

Entwicklung eines local-based-games als Querschnittsfunktion der Bewerbung der Stadt Nürnberg und der Metropolregion als Kulturhauptstadt Europas 2025...

Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall. (Novalis)



Die Ausgangsfrage:

Wie aktivieren wir die Jugend, sich mit den Kulturräumen der Metropolregion auseinander zu setzen? Wie aktivieren wir die Jugend, eigene Formen von Kulturräumen zu entwickeln bzw. vorhandene Kulturräume in ihrem Sinne weiter zu denken? Wie aktivieren wir die Jugend, sich mit ihrer eigenen kulturellen Zukunft zu beschäftigen?



Die Ausgangsfrage:

- Welches Format aktiviert junge Menschen unabhängig von ihrem Alter, ihrem Bildungsstand, ihrem kulturellem Background, ihrem Geschlecht etc., sich mit komplexen Systemen und Fragestellungen zu beschäftigen?
- Welches Format übersetzt komplexe Fragestellungen in einen vereinfachten Zugang?
- Welches Format ermöglicht einen motivierenden Zugang zu Kulturräumen?
- Welches Format ermöglicht eine Reflektion über Kulturräume bzw. kulturelle Inhalte?

Spielerischer Umgang mit Kulturräumen

- Spiel ist ein Meta-Format, welches in allen Bildungsschichten, Altersklassen, Kulturen etc. funktioniert
- Der spielerische Umgang mit Kulturräumen ermöglicht den Zugang zu sowie die Reflektion und den Austausch über Kultur
- Spiel bedeutet, Kennenlernen, Entdecken, Ausprobieren, Verändern, neue Kontexte, Spass, intrinsische Motivation etc.
- „Humans have been created to play“ (Bethlehem Anteneh, Ethiopia)

Zielsetzung:

- Die junge Generation soll sich spielerisch mit den Kulturräumen der Metropolregion auseinandersetzen
- Spielerisch bedeutet nicht, dass sie als Konsumenten ein Spiel spielen, sondern dass sie ihre eigenen Spiele bzw. ihr eigenes Spiel zu Kulturräumen der Metropolregion entwickeln
- **Es geht nicht(!) um die professionelle/kommerzielle Spielentwicklung, sondern um einen Prozess der Reflektion und Gestaltung von Kulturräumen durch die Jugend**
- Gleichwohl soll ein Spielerlebnis entstehen, welches Menschen gerne nutzen, um sich als Spieler mit den Kulturräumen zu beschäftigen

Zielsetzung:

- In diesem Projekt kommt die Jugend zu Wort. Sie definiert, verändert, erweitert, präsentiert ihre Kulturräume
- Das dabei entstehende Spiel ist die Sprache, der Zugang, die Präsentation der Gedanken der Jugend zu ihren Kulturräumen
- **„Der Kommunikationskanal der Jugend ist ihr selbst entwickeltes Spiel“**

Der Begriff der Kulturräume

- Kulturraum kann jeder Ort sein, an dem in der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft kulturelle Aktivitäten stattfinden können oder werden
 - Hochkultur
 - Pop-Kultur oder Gegenwartskultur (Gaming-Areas, Fußball-Stadien, Music-Clubs etc.)
 - Orte mit Kunst im öffentlichen Raum (z.B. Denkmäler, Skulpturen etc.)
 - Kulturschaffende
 - Sozial-Kulturelle Orte (Makerspaces, Co-Working-Areas etc.)

Die drei Ebenen der Partizipation

- Ebene 1 - Spielentwickler:
 - Dies ist die Gruppe der Personen/Personengruppen, die das Spiel entwickeln
 - Ihre Aufgabe ist die Transformation der Kulturräume in den Spiele-Kontext
 - Sie sind mit den Kulturräumen und anderen Spielentwicklern verbunden. So entsteht ein umfassende Kulturraum-Community
 - Zu dieser Gruppe gehören:
 - Gamer
 - Kulturinteressierte
 - Schüler/Studenten
 - Menschen die sich an der Entwicklung eines Games versuchen möchten

Die drei Ebenen der Partizipation

- Ebene 2 - Spieler: Dies sind die Personen, die das Spiel spielen
 - Durch das Spielen erfolgt eine Auseinandersetzung mit den Orten
 - Durch das Spielen können auch „Nicht-Kunden“ den Kulturraum erleben
 - Zu dieser Gruppe gehören:
 - Menschen, die gerne Spiele spielen inkl. Geo-Cacher
 - Kulturinteressierte
 - Touristen
 - Menschen aus Kulturräumen
 - Schulen
 - Familien (Austausch zwischen den Generationen)
 - Menschen, die das Spiel mitentwickelt haben

