

**Wissensvermittlung und Wissensaneignung im Kontext
von Spieleentwicklungskursen für Erwachsene
in der Range Engine**

Bachelorarbeit

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Merseburg
Fachbereich Soziale Arbeit. Medien. Kultur.
Studiengang Kultur- und Medienpädagogik
7. Semester
Wintersemester 2022/23

vorgelegt von

Anna-Katharina Findel

Erstgutachter: Prof. Dr. phil. Frederik Poppe
Zweitgutachter: Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner

Abgabedatum: 17.02.2023

Zusammenfassung

Das Ziel der Bachelorarbeit ist es herauszufinden, wie ein Konzept eines Spieleentwicklungskurses für Erwachsene in der Range Engine aussehen kann. Zusätzlich wird erforscht, wie die Wissensvermittlung und die Wissensaneignung didaktisch so frei und gleichzeitig thematisch so intensiv und tief wie möglich gestaltet werden können. Für die Beantwortung dieser Fragen wird ein nach der pragmatistischen Mediendidaktik entworfenes Konzept von Experten beurteilt. Nach erfolgter Analyse der Interviews nach der strukturierten qualitativen Inhaltsanalyse mit nominaler deduktiver Kategorienanwendung nach Mayring wird das Konzept überarbeitet. Zum Schluss werden die Ergebnisse diskutiert und das Konzept umstrukturiert, sodass sich Theoriephasen und praktische Arbeitsphasen abwechseln. Es wird deutlich, dass die Sicht sehr subjektiv ist, wie etwas umgesetzt werden sollte und welche Inhalte und Methoden relevant sind, weil jeder nach unterschiedlichen pädagogischen Konzepten arbeitet.

Stichwörter: Spieleentwicklung, Kurskonzept, Mayring, Game Engine, Pragmatismus

Abstract

The aim of the bachelor thesis is to investigate how a concept for a game development course for adults using the Range Engine could look like. In addition, research is being carried out into how the transfer of knowledge and the acquisition of knowledge can be designed didactically as freely and at the same time thematically as intensively and deeply as possible. To answer these questions, a concept designed by experts according to pragmatic media didactics is evaluated. After analysing the interviews using structured qualitative content analysis with nominal deductive category application according to Mayring, the concept is revised. Finally, the results are discussed and the concept is restructured so that theoretical phases alternate with practical work phases. It becomes clear that the perspective on how something should be implemented and which content and methods are relevant is very subjective because everyone works with different pedagogical concepts.

Keywords: game development, course concept, Mayring, game engine, pragmatism

Gender-Erklärung

„Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Bachelorarbeit auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Formulierungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.“¹

1 1a-Studi 2022: o.S.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	6
2. Begriffsklärung.....	7
2.1 Definition Andragogik.....	7
2.2 Definition Medienkompetenzbegriff.....	8
2.3 Definition Digitale Spiele.....	9
2.4 Definition Range Engine.....	9
3. Pragmatistische Mediendidaktik.....	10
4. Teilbereiche der Spieleentwicklung.....	11
5. Kurskonzeption.....	16
5.1 Vorüberlegungen.....	16
5.1.1 Fokus und Ziele des Kurses.....	17
5.1.2 Kriterien für die Kursteilnahme.....	18
5.1.3 Rolle der durchführenden Person.....	19
5.1.4 Gelingensbedingungen.....	20
5.2 Kurskonzept (kurz).....	22
6. Empirischer Teil.....	26
6.1 Methodenvorstellung.....	26
6.1.1 Erhebungsmethode.....	26
6.1.2 Auswertungsmethode.....	27
6.2 Diskussion der Ergebnisse.....	29
7. Fazit.....	38
8. Abbildungsverzeichnis.....	40
9. Literaturverzeichnis.....	44
10. Anhang.....	49
10.1 Interviewtranskripte.....	49
10.1.1 Experteninterview 1.....	49

10.1.2 Experteninterview 2.....	68
10.1.3 Experteninterview 3.....	89
10.2 Kodierleitfaden.....	115
10.3 Kodierung der Textstellen.....	117
10.4 Ausführliches Konzept.....	137
10.5. Vorlage der Einwilligungserklärung für das Interview.....	155
Eidesstattliche Erklärung.....	

1. Einleitung

Circa 59 Prozent der Deutschen spielen mindestens gelegentlich digitale Spiele², mit einem Durchschnittsalter von 37 Jahren.³ Doch wer davon weiß, wie Spiele entwickelt werden? Die Autorin möchte über den Entstehungsprozess der digitalen Spiele aufklären und ihn praktisch erfahrbar machen. Dafür entwickelte sie ein Konzept für einen zweitägigen Online-Kurs. Als Zielgruppe wählte sie Erwachsene aus, da diese bei praktischen medienpädagogischen Projekten nicht oft die Zielgruppe sind, doch – wie das Durchschnittsalter zeigt – auch einen großen Teil der Spieler bilden. Die Verfasserin beschäftigt sich seit zwei Jahren intensiv mit den Themen Spieleentwicklung und dem pädagogischen und kreativen Einsatz von digitalen Spielen. Die Entwicklung des Online-Kurses innerhalb dieser wissenschaftlichen Abschlussarbeit ist eingerahmt in die Fragestellungen „Wie kann ein Konzept eines Spieleentwicklungskurses für Erwachsene in der Range Engine aussehen? Wie können die Wissensvermittlung und die Wissensaneignung didaktisch so frei und gleichzeitig thematisch so intensiv und tief wie möglich gestaltet werden?“. Um sich der Frage anzunähern, wird sich im zweiten Kapitel mit der Begriffsklärung von Andragogik, Medienkompetenz nach Baacke, digitalen Spielen und der Range Engine beschäftigt. Im dritten Kapitel wird die pragmatistische Mediendidaktik erläutert, welche als die lerntheoretische Grundlage dient. Um die Fragestellungen zu beantworten, führte die Autorin drei Experteninterviews durch. Die Experten kommen aus dem Gebiet der Medienpädagogik und/oder Spieleentwicklung und prüften das Konzept. Die Methode der Transkription und der Analyse können in Kapitel sechs nachvollzogen werden. Für die Analyse wurde die strukturierte qualitative Inhaltsanalyse mit nominaler deduktiver Kategorienanwendung nach Mayring⁴ genutzt. Im Anschluss daran erfolgt die Diskussion der Ergebnisse, in welcher beschrieben wird, welche Änderungen die Autorin am Konzept vornahm. Im Fazit wird beantwortet, inwieweit das Kurskonzept den Kernfragen gerecht werden konnte.

2 Vgl. Abb. 1: Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games.

3 Vgl. Abb. 2: Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt.

4 Vgl. Mayring 2022: 67.

2. Begriffsklärung

In diesem Kapitel werden wichtige Begriffe erklärt, um ein Grundverständnis für das Thema des Konzepts zu erhalten. Näher erläutert werden die Andragogik, der Medienkompetenzbegriff, die digitalen Spiele und die Range Engine.

2.1 Definition Andragogik

Unter Andragogik wird die Erwachsenenbildung verstanden. Die Autorin ordnet die Personen, die die Volljährigkeit erreicht haben (ab achtzehn Jahren), den Erwachsenen zu.

