated 20 July 2023 13:20:23 by Julian Erdmann