Die drei Ebenen der Partizipation

- Ebene 3 - Das Spielumfeld:
 - Zum Umfeld des Spiels gehören zu allererst die Kulturräume
 - Ihre Aktivitäten (z.B. Veranstaltungen) können Teil des Spiels werden. Das bedeutet:
 - Menschen lernen die Kulturräume kennen, weil sie das Spiel spielen. Darüber kommen neue Zielgruppen zu den Aktivitäten, die Teil des Spiels sind.
 - Menschen lernen das Spiel kennen, weil sie die Aktivitäten des Kulturraumes besuchen, die Teil des Spiels sind.
 - Menschen können dadurch den Kulturraum sowohl aus Sicht des Spiels als auch aus ihrer „normalen“ Sicht kennenlernen. So besteht die Möglichkeit, dass sich Spieler und Nicht-Spieler miteinander austauschen
 - Die Kulturräume werden Teil dieses Diskurses - es entsteht eine interdisziplinäre Kultur-Community

Vorschlag für die konkrete Umsetzung:

Bauen wir unsere eigene Kulturregion...



Local-Based-Gaming

local-based-gaming
bedeutet
local-based-
thinking



© Christoph Deeg, 2018 - www.christoph-deeg.com

Was bedeutet Local-Based-Gaming?

- Zentrales Element ist eine App.
- Die App. fungiert als Navigationssystem
- Die Spieler werden durch die App. zu realen Orten geführt
- Sind die Spieler an diesem Ort angekommen (Ortung erfolgt via GPS) können sie dort Aufgaben erfüllen, Rätsel lösen, Informationen bekommen etc.
- Auf diese Art und Weise erfolgt eine Interaktion mit den Inhalten des jeweiligen Ortes

Warum Local-Based-Gaming?

- Local-Based-Gaming ermöglicht die Interaktion mit realen Orten
- Die Spieler müssen die Orte im analogen Raum besuchen – man sitzt nicht einfach zu Hause vor dem Computer
- Smartphones sind extrem stark verbreitet
- Local-Based-Games können auch innerhalb von geschlossenen Räumen gespielt werden (GPS-Signal wird z.B. durch QR-Code ersetzt. Scannt man diesen ein, hat man bewiesen, dass man am Ort ist)
- Local-Based-Gaming ermöglicht neue partizipative Formen der Kulturvermittlung

Local-Based-Gaming und Partizipation

- Neben den klassischen von professionellen Studios entwickelten Games ermöglicht eine neue Form die Entwicklung von „user generated Games“
- Fertig programmierte Apps. verbunden mit einem Content-Management ermöglichen es „Jedem“ Spiele zu entwickeln.
- Benötigt wird nur die Fähigkeit, einen Computer bzw. einen Browser zu bedienen
 - Es werden keine Programmierkenntnisse benötigt
 - Um „gute“ Spiele zu entwickeln, ist dass Wissen um Game-Mechaniken bzw. Game-Design wichtig

Bedeutung für die Metropolregion Nürnberg

- Ziel ist das Schaffen eine auf Spiel basierten Auseinandersetzung mit den Kulturräumen der Metropolregion
- Die unterschiedlichen Zielgruppen entwickeln „ihr eigenes Spiel“, welches sich mit den Kulturräumen ihrer Stadt/Region auseinandersetzt
- Die Entwicklung des Spiels soll in der Regel zusammen mit den Kulturräumen zusammen erfolgen
- Um das Spiel entwickeln zu können, muss man den Kulturraum verstehen um ihn dann in ein Spielerlebnis zu transformieren
- Diese Transformation bedeutet auch eine Reflektion des Kulturraumes

Local-Based-Gaming für die Metropolregion

- Die Idee
- Der Ablauf - allgemein
- Der Ablauf – Workshops
- Benötigte Ressourcen
- Nächste Schritte - Zeitplan

Die Idee

- In der gesamten Metropolregion Nürnberg (gegebenenfalls auch in den europäischen Partnerstädten) entsteht ein Local-Based-Game, welches sich mit den Kulturräumen der Region auseinandersetzt
- Jeder kann an der Entwicklung des Spiels mitwirken
- Ziel ist ein kontinuierlicher Entwicklungsprozess, der von 2019 – 2025 andauert
- Ziel ist zudem der Aufbau einer interdisziplinären Kultur-Spiel-Community
- Damit werden die Kulturräume der Region auf neue Art und Weise erschlossen und dargestellt
- Der Ansatz kann mit allen weiteren Ideen und Projekte im Rahmen der Bewerbung zur Kulturhauptstadt Europas verbunden werden
- **Dieser Ansatz steht nicht in Konkurrenz zu anderen Aktivitäten im Rahmen der Kulturhauptstadt – aber andere Aktivitäten können damit vernetzt werden!**