Nach Wolf sind besonders wichtige Aspekte des Erwachsenenseins die Autonomie, die Selbstbestimmung und die Veränderungsfähigkeit. Diese spielen in der Bildung von Erwachsenen eine große Rolle.⁵ Des Weiteren sind beim Lernen Erwachsener diese Lerngrundsätze zu beachten: „Subjektorientierung, Erfahrungslernen, konstruktives Lernen, reflexives Lernen“⁶. Erwachsenenbildung kann vor, neben und nach der Berufstätigkeit erfolgen. Diese sollte nicht nur auf die Erweiterung der beruflichen Kompetenzen bezogen werden, sondern auch unabhängig davon auf Freizeitinteressen oder die Familie. Erwachsenenbildung kann eigenständig erfolgen oder in dafür vorgesehenen Institutionen. Lernen sollte für Erwachsene ganz neu gedacht werden, um eventuell negativ aufgetretenen Erfahrungen aus der Schulzeit entgegenzuwirken.⁷ Die Autorin beruft sich in ihrer Arbeit auf die Bildungsdefinition nach Wolf: „Bildung ist die Fähigkeit, Gelerntes infrage zu stellen“⁸. Das bedeutet, das Gelernte nicht nur zu akzeptieren, sondern es zu reflektieren und in neue Kontexte einzuordnen. Da sich in der Arbeit mit der Wissensvermittlung und Wissensaneignung beschäftigt wird, stützt sich die Autorin auf die folgende Definition von Wissen: Wissen ist „die Gesamtheit der Kenntnisse und Fähigkeiten, die Individuen zur Lösung von Problemen

5 Vgl. Wolf 2021: 175.

6 Wild 2018: 20.

7 Vgl. Wolf 2021: 180.

8 Ebd.: 179, zit. n. Wolf 2021: o.S.

einsetzen.“⁹. Für das Kurskonzept bedeuten diese Erkenntnisse, dass das selbstbestimmte Handeln, der Lebensweltbezug, der Rückgriff auf Erfahrungen, die Reflexion, die gemeinsame Kommunikation und die Problemlösungskompetenz einen großen Anteil einnehmen sollten.

2.2 Definition Medienkompetenzbegriff

Baacke spricht davon, dass die Medienkompetenz der Menschen gefördert werden muss, damit sie weiterhin an der Bildung, der Informationsverarbeitung und dem technologischen Fortschritt teilhaben können.¹⁰ Was genau der Begriff Medienkompetenz bedeutet, wird im Folgenden erklärt. Baacke unterscheidet diesen anhand von vier Dimensionen: Medienkritik, Medienkunde, Medienutzung und Mediengestaltung.¹¹ Die Dimensionen werden bei der Beschäftigung mit Medien in pädagogischen Kontexten jeweils unterschiedlich stark gefördert.

Zum medienkritischen Denken zählt die Fähigkeit, zu unterscheiden und zu entscheiden, welches Medium für welche Tätigkeit geeignet ist, Qualitätskriterien zum Bewerten von Medienprodukten zu kennen, den eigenen Umgang mit Medien zu reflektieren und die Informationsaufnahme kritisch zu hinterfragen.¹² Anknüpfungspunkte zum Thema des Kurses sind, Programmunterscheidungen zur Nutzung vornehmen zu können, passende Musik und Grafiken auswählen zu können und den Einsatz von verschiedenen Spielmechaniken zur Motivation kritisch reflektieren zu können.

Die Medienkunde beinhaltet eine technische Kompetenz. Dazu gehört zu wissen, wie verschiedene Medien genutzt werden und wie sie funktionieren.¹³ Angewendet auf das Thema bedeutet das, ein Grundverständnis dafür zu entwickeln, wie die Range Engine, ein Programm, in welchem Computerspiele entwickelt werden können, funktioniert. Des Weiteren zählt dazu die Fähigkeit,

9 Gabler Wirtschaftslexikon 2018: o.S.

10 Vgl. Baacke 2007: 98.

11 Vgl. ebd.: 98f.

12 Vgl. ebd.: 98.

13 Vgl. ebd.: 99.

weiterführende Literatur zu finden und diese lesen und verstehen zu können, wie auch Spielmechaniken zu kennen.

Die Dimension der Mediennutzung sagt aus, dass das vorhandene Wissen praktisch angewendet werden kann.¹⁴ Die Teilnehmer können in der Range Engine arbeiten und sie können darin einen Spielprototyp erstellen.

Die Medien zu gestalten, bedeutet, etwas Kreatives und Innovatives zu schaffen und das zu nutzen, um Veränderungen in den Medienwelten und im gesellschaftlichen Leben zu bewirken.¹⁵ Für den Kurs könnte das bedeuten, verschiedenste Themenfelder kreativ bei der Spielgestaltung miteinzubeziehen.

2.3 Definition Digitale Spiele

Unter dem Begriff „digitale Spiele“ fasst die Autorin alle Spiele zusammen, die auf oder mithilfe von elektronischen Geräten gespielt werden. Darunter fallen Computerspiele und Konsolenspiele für die stationäre und mobile Nutzung. Sie können offline, online, im Einzelspielermodus, im Mehrspielermodus oder im Massen-Mehrspieler-Modus gespielt werden.¹⁶

2.4 Definition Range Engine

Auf der Webseite der Range Engine findet sich folgende Definition: „Range Engine Is a Light And Powerful Game Engine And 3D Software Where You Can Make Your Models, Materials, And Publish Your Game.“¹⁷. Bei der Range Engine handelt es sich also um eine Game Engine. Eine Game Engine ist eine Entwicklungsumgebung für digitale Spiele. In ihr wird das Spiel programmiert und die einzelnen Elemente, zum Beispiel Objekte und Ton, werden zusammengefügt.¹⁸ Die Range Engine basiert auf der freien und quelloffenen 3D-Software Blender mit der früheren Blender Game Engine und beinhaltet nützliche Besonderheiten von der Game Engine UPBGE, welche auch auf

14 Vgl. Baacke 2007: 99.

15 Vgl. ebd.

16 Vgl. McGonigal 2012: 32.

17 Range Engine 2022a: o.S.

18 Vgl. Dornhege 2021: o.S.

Blender aufbaut.¹⁹ Der Bedarf an Speicherplatz beträgt ein Gigabyte, weshalb von einer leichten Game Engine gesprochen wird. Herunterladbar ist die Engine für Windows- und Linux-Geräte.²⁰ Der Export ist nur für Desktopgeräte und nicht für mobile Geräte möglich. Gespielt werden kann mit Maus und Tastatur oder mit einem Gamepad (Controller). Die Programmierung in der Range Engine kann mit Python und mit Logic Bricks²¹ erfolgen. Die Autorin wird die Logic Bricks verwenden, da es sich dabei um eine visuelle Programmierung handelt, bei der die Logik von textbasierten Programmiersprachen angewandt wird. Durch diese einfache Verständlichkeit können Prototypen sehr schnell gebaut werden. Positiv an der Range Engine ist, dass sie eine Entwicklungsumgebung für Spiele, aber auch eine Bearbeitungsumgebung für 3D-Objekte beinhaltet. So können in einem Programm Objekte erstellt, modelliert, animiert und in ein Spiel gesetzt werden. Dadurch muss nicht jedes Objekt aus anderen Programmen importiert werden. Für spezifische Arbeitsschritte gibt es extra Umgebungen, um sich besser zurechtfinden zu können. Die Objekte in der virtuellen Umgebung sind hierarchisch strukturiert.