Der Ablauf - allgemein

- Kontinuierliche Workshops (mehrtägig) und daran anschließende Arbeitsphasen mit (Online-) Betreuung der Trainer
- Alternativ: Entwicklung von Handbüchern und Durchführung ein- bis zweitägigen Workshops, die verschiedene Level der Spielentwicklung beleuchten
- Aufbau einer Entwickler-Community

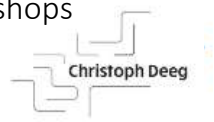
Workshops – ein möglicher Ablauf

Tag 1:

- Einführung in das Game-Design
 - Charakteristika von Spielen
 - Spielmechaniken
 - Outgame Experiences
- Wie transformiert man einen Ort in ein Spiel?
- Entwickeln von kleinen analogen Spielen als Textsystem

Tag 2:

- Kennenlernen der dann genutzten App. und des damit verbundenen Content-Management-Systems
- Übertragung der Spielmechaniken in den Kontext der App. bzw. eines local-based-games
- Erstellen von kleinen Aufgaben und Tasks in der App. am Beispiel des Ortes des Workshops



Workshops – ein möglicher Ablauf

Tag 3:

- Besuch der Kulturräume bzw. der Orte, die Teil des Spiels werden sollen
- Entwicklung von ersten Ideen vor Ort (Hierfür erhalten die Teilnehmer im Vorfeld ein „Handbuch“)

Tag 4:

- Erstellen der Aufgaben/Rätsel etc.
- Entwickeln einer Story
- Eintragen der ersten orte in die App.

Tag 5:

- Weitere Arbeit an den Orten

Benötigte Ressourcen – das Koordinationsteam:

- Das Projekt wird durch ein Koordinationsteam geleitet, welches folgende Aufgaben hat:
 - Entwicklung eines Spielkonzeptes, welches dann überall umgesetzt werden kann
 - Entwicklung eines Train-the-Trainer-Konzeptes
 - Durchführung von Workshops zur Games-Entwicklung (ausgesuchte Orte/Kulturräume etc.)
 - Durchführung der Train-the-Trainer-Workshops
 - Inhaltliche und funktionale Überwachung und Begleitung des gesamten Prozesses
 - Vernetzung der Akteure untereinander
 - Unterstützung falls einzelne Gruppen nicht weiterkommen
 - Finalisierung des gesamten Spiels
 - Unterstützung/Beratung der Stadt Nürnberg sowie der Metropolregion bei allen Fragen im Kontext des Spiels
 - Anzahl Personen: 1-2 (je nach Struktur im Sinne von festen Stellen oder Freelancer etc.)

Benötigte Ressourcen – die App.:

- Die App. sollte folgende Funktionen haben:
 - Check-Inn bzw. Ortung über GPS, QR-Codes und iBeacons
 - Einfach zu nutzendes webbasiertes CMS
 - Verschiedene Formen von Aufgaben wie z.B.
 - Suchen nach QR-Codes
 - Beantworten von Textaufgaben
 - Beantworten von Multiple-Choice-Aufgaben
 - Offene Text- und Multiple-Choice-Aufgaben (alle Antworten sind richtig)
 - Aufnehmen von Fotos und Videos
 - Möglichkeit der Veränderung des Designs
- Entweder kann eine vorhandene App. genutzt werden, oder es wird die Entwicklung einer neuen App. in Auftrag gegeben!

Benötigte Ressourcen – Workshoppresourcen.:

- Mindestens ein Raum mit Platz für 30 Personen inkl. Tische und Stühle
- WLAN
- Für je 4 Personen ein Laptop (werden in der Regel von den Teilnehmern mitgebracht)
- Zwei Smartphones (werden in der Regel von den Teilnehmern mitgebracht)
- Beamer und Leinwand
- Moderationskoffer und Pinnwände oder Tafeln
- 1-2 Flipcharts
- Des Weiteren müssen im Vorfeld Checklisten und andere Hilfsmittel ausgedruckt werden. Hier könnte man aber auch eine sehr große Anzahl zentral drucken lassen.

Benötigte Ressourcen – weitere Ressourcen.:

- Unterstützung der Region im Sinne von Marketing/PR
- „gedankliche Offenheit“ – es geht nicht darum, Kultur-PR zu betreiben, sondern um die Auseinandersetzung mit Kultur in der Metropolregion.
- „gedankliche Offenheit“ – die Jugend definiert ihren Kulturraum selbst
- Spaß an dem Prozess...

Nächste Schritte - Zeitplan

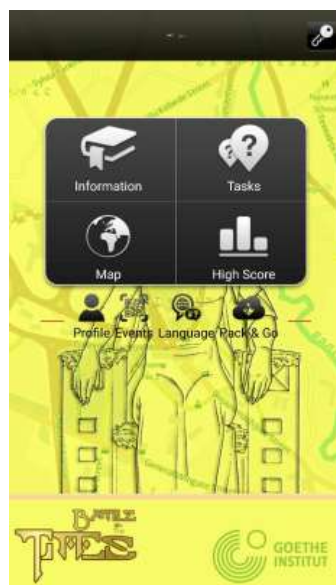
- **heute– Juni 2018:** Weitere Ausarbeitung des Konzeptes sowie Diskussion über die Umsetzung
- **Juni 2018:** Festlegung ob das Projekt umgesetzt werden soll
- **Juli 2018 – August 2018:** Aufbau des Leitungsteams
- **August 2018 – Oktober 2018:** Entwicklung des Spiel- und Workshops-Konzeptes
- **Oktober 2018 – Januar 2019:** Aufbau der ersten Gruppe an aktiv teilnehmenden Kulturräumen in de
Januar 2019 – April 2019: Durchführung von ersten Workshops und Erstellung von ersten Prototypen. Parallel dazu Präsentation und Bewerbung des Projektes mit dem Ziel Kulturräume und Spielentwickler zu aktivieren.
- **April 2019 – Juli 2019:** Beginn des ersten Train-the-Trainer-Programms
- **Juli 2019 – Dezember 2019:** Durchführung von weiteren Workshops – primär durch die Trainer in der Metropolregion

Nächste Schritte - Zeitplan

- **Januar 2020:** Beginn des Spieles bzw. des Spielens. Ab diesem Moment ist das Spiel online und kann gespielt werden. Ab diesem Moment beginnen auch die damit verbundenen Veranstaltungen.
- **Januar 2020 – Januar 2025:** Ab nun beginnt der kontinuierliche Entwicklungsprozess. Mehr und mehr Kulturräume werden Teil des Spiels und in kleinen Schritten wird das Spiel zu einem Spiegel des kulturellen Lebens der Metropolregion. Immer mehr Bevölkerungsgruppen nehmen an dem Prozess der Entwicklung teil und es entsteht eine digital-analoge Kultur-Community.
- **Januar 2025:** Im Jahr der Kulturhauptstadt, können die Menschen die Stadt und die Metropolregion digital und analog kennenlernen. Das Spiel agiert quasi als Meta-Navigationsystem durch die gesamte Region. Aber auch in 2015 wird das Spiel weiterentwickelt. Unter Umständen werden hierfür besondere Workshop-Formate entwickelt.

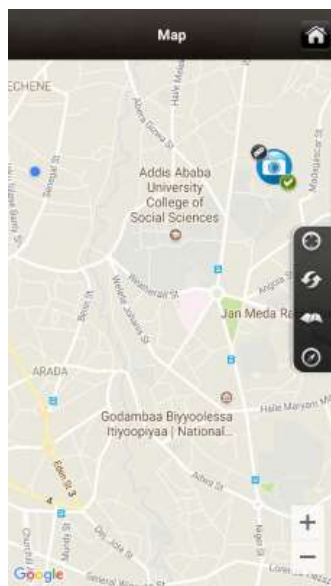
Mögliche Visualisierungen des Spiels

- Eine Eigenproduktion einer neuen App. würde eventuell (je nach Budget) eine andere oder erweiterte Darstellung ermöglichen!
- Alle Beispiele basieren auf der Local-Based-Game-App. der Firma „Espoto“
- Beispiel 1: „Battle of the Times“ – Goethe-Institut Addis Abeba



Mögliche Visualisierungen des Spiels

- Beispiel 1: „Battle of the Times“ – Goethe-Institut Addis Abeba



Mögliche Visualisierungen des Spiels

- Beispiel 2: Pavillon Prison Break – Kulturzentrum „Pavillon“ Hannover



Warum sollte die Metropolregion diesen Weg gehen?

- Kompletter neuer Ansatz – auch im Vergleich zu Mitbewerbern
- Neue Form der digital-analogen Partizipation
- Vernetzung aller Kulturräume
- Erschließen völlig neuer Zielgruppen möglich
- Umsetzung auch wirtschaftlich möglich
- Breite Verankerung des Themas in der Bevölkerung über längeren Zeitraum – im Gegensatz zu Leuchtturmprojekten
- Anbindung/Vernetzung mit allen anderen Aktivitäten möglich
- Einbindung von Unternehmen/Institutionen/Organisation aus der Region möglich
- Nachhaltige Nutzung auch ohne bzw. nach Kulturhauptstadt möglich

A large crowd of people is celebrating on a city street, likely during a major event. The street is filled with confetti and streamers, and many people are wearing blue shirts. The background shows tall buildings and American flags.

Vielen Dank!!!!

www.christoph-deeg.com

twitter.com/crocksberlin

c.deeg@christoph-deeg.com