3. Pragmatistische Mediendidaktik

Die pragmatistische Mediendidaktik ist eine anerkannte Lerntheorie in der Erwachsenenbildung. Sie schlüsselt sich auf in die Mediendidaktik und in den Pragmatismus. Die Didaktik als die Wissenschaft des Lernens und Lehrens widmet sich der Frage, wie Lernangebote didaktisch sinnvoll zu gestalten sind. In der Mediendidaktik wird besonders untersucht, wann und auf welche Weise der Einsatz von digitalen Medien in Lehr-Lern-Kontexten geeignet ist.²²

Wild sieht in der pragmatistischen Mediendidaktik die Möglichkeit, bei Erwachsenen Lernprozesse zu initiieren:

Nicht mehr die Vermittlung von Wissensinhalten ist darum für relevante Lernprozesse von Erwachsenen angebracht, sondern vielmehr die Förderung von

19 Vgl. Range Engine 2022b: o.S.

20 Vgl. Range Engine 2022c: o.S.

21 Vgl. Abb. 3: Logic Bricks in der Range Engine.

22 Vgl. Kerres 2018: 51f.

Fähigkeiten zum Umgang mit immer neuen Situationen und Herausforderungen sowie zum konstruktiven Lösen von Problemen.²³

Der Pragmatismus geht zurück auf die Theorie des amerikanischen Philosophen und Pädagogen Dewey (1859-1952). Für ihn waren die eigenen Handlungen und die Erfahrungen ein entscheidendes Moment in der Bildung. Zum einen die Erfahrungen, die ein Mensch bisher sammelte, sowie die, die im Laufe des Lernprozesses im Austausch und in der Reflexion über das eigene Handeln entstanden sind.²⁴ Dazu passend greift die Autorin auf die Definition von Lernen nach Kerres/de Witt zurück: „Lernen meint dem, was um uns und in uns passiert, Bedeutung zu geben.“²⁵ Der Pragmatismus begründet keine vollkommen neue Lerntheorie. Sein Ziel ist es, aus den bestehenden Lerntheorien das Wissen herauszunehmen, das angewandt auf die jeweils bestimmte Praxis am nützlichsten erscheint, um das passendste Lernarrangement zu gestalten.²⁶ Dabei stehen Ziel, Mittel, Produkt, Prozess und Zielgruppe gleichwertig nebeneinander. Für eine pragmatistische Medienpädagogik bedeutet das, dass der Wert eines Mediums durch die Lernsituation bestimmt wird und der Lernprozess verändert werden muss für einen sinnvollen Medieneinsatz.²⁷ Es sollten Anwendungen bevorzugt werden, die aktive Handlungsweisen erfordern. Zudem sollte ein Bezug zum individuellen Erleben der Erwachsenen hergestellt werden.²⁸

4. Teilbereiche der Spieleentwicklung

In diesem Kapitel führt die Verfasserin in ausgewählte Bereiche der Spieleentwicklung ein. Am Anfang des Prozesses der Spieleentwicklung steht die Idee. Bevor das Projekt geplant wird, muss feststehen, was für ein Spiel für wen entworfen werden soll. Beim Entwickeln geht es „darum, möglichen Spielern eine einzigartige und langanhaltende Spielerfahrung anzubieten“²⁹. Um

23 Wild 2018: 19.

24 Vgl. ebd.: 163f.

25 Kerres/de Witt 2004: o.S., zit. n. Kerres 2018: 164.

26 Vgl. Kerres 2018: 165.

27 Vgl. Kerres 2001: o.S., n. de Witt 2017: 146.

28 Vgl. Wild 2018: 31f.

29 Rehfeld 2020: 25.

einordnen zu können, wem das Spiel Spaß bereiten könnte, muss die Zielgruppe genau beobachtet werden. Eine Zielgruppenanalyse kann folgende Punkte beinhalten: Alter, Geschlecht, Ethnie, Einkommen, berufliche Tätigkeit, Lieblingsbeschäftigungen, Lieblingsspiele, Wertevorstellungen, motorische und geistige Fähigkeiten, Spielmotivation und die bisherige Spielerfahrung.³⁰ Schell rät zudem, sich mit den „Gedanken, Emotionen, Ängsten und Sehnsüchten“³¹ der Zielgruppe vertraut zu machen. Zusätzlich sollte eine Marktanalyse durchgeführt werden. Hierfür wird analysiert, was für Spiele dieser Art existieren, was gut funktioniert und was misslungen ist und wann und wo sie (erfolgreich) vermarktet wurden.³² Der Entwickler muss für sich klären, wie viel Zeit und finanzielle Mittel er in das Projekt investieren kann. Auch seinen eigenen Anspruch an das Ergebnis, welcher mit den vorhandenen oder noch anzueignenden Fähigkeiten in Verbindung steht, sollte er für sich definiert haben.

Jedes Spielgenre hat bestimmte Spielmechaniken, die es ausmacht, welche aber genauso wie die Genres Überschneidungen zulassen. Exemplarisch wird die Autorin auf Erzählspiele und Rollenspiele eingehen. Spielmechaniken beziehungsweise Spielmechanismen sind keine klar definierten Begriffe. Sie ermöglichen die Interaktion und die Dynamik im Spiel³³ und unterliegen in der Beziehung zu anderen Elementen bestimmten Regeln.³⁴ In dieser Arbeit wird sich auf die Kategorisierung der Spielmechaniken nach Schell berufen. Er teilt sie in die Kategorien Spielraum, Zeit, Objekte/Attribute/Statusangaben, Aktionen, Regeln, Fähigkeiten und Wahrscheinlichkeiten ein.³⁵ „Der Spielraum definiert Auswahl und Anordnung von Spielelementen im Raum.“³⁶ Diese können entweder feststehen oder beweglich sein.³⁷

Die Zeit unterteilt sich in verschiedene Aspekte. Zum einen gibt es die Zeitmessung. Hierbei handelt es sich um eine Zeitspanne, in der etwas getan werden muss oder um die Angabe der Geschwindigkeit. Zum anderen steht die

30 Vgl. Rehfeld 2020: 33-36.

31 Schell 2020: 177.

32 Vgl. Rehfeld 2020: 33, 36.

33 Vgl. Schell 2020: 230.

34 Vgl. Rehfeld 2020: 74.

35 Vgl. Schell 2020: 9.

36 Rehfeld 2020: 106.

37 Vgl. ebd: 106f.

Zeit für einen Tag- und Nachtzyklus, in welchem sich zum Beispiel die Gegner und ihr Verhalten ändern. Als drittes in dieser Kategorie gibt es die Kontrolle der Zeit. Diese existiert, weil der Spieler das Spiel pausieren kann, der Tod des Spielcharakters oft die Rückkehr zum letzten Speicherpunkt bedeutet, oder Sequenzen beschleunigt werden können.³⁸

Eine weitere Spielmechanik sind die Objekte mit ihren Attributen und Statusangaben. Als Objekte zählen zum Beispiel die Charaktere, die Requisiten, die Punkteanzeige und der Lebensbalken. Die Attribute sind objektbezogene Informationen. Diese können für den Spieler sichtbar oder unsichtbar und statisch oder dynamisch sein. Darunter fallen unter anderem die aktuelle Position im Raum, die Farbe, Geschwindigkeitsanzeigen und Zustände, wie ob eine Vergiftung vorliegt.³⁹

In der Kategorie Aktionen gibt es elementare und strategische Aktionen. Erstere sind die, die ein Spieler anwenden kann. Letztere stellen den Einsatz der elementaren Aktionen dar, um zum Ziel zu kommen.⁴⁰

Regeln „definieren den Spielraum, das Timing, die Objekte, die Aktionen, die Auswirkungen der Aktionen, die Einschränkungen hinsichtlich der Aktionen sowie die Zielsetzungen.“⁴¹ Das Spielziel sollte für die Spieler konkret, realistisch und lohnend sein.⁴²

Eine weitere Kategorie der Spielmechaniken bilden die von dem Spieler geforderten Fähigkeiten. Darunter fallen physische, geistige und soziale. Gemeint sind die realen Fähigkeiten und nicht die virtuellen Fähigkeiten des Avatars.⁴³

Die Wahrscheinlichkeiten sind laut Schell eine weitere Spielmechanik. Diese sorgen für einen Überraschungsfaktor im Spiel. Die mathematischen Berechnungen sind wichtig, um ein Spiel spannend und fair für die Spieler zu gestalten. Die Integrierung von Zufalls- und Risikoelementen gehört ebenfalls dazu.⁴⁴

38 Vgl. Schell: 236ff.

39 Vgl. ebd.: 238f.

40 Vgl. ebd.: 244f.

41 Ebd.: 249f.

42 Vgl. ebd.: 255.

43 Vgl. ebd.: 257ff.

44 Vgl. ebd.: 261-282.

Nun werden einzelne Genres und ihre Spielmechaniken näher erläutert. Erzählspiele sind sehr narratologisch und wenig ludologisch aufgebaut. Das bedeutet, dass der Spieler einem Erzählstrang folgt und dabei wenige spielerische Freiheiten besitzt. In dieses Genre fallen die Point-and-Click-Adventures und die Action-Adventures. Erstere sind Spiele, in denen Objekte angeklickt werden müssen, die dann mit anderen Objekten reagieren. Letztere sind mit Kampfanteilen verbundene Erzählspiele, in welchen sich frei bewegt werden kann.⁴⁵ Point-and-Click-Adventures haben somit als elementare Aktion das Klicken, um Objekte zu verbinden. Es erfordert geistige Fähigkeiten, zum Beispiel Erinnern, sinnvolles Kombinieren und Textverständnis, um das Spiel abschließen zu können. Der Spielraum ist meist eine 2D-Oberfläche, auf welcher sich per Klick auf vorprogrammierten Wegen bewegt werden kann. Die Zeit spielt meist keine Rolle und die Wahrscheinlichkeit nur eine untergeordnete. In Action-Adventures

spielt die Zeit eine große Rolle. Objekte bewegen sich durch festgelegte, auf der Zeit basierenden Regeln. Der Spielraum kann eine 2D- wie auch eine 3D-Welt sein, die statische und mobile Spielobjekte beinhaltet, mit denen interagiert werden kann oder muss. Oft ist es möglich zu sterben, sodass der Spieler am letzten Speicherpunkt wieder erwacht. Elementare Aktionen können Gehen, Rennen, Springen, Ducken und Kämpfen (meist verschiedene Angriffe) sein. Von den Spielern wird Reaktionsvermögen gefordert sowie Auffassungsgabe, was zu tun ist. In Szenen, in welchen nicht gekämpft wird, ist ein freies Erkunden der Welt möglich. Das richtige Timing ist in diesem Genre ein zentrales Element. Soziale Fähigkeiten, wie die Kommunikation mit Mitspielern, sind stark gefordert, wenn mit mehreren Personen zusammengespielt wird, vor allem, wenn es sich um ein Kooperationsspiel handelt.

Bei Rollenspielen (RPGs) können der Charakter (der Avatar) und die Gruppenmitglieder innerhalb des vorgegebenen Systems frei gestaltet, verbessert und ausgerüstet werden.⁴⁶ Es gibt ein Inventar, in welchem alle möglichen Gegenstände gesammelt werden können. Die Kämpfe können rundenbasiert ablaufen, wodurch die Zeit einen etwas kleineren Einfluss hat, als

45 Vgl. Breiner/Kolibius 2019: 42ff.

46 Vgl. ebd.: 47.

wenn die Kämpfe ohne Rundensystem ablaufen. Ein Wechsel von Tag und Nacht ist möglich, welcher auch für ein unterschiedliches Gegnerverhalten sorgen kann. Gespielt wird meist aus der Third-Person-Perspektive, das heißt, dass der Spielcharakter auf dem Bildschirm zu sehen ist. Es gelten zusätzlich die genannten Punkte der Erzählspiele.

Spiele können entwickelt werden, indem neue Dinge erfunden, bekannte Dinge abgewandelt oder bekannte Dinge neu kombiniert werden.⁴⁷ Damit der Entwicklungs- und Vermarktungsprozess gelingt, muss er gut geplant werden. Professionelle Entwickler fertigen hierfür ein umfangreiches Game-Design-Dokument an. Für kleine, private Projekte reicht es, eine grobe Planung vorzunehmen. Diese beinhaltet eine Zeitplanung, wann welche Arbeitsschritte abgearbeitet werden sollen. Zudem sollten Gedanken zur Zielgruppe, zum Titel, zum Thema, zum Inhalt und zu den Mechaniken für das Spiel festgehalten und visualisiert werden. Innerhalb des Arbeitsprozesses müssen die Inhalte, die Erwartungen und die Ziele angepasst werden. Unabdingbar ist es, im Laufe der Entwicklung den Prototyp der Zielgruppe immer wieder zum Spielen zu geben und dadurch Rückmeldung über das Spiel zu erhalten und es darauf aufbauend anzupassen.

Nicht jedes Spiel besitzt eine Handlung, die der Spieler verfolgen muss. Doch je narratologischer ein Spiel aufgebaut ist, desto intensiver muss sich mit dem Thema Storytelling auseinandergesetzt werden. Zum großen Bereich des Storytellings, des Geschichtenerzählens, gehören, den Aufbau der Welt zu konzipieren, die Handlung zu entwerfen, Charaktere auszuarbeiten, ein Drehbuch zu schreiben und die Quests, das sind Aufgaben für die Spieler, vorzubereiten.⁴⁸ Die Artists, die Personen, die für die grafische Gestaltung des Spiels zuständig sind, entwerfen anhand der schriftlichen Beschreibung das Storyboard, die Charaktere, die Umwelt, die Gegenstände und die Menüoberflächen.⁴⁹ Die Programmierer erstellen in der gleichen Zeit in der Engine prototypisch die Spielmechanik. Wenn sie fertige Objekte erhalten, integrieren sie diese in die Mechanik in der Game Engine. Entweder besitzen die Objekte

47 Vgl. Rehfeld 2020: 27.

48 Vgl. Heussner et al. 2015: 11.

49 Vgl. Ebd.: 4.

schon Animationen oder sie werden erst in der Engine animiert. Gleichzeitig verwalten sie gegebenenfalls den Server und passen die Rechenleistung an.⁵⁰ Die auditive Gestaltung von Spielen unterteilt sich in das Komponieren von Musikstücken, das Sounddesign und die Synchronisation von Texten. Komponiert werden Titel- und Hintergrundmelodien und dramaturgische, sich wiederholende Musiksequenzen, die das Spielgeschehen unterstützen. Der Sounddesigner erstellt Geräusche und Soundeffekte, wie zum Beispiel Laufgeräusche, und Töne für das Klicken im Menü. Synchronsprecher sind dafür zuständig, den Charakteren im Spiel Leben mit ihrer Stimme einzuhauchen, indem sie den vorgefertigten Text einsprechen. Dieser ist den Spielern dann per Text und Ton zugänglich.⁵¹

All diese genannten Bereiche und noch einige mehr gehören zum Prozess der Spieleentwicklung dazu. Der hier entwickelte Kurs kann nur einen kleinen Ausschnitt davon abbilden. Um ein prototypisches Ergebnis am Ende des Kurses für die Teilnehmer zu erzielen, werden einige Aspekte weggelassen oder nur grundständig behandelt, andere werden intensiver beleuchtet.

5. Kurskonzeption

In den folgenden Abschnitten werden die Vorüberlegungen für die Entwicklung des Kurses sowie im Anschluss daran das fertige Konzept dargelegt.

5.1 Vorüberlegungen

Nach Schlutz müssen für die Kursgestaltung folgende Punkte bedacht werden: „die Verwendungssituation, die Zielgruppe und der Bedarf, das Lernziel, die Inhalte, die Organisationsform, die Methode, die Medien und der Lernort“⁵². Diese und weitere Vorüberlegungen werden in den Kapiteln „Fokus und die Ziele des Kurses“, „Kriterien für die Kursteilnahme“, „Rolle der durchführenden Person“ und „Gelingensbedingungen“ behandelt.

50 Vgl. Rehfeld 2020: 224.

51 Vgl. ebd.: 231.

52 Schlutz 2006: 78, zit. n. Gieseke 2019: 25.

5.1.1 Fokus und Ziele des Kurses

Bei dem Kurs handelt es sich um einen zweitägigen Spieleentwicklungskurs für Erwachsene. Dieser soll online stattfinden und in deutscher Sprache durchgeführt werden. Das Ziel des Kurses ist es, Erwachsenen einen Einblick in die kreative und technische Arbeit der Spieleentwicklung bei eigenen und professionellen Projekten zu geben. Die Erwachsenen sollen motiviert werden und das nötige Handwerkszeug, wie weiterführendes Material und Lektüre, erhalten, um sich damit selbstständig in ihrer Freizeit weiterbeschäftigen zu können. Dafür werden praktische Inhalte genauso behandelt wie theoretische.

Zum einen wird im Kurs ein kleines 3D-Spiel gebaut, welches von der Kursleitung vorgegeben wird, um in verschiedene Funktionen der Range Game Engine einzuführen. Die Genres sind das schon genannte Action-Adventure sowie Jump-and-Run mit den Hauptspielmechaniken Springen und Laufen. Dieses 3D-Spiel kann von den Teilnehmern individualisiert und selbstständig erweitert werden. Programmiert wird mit Logic Bricks, einer grafischen Programmiersprache. Dadurch wird ein Grundverständnis für das Programmieren und die Logik hinter Spielen und anderen Prozessen erlangt. Die Teilnehmer werden dazu ermutigt, selbst auf Lösungen zu kommen. Zum anderen werden Methoden ausprobiert, um Spielideen zu entwickeln. Außerdem wird über die Umsetzung eigener Spielideen in der Range Engine reflektiert und es werden Ratschläge für die Entwicklung gegeben.

Neben diesen praktischen Inhalten wird sich auch mit den theoretischen Inhalten der Spieleentwicklung beschäftigt, welche methodisch eingebettet sind. Darunter zählen die Themen: was Spiele ausmacht, wie sie einen motivieren, welche Motivation der Spieler und der Entwickler haben, was Spiele für Spielmechaniken besitzen und was alles erforderlich ist, wenn ein größeres Spiel entwickelt wird. Dabei wird auf die Projektplanung und die Berufsbilder in der Spieleindustrie eingegangen und werden Beispiele daraus gezeigt.

Die drei Themen Spieltheorie, Gamedesign und Arbeit in der Range Engine werden vermischt an den beiden Tagen behandelt.

Der Kurs ist für Anfänger in diesem Themenkomplex konzipiert, darum werden diese im Kurs tatkräftig unterstützt. Die Teilnehmer sind danach nicht in der

Lage, fortgeschritten oder professionell zu programmieren oder ein großes Spiel selbstständig umzusetzen. Doch sie wissen, wo sie Material und Hilfe finden, um sich mehr Kenntnisse und Fähigkeiten darüber anzueignen. Die Themen Storytelling, Weltenbau, grafische Gestaltung und Geschichte der Spiele werden nicht besprochen.

Beide Tage des Online-Kurses dauern sieben Stunden, davon sind fünfeinhalb Stunden als Arbeitszeit veranschlagt. Der Kurs ist für maximal zehn Personen ausgelegt, um noch relativ individuell unterstützen zu können. Es ist notwendig, an beiden Tagen anwesend zu sein.

5.1.2 Kriterien für die Kursteilnahme

Die Zielgruppe für den Kurs sind Erwachsene, Personen ab achtzehn Jahren. Die Teilnehmer beherrschen die deutsche Sprache mindestens auf dem Niveau B2 und besitzen grundlegende Englischkenntnisse. Sie sollten gerne spielen, egal ob digital oder analog. Je vertrauter sie mit digitalen Spielen sind, desto besser. Es ist notwendig, dass den Teilnehmern digitale Umgebungen nicht fremd sind und sie offen dafür sind, in diese einzutauchen. Eine gute Voraussetzung ist, mindestens eins der folgenden Genres oder eine Mischung daraus zu spielen: Rollenspiele, Shooter, Jump-and-Run-Spiele, Actionspiele, Abenteuerspiele. Die Kursteilnahme erfordert, einen Computer mit einem Windows- oder Linux-Betriebssystem zu besitzen, ihn selbstständig bedienen und eigenständig Software installieren zu können. Die Teilnehmer sollten Lust darauf haben, praktisch in der Game Engine zu arbeiten, sich mit dem Programmieren auseinanderzusetzen, sich mit Grundlagen der Spieltheorie zu beschäftigen und Methoden der Ideenfindung auszuprobieren. Zudem sollten sie Interesse daran haben, mehr über die Berufe in der Spieleentwicklung und die Schritte der Projektplanung zu erfahren. Die Entwicklung eines Spiels sollte sie also im besten Fall in theoretischer und praktischer Hinsicht interessieren. Da die Zielgruppe des Kurses Anfänger auf dem Gebiet der Spieleentwicklung ist, werden keine Programmierkenntnisse vorausgesetzt, doch leichte Programmiervorerfahrungen sind von Vorteil. Mit Blender muss vorher noch nicht gearbeitet worden sein. Wer sich darin aber auskennt, kann in der Range

Engine und im Kurs kreativer und selbstständiger arbeiten. Personen, die schon Erfahrung in einer ähnlich komplexen Game Engine haben, viel Programmiererfahrung besitzen oder sich schon viel mit dem Thema der digitalen Spieleentwicklung beschäftigt haben, wird der Kurs nicht so sehr ansprechen, da es sich nicht um einen Kurs für Fortgeschrittene handelt. Außerdem sind sie in der Lage, sich ihr benötigtes Wissen selbstständig anzueignen. Genauso wenig wird der Kurs Personen ansprechen, die mit Spielen oder Spieleentwicklung als Freizeitbeschäftigung oder im Beruf gar nichts zu tun haben.

5.1.3 Rolle der durchführenden Person

Die Person, die den Kurs leitet, nimmt unterschiedliche Rollen ein. Sie ist Vermittler, Moderator, Begleiter und Wegbereiter. Ihr Ziel ist es, den Teilnehmern Handwerkszeug mit auf den Weg zu geben, sodass diese sich selbstständig nach dem Kurs weiter mit der Spieleentwicklung und der Game Engine auseinandersetzen möchten und können.

Um die Arbeitsweise in der Game Engine zu erklären, nimmt die Kursleitung eine vermittelnde Rolle ein.

In der Rolle des Moderators fällt in den Aufgabenbereich, die Gruppe zusammenzuhalten, darauf zu achten, dass nicht zu sehr vom Thema abgeschweift wird und Diskussionen zu leiten und zu schlichten.

In einigen Phasen wird sie der Begleiter und Unterstützer beim Lernprozess sein. In diesen Phasen nimmt sie sich zurück und lässt die Teilnehmer selbstständig arbeiten.

Die Kursleitung ist sich darüber im Klaren, dass sie nicht alles wissen muss. Das Thema ist viel zu groß, als dass das möglich wäre. Es ist nur wichtig zu wissen, wo etwas gefunden werden kann. Die unterschiedlichen Hintergründe und Expertisen der Teilnehmer werden als Vorteil gesehen, sodass spannende Gespräche und Inhalte entstehen können. So oft wie möglich, wenn es die Zeit, der Rahmen und die Expertise zulassen, sollte auf die Interessengebiete der Teilnehmer eingegangen werden.

5.1.4 Gelingensbedingungen

Die Gelingensbedingungen gliedern sich in die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit der Kurs stattfinden kann, in die benötigten Kompetenzen, die der Kursleiter erfüllen muss, und in die Vorgehensweise, wie auf bestimmte Situationen im Kursgeschehen eingegangen werden sollte.

Damit der Kurs stattfinden kann, muss die Akquise erfolgreich umgesetzt werden. Je nach Erfahrung der Kursleitung kann die Anzahl der Teilnehmer variieren. Doch die Teilnehmerbegrenzung sollte nicht überschritten werden, um noch eine gewisse individuelle Hilfe bieten zu können. Die Teilnehmer sollten über den Kursinhalt informiert sein, um diesen nicht mit falschen Erwartungen zu besuchen. Ein ruhiger Arbeitsplatz ist für alle Beteiligten vorteilhaft. Aus technischer Sicht ist es notwendig, dass bei allen Personen das Videokonferenzsystem funktioniert und eine stabile Internetverbindung besteht.

Von Hippel fasst die professionellen Handlungskompetenzen, die für die Kursentwicklung und die Kursdurchführung benötigt werden, folgendermaßen zusammen: erwachsenenpädagogisches Wissen und Können, fachdidaktisches Wissen, themenspezifisches Fachwissen, professionelle Selbststeuerung, pädagogische Werthaltungen und Managementkompetenzen.⁵³ Die Autorin fügt Medienkompetenz hinzu. Folgende spezifische Kompetenzen und Erfahrungen sollte der Kursleiter mitbringen:

Er hat schon mindestens ein Spiel entwickelt oder an der Entwicklung von Spielen mitgewirkt. Interesse an Trends und Neuerungen in der digitalen Welt und bei digitalen wie auch analogen Spielen sollte vorhanden sein. Dazu gehören genauso theoretische Kenntnisse zum Spielen und dessen Bedeutung. Es ist notwendig, ein Grundverständnis für die Programmierung mit Logic Bricks und gegebenenfalls mit Python zu haben. Es müssen keine Programmiersprachen auf hohem Niveau beherrscht werden. Auch die Modellierungs-, Audio- und Storytelling-Künste müssen nicht professionell ausgeprägt sein. Da der Kurs ein Einführungskurs ist, braucht auf diese einzelnen Bereiche nicht stark eingegangen werden. Dadurch reicht es, wenn grundlegende Fähigkeiten

⁵³ Vgl. Hippel 2019: 117.

dazu vorhanden sind, verschiedene Programme gekannt werden und den Teilnehmern mitgeteilt werden kann, wo sie sich Wissen genau zu ihrem Interessengebiet aneignen können. Trotzdem ist es wichtig, sich in der Range Engine auszukennen und dort die grundlegenden Funktionen erklären zu können. Es ist zudem gut, wenn mehr Kenntnisse in der Programmierung, Objektbearbeitung und Modellierung vorhanden sind, als im Kurs vermittelt werden. Um darüber ein genaues Bild zu bekommen, ist das Konzept im Anhang zu lesen. Ein Verständnis für Pädagogik und Didaktik, vor allem in der Erwachsenenbildung, und deren aktuelle Diskurse wird benötigt. Auch ist es gut, Online-Programme und Methoden zum kollaborativen und abwechslungsreichen Arbeiten zu kennen und einzusetzen. Der Leiter sollte sich darüber im Klaren sein, was er vermitteln möchte und was er leisten kann und was nicht. Zudem sollte er den Teilnehmern mitteilen können, ob ihr Projekt realisierbar ist oder nicht. Es ist wünschenswert, wenn die eigene Motivation am Thema vorhanden ist und diese den Teilnehmern vermittelt und bei ihnen sogar gesteigert werden kann. In den einzelnen Arbeitsphasen muss sich der Leiter seiner jeweiligen Rolle bewusst sein. Für den Fall, dass einzelne Personen Sachverhalte schneller als andere verstehen, empfiehlt es sich, Extraaufgaben vorzubereiten. Am besten Themen, die noch etwas tiefer in das Thema einführen, anstatt eins, welches später noch mit allen behandelt wird. Außerdem ist es günstig, Personen, die zu einem Themengebiet viel wissen, als Experten auftreten zu lassen, damit sie sich nicht langweilen und sich wertgeschätzt fühlen. Eine Möglichkeit ist es, die Teilnehmer auch als Helfer und Ideengeber untereinander einzusetzen. Zwischendurch sollten alle wieder auf den aktuellen Stand der Kursteilnehmer gebracht werden. Um auf unterschiedliche Interessengebiete eingehen zu können, ist es sinnvoll, verschiedene Aufgaben zur Auswahl zu stellen, von denen sich die Teilnehmer einige aussuchen können. Passieren unvorhergesehene Situationen, heißt es, flexibel zu sein und locker zu bleiben. Zum Beispiel mit dem Handy die Videokonferenz zu betreten, falls sie am Computer abstürzt, oder falls etwas nicht funktionieren sollte, nicht aus der Ruhe zu kommen und dafür etwas anderes zu zeigen, es später noch einmal zu probieren oder das Problem mithilfe der Suchmaschine zu lösen.

5.2 Kurskonzept (kurz)

In der folgenden Tabelle ist das entwickelte Konzept in seiner Kurzform abgedruckt. Die umfangreiche Ausführung der Inhalte und Methoden ist im Anhang zu finden. Das Konzept entstand in Zusammenarbeit mit den drei Experten, die in einem Interview über das von der Autorin entwickelte Konzept befragt wurden. Die Methode des Interviews und der Auswertung sowie die Diskussion der Interviewergebnisse sind in Kapitel sechs vorzufinden.

	Spieleentwicklungskurs für Erwachsene
Modul 1	Spieltheorie
Lernziele	Die Teilnehmer <ul style="list-style-type: none">- kennen verschiedene Definitionen des Begriffs Spiel- wissen Bescheid über die allgemeine und ihre eigene Motivation, Spiele zu entwickeln und zu spielen- wissen, wie Spiele sie zum Weiterspielen motivieren
Modul 2	Gamedesign
Lernziele	Die Teilnehmer <ul style="list-style-type: none">- wissen, woher sie Inspiration bekommen können- kennen Methoden zur Ideenentwicklung- entwickeln eigene kurze Handlungen und Spielideen- wissen, was subjektiv und objektiv gute und schlechte Spiele ausmacht- kennen Spielmechaniken und können diese in anderen Spielen erkennen und beurteilen- können folgende wichtige Spielelemente im gebauten Spiel oder in ihrer eigenen Spielidee wiedergeben: Spielziel, Hindernis, Regeln, Spielmechaniken, (Feedbacksystem)- haben einen Überblick über die Teilbereiche und Berufe in der Spieleentwicklung- kennen Schritte der Projektplanung

Modul 3	Arbeit in der Game Engine
Lernziele	<p>Die Teilnehmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlangen einen Grobüberblick über die Range Engine - erstellen angeleitet ein individualisiertes Spiel - verstehen die Logik der Programmiersprache (Logic Bricks) - können die Umsetzung ihres Vorhabens reflektieren - kennen das Creative-Commons-Lizenzmodell und Seiten zur Verwendung von Materialien für ihr Spiel (Ton, Grafik, Objekte, Charaktere) - können Objekte importieren und bearbeiten - können einfache Programmierungen und Objektbearbeitungen selbstständig durchführen - erlangen Kenntnisse in der Erstellung typischer Spielinhalte, zum Beispiel Charaktersteuerung, Menü, Gegner, Umgebung

Tag 1	Spieleentwicklungskurs für Erwachsene
Dauer	7 Stunden, davon 5,5 Stunden reine Arbeitszeit an Tag 1
<p>Inhalte</p> <p>Kennenlernen der Teilnehmer und Vorstellung der eigenen Person und des Kurses: (30 Min.)</p> <p>Was ist ein Spiel? (15 Min.) Methode: gemeinsames Spielen eines Online-Multiplayerspiels, danach Spieldefinitionen von Jane McGonigal und Jesse Schell gegenüberstellen, an Spiel zurückerinnern und Elemente der Kategorien daran wiedergeben lassen</p> <p>Erklärphase I in der Range Engine: (30 Min.)</p> <p>Erklärphase II inklusive eigenständige Bauphase: (60 Min.)</p> <p>Wo Inspiration für Ideen herkommen können: (10 Min.) Aufgabe: Überlege, woher du Inspirationen für Spielideen nehmen kannst.</p>	

Methode zur Ideenentwicklung I: (20 Min.)

Aufgabe: Entwerft in Zweiergruppen mithilfe von den Online-Storywürfeln von Nathan Hare⁵⁴ eine kurze Handlung. Sie soll diese Kategorien enthalten: Spielfigur und ihre Fähigkeiten, Ort, Gegner, Problem, Ziel, Genre, Titel. Stellt danach die Handlung in der Gruppe vor.

Erklärphase III in der Range Engine: (60 Min.)**Eigenständige Bauphase in der Range Engine: (20 Min.)****Spielermotivation: (10 Min.)**

Aufgabe: Schreib zehn Punkte auf, warum du Spiele spielst.⁵⁵

Flow-Zustand: (5 Min.)

Methode: Redebeitrag des Leiters

Spielmechaniken: (20 Min.)

Methode: Jedem Teilnehmer werden ein bis zwei Spielmechaniken nach dem Categoriesystem von Jesse Schell mit ihrer jeweiligen Definition zugewiesen. Es wird sich gemeinsam ein Let's-Play-Video angeschaut. Die Teilnehmer haben nun die Aufgabe, die Spielmechaniken für dieses Spiel herauszuarbeiten. Im Anschluss daran, sollen sie den anderen Teilnehmern praktisch erläutern, was ihre Spielmechanik in Bezug auf das Spiel bedeutet.

Methode zur Ideenfindung II: (15 Min.)

Aufgabe: Idee für Spielmechaniken und Spielziel finden: ein Wort oder eine Wortgruppe wird in den Raum gestellt, alle Teilnehmer überlegen gemeinsam, was ihnen dazu einfällt.

Freiwillige Zusatzaufgaben für zu Hause**Feedbackrunde: (15 Min.)**

- Rückmeldungen zu Tagesprogramm erfragen: Was war gut? Was hat Verbesserungspotenzial? Wie könnte es konkret verbessert werden?

54 Vgl. Hare 2016: o.S.

55 Vgl. Rehfeld 2020: 22.

Tag 2	Spieleentwicklungskurs für Erwachsene
Dauer	7 Stunden, davon 5,5 Stunden reine Arbeitszeit an Tag 2
<p>Inhalte</p> <p>Begrüßung: (15 Min.)</p> <p>Was macht ein gutes und was macht ein schlechtes Spiel aus?: (15 Min.) Methode: Gemeinsam wird eine Online-Mindmap zu diesem Thema erstellt.</p> <p>Wiederholung der Arbeitsweise in der Range Engine: (30 Min.)</p> <p>Erklärphase I in der Range Engine: (60 Min.)</p> <p>Teilbereiche und Berufe in der Spieleentwicklung^{56, 57}: (20 Min.) Aufgabe: Entdeckt die verschiedenen Berufsbilder in der Spieleentwicklung durch das gemeinsame Spielen eines digitalen Memorys. Danach kurz über Berufe reflektieren.</p> <p>Schritte der Projektplanung: (15 Min.) Methode: Die einzelnen Schritte der Projektplanung eines größeren Spiels stehen auf Karten und müssen von den Teilnehmern gemeinsam in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Danach wird es von Kursleiter nochmal mit Beispielbildern eingeordnet, auch im Hinblick auf ein eigenes Projekt.</p> <p>Einblicke in professionelle Projekte: (15 Min.)</p> <p>Erklärphase II in der Range Engine: (60 Min.)</p> <p>Ergebnisvorstellung der kleinen Spiele: (50 Min.)</p> <p>Eigene Spielidee vorstellen inklusive eigenständige Bauphase: (30 Min.)</p> <p>Sprechübung: (5 Min.) Ziel: Selbstvertrauen stärken</p> <p>Feedbackrunde: (15 Min.) - Rückmeldungen zu Tagesprogramm und ganzen Kurs einholen</p>	

56 Vgl. Einstieg GmbH 2019: o.S.

57 Vgl. game Campus o.J.: o.S.

6. Empirischer Teil

In diesem Kapitel werden die Methoden vorgestellt, die im Rahmen der Arbeit genutzt wurden, und die Ergebnisse dieser.

6.1 Methodenvorstellung

Die Methode des Experteninterviews und die Methode der Inhaltsanalyse werden im folgenden Abschnitt anhand der praktischen Anwendung erläutert.

6.1.1 Erhebungsmethode

Um zu erfahren, wie das Konzept, welches die Autorin erstellte, verbessert werden kann, wurden drei Experteninterviews durchgeführt.

Das Konzept eines Spieleentwicklungskurses für Erwachsene in der Range Engine hat das Ziel, die Wissensvermittlung und die Wissensaneignung didaktisch so frei und gleichzeitig thematisch so intensiv und tief wie möglich zu gestalten. Die Interviewpartner sollten diesen Anspruch überprüfen und Vorschläge zur Verbesserung geben. Es handelte sich dabei um halb strukturierte Interviews.⁵⁸ Auf die Fragen konnte frei geantwortet werden. Die Fragen ließ die Autorin den Interviewpartnern vorher zukommen. Der erste Interviewpartner (E1), Tombacker, wurde für seine Expertise auf dem Gebiet der Spieleentwicklung befragt. Er ist Hobbyspielerentwickler und kennt sich sehr gut mit Blender, der Blender Game Engine, UPBGE und der Range Engine aus. Der zweite Experte (E2) ist Benjamin Heinemann, ein Medienpädagoge mit dem Fokus auf digitale Spiele und deren kreativen Einsatz. Experte Nummer drei (E3) ist Andreas Koch, der das Unternehmen Code It! leitet. In diesem vermittelt er Kindern und Jugendlichen spielerisch Programmierkenntnisse. Die Interviews wurden als Tonaufnahme in einer Videokonferenz aufgenommen und durch das Programm f4x Spracherkennung von Audiotranskription⁵⁹ transkribiert

58 Vgl. Genau 2021: o.S.

59 Vgl. dr. dresing & pehl GmbH 2023: o.S.

und von der Autorin nochmal überarbeitet. Die genutzte Vorlage für die Einverständniserklärung für das Interview ist im Anhang zu finden.

Die Regeln für die Transkription wurden an das einfache Transkriptionssystem nach Dresing und Pehl⁶⁰ angepasst und sehen wie folgt aus:

1. Die Transkription erfolgt wortwörtlich.
2. Stottern, Wortdopplungen, nicht Antwort-relevante Rezeptionssignale und emotionale nonverbale Reaktionen werden weggelassen.
3. Dialekte und Umgangssprache werden ins Hochdeutsche übertragen.
4. Pausen ab drei Sekunden werden mit „(...)“ gekennzeichnet.
5. Unvollendete Halbsätze werden mit „/“ gekennzeichnet.
6. Sind Wörter nicht rekonstruierbar, wird „[undeutlich]“ eingefügt.
7. Der Satzbau und die Grammatik werden von der Verfasserin der Arbeit angepasst.
8. Sprachliche Überlappungen werden mit „*Text*“ markiert.
9. Der Interviewer wird mit „I:“ und der befragte Experte mit „E:“ gekennzeichnet.
10. Jeder Sprecherbeitrag beginnt mit einem neuen Absatz.

6.1.2 Auswertungsmethode

Als Auswertungsmethode für das Interview hat sich die Autorin für die strukturierte qualitative Inhaltsanalyse mit nominaler deduktiver Kategorienanwendung nach Mayring⁶¹ entschieden. Da die Verfasserin nur drei Experten befragte, kann sie keine Quantität herstellen.

Der Ablauf der Inhaltsanalyse wird im Folgenden erklärt: Zuerst werden die Analyseeinheiten bestimmt. Als Auswertungseinheit gelten die Aspekte des Interviews, die das Kurskonzept betreffen. Die Kontexteinheit beinhaltet alles, was zur jeweiligen Kategorie vorliegt. Die Kodiereinheit besagt, dass, sobald ein Textbestandteil innerhalb der Auswertungseinheit einer Kategorie zuordenbar ist, er kodierbar ist. Dafür reicht ein Wort aus. Nun müssen aus der Theorie und von der Fragestellung abgeleitete Kategorien gebildet werden. Danach wird ein

60 Vgl. Dresing/Pehl 2018: 21f.

61 Vgl. Mayring 2022: 67.

Kodierleitfaden erstellt. In diesem müssen die Kategorien genau definiert werden, damit festgestellt werden kann, welche Textbestandteile darunter fallen. Zu jeder Kategorie wird ein Ankerbeispiel aus dem Interviewtext hinzugefügt, um ein Standardbeispiel zur Orientierung zu besitzen. Wenn Abgrenzungsprobleme zwischen einzelnen Kategorien vorherrschen, werden Kodierregeln erstellt, um Textstellen eindeutig zuordnen zu können. Im Anschluss daran wird ein Textteil kodiert. Die Kategorien und der Kodierleitfaden werden verbessert. Nun wird das gesamte Material durchgegangen und kategorisiert. Zum Schluss erfolgen die Beschreibung, die Auswertung und die Diskussion der Ergebnisse.⁶² Diese werden genutzt, um das Konzept zu verbessern, weshalb im Anschluss daran das Konzept überarbeitet wird. Die kodierten Textabschnitte sind im Transkript unterstrichen. Der Kodierleitfaden mit den Kategoriedefinitionen und die kodierten Textstellen sind in tabellarischer Form im Anhang zu finden. Die Auswertung der Ergebnisse wird im Kapitel „6.2 Diskussion der Ergebnisse“ durchgeführt.

Aus den Fragestellungen „Wie kann ein Konzept eines Spieleentwicklungskurses für Erwachsene in der Range Engine aussehen? Wie können die Wissensvermittlung und die Wissensaneignung didaktisch so frei und gleichzeitig thematisch so intensiv und tief wie möglich gestaltet werden?“ und der vorher erarbeiteten Theorie leitet die Autorin folgende Kategorien ab:

- Struktur
- Inhalt
- Methoden
- Gestaltung
- Selbstbestimmtes Handeln
- Zukünftiges Handeln
- Reflexionskompetenz
- Logisches und technisches Verständnis

62 Vgl. Mayring 2022: 96-103.

Der Inhalt begründet sich wie die Methoden, die Struktur und die Gestaltung durch die Kursgestaltungskriterien nach Schlutz (siehe Kapitel „5.1 Vorüberlegungen“) und den Überlegungen zur pragmatistischen Mediendidaktik nach Kerres, de Witt und Wild (siehe Kapitel „3 Pragmatistische Mediendidaktik“). Die konkreten inhaltlichen Überlegungen beruhen vor allem auf den Ausführungen zur Spieleentwicklung nach Schell, Rehfeld und McGonigal (siehe Kapitel „4 Teilbereiche der Spieleentwicklung“ und umfangreiches Konzept im Anhang). Das selbstbestimmte Handeln, das zukünftige Handeln und die Reflexionskompetenz sind der Lerntheorie der Erwachsenenbildung nach Wolf und Wild (siehe Kapitel „2.1 Definition Andragogik“) entnommen. Die genannten Punkte wie auch das logische und technische Verständnis gehen zurück auf die vier Dimensionen des Medienkompetenzbegriffs nach Baacke (Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung) (siehe Kapitel „2.2 Medienkompetenzbegriff“) und den Einsatz der Range Engine.

6.2 Diskussion der Ergebnisse

Nach der Durchführung der drei Interviews hat sich herausgestellt, dass die drei Experten recht unterschiedliche Meinungen über das bisher entwickelte Kurskonzept haben.

In der Strukturkategorie wurden Einheiten der Interviews ausgewertet, die die Zeiteinteilung und die Reihenfolge der Kursinhalte betreffen. Experte eins (2, 3, 30)⁶³ und zwei (9, 11, 13) fanden den thematischen Aufbau des Konzepts sinnvoll. Der dritte (15) war ganz anderer Meinung:

Du fängst mit der Theorie an und erklärst sozusagen erst, was ein gutes Spiel ist und wie das funktioniert und gehst dann über zur Theorie [gemeint ist die Praxis, d. Verf.]. Ich würde es eher ein bisschen umgedreht aufziehen und im besten Fall vielleicht noch parallel. Dass man sozusagen den theoretischen oder methodischen Teil Spieleentwicklung mit der Praxis versucht, immer zu verbinden und das vielleicht auch in dem Workshop so parallel zu führen.

Da ihm dieser Punkt sehr wichtig war, wiederholte er ihn an verschiedenen Stellen des Interviews (18, 19, 28). Er gab den Hinweis, am besten auch die Theorieteile zu kürzen und sie noch besser mit dem Spiel als Endprodukt zu

63 Anmerkung: Die Zahl in Klammern verweist auf die Kodiernummer.

verbinden. Durch die Aussage „Das sind alles Anpassungssachen.“ des zweiten Interviewpartners und die Aussage „Also das ist halt immer am Anfang ein Schuss ins Blaue. Wenn du den ersten Workshop gemacht hast, wirst du sehen, das haut alles nicht hin. Das sind ganz andere Leute, die sich da anmelden. Und beim zweiten Workshop kannst du dann umbauen und bist schlauer.“ des dritten Interviewpartners (130) wird klar, dass es sich bei dem Konzept um eine Momentaufnahme handelt, die jedes Mal neu angepasst werden muss. Alle drei Experten (4, 98) waren der Meinung, dass die Range Engine schon am ersten Tag eingeführt werden sollte, damit es am zweiten Tag nicht zu einer totalen Überforderung der Teilnehmer kommt. In der Art, wie Experte eins und zwei es ansprachen, war es auch schon in das Konzept eingearbeitet. Sie rieten mir dazu, für beide Tage Pufferzeit einzuplanen. Experte eins (1) bedachte dies vor allem für die Arbeit am Spielprototyp: „die Arbeitsphasen am Ende mit der Range Engine. Du hattest siebzig Minuten insgesamt jetzt angepeilt. Das wirkt auf den ersten Eindruck wenig. [...] eventuell noch ein bisschen Pufferzeit damit dran bauen“. Für das Ideenbrainstorming würde er (5) mehr als fünf Minuten einplanen. Gleichzeitig schlug der dritte Experte (21) vor, den Methodenteil zur Ideenentwicklung zu kürzen. Für die Einführung in die Range Engine würde der erste Experte (6) auch mehr als zwanzig Minuten veranschlagen. Die Vorstellungsrunde würde der dritte Experte (17) länger als fünfzehn Minuten ziehen. Insgesamt findet er (16), dass die Arbeitszeit von fünf Stunden an Tag eins inklusive Pausen und knapp sechs Stunden Arbeitszeit an Tag zwei inklusive Pausen zu lang ist. Er schlägt vier Stunden Arbeitszeit vor und begründet es so: „Also gerade weil du so viel Input hast und so viel Neues. Da steigen dir die Leute irgendwann aus.“. Anfangs war das Konzept in die drei Module Spieltheorie, Gamedesign und Arbeit in der Game Engine aufgeteilt. Die ersten beiden wurden inhaltlich und methodisch am ersten Tag behandelt, das dritte am zweiten Tag, wobei ein kurzer Einblick in die Range Engine schon am ersten Tag vorgesehen war. Das Ziel war, zuerst die Grundlagen zu erarbeiten, damit diese danach praktisch in der Game Engine umgesetzt werden können. Durch die Intervention des dritten Experten, der auch über pädagogische Expertise verfügt, wurde das Konzept umstrukturiert, sodass die drei Module nun durchmischt an den beiden Tagen

behandelt werden. Dieses Vorgehen sorgt für einen schnelleren Einstieg in die Arbeit mit der Game Engine und stellt eine stärkere methodische und praktische Durchmischung dar. Die eigenständige Arbeitsphase beträgt ungefähr eine Stunde und ist damit ungefähr gleichgeblieben, dafür wurde die Arbeitsphase am Spiel in ihrer Gesamtheit verlängert. Das Ideenbrainstorming und die Vorstellungsrunde wurden auch zeitlich erweitert. Die Autorin entschied sich gegen die Verkürzung der Ideenfindungsphasen, da sie diese für ein essenzielles Handwerkszeug für die später stattfindende Spieleentwicklung hält. Die Arbeitszeiten wurden nun auf fünfeinhalb Stunden pro Tag angesetzt und somit nicht verkürzt, da der Kurs den Anspruch eines Intensivkurses hat und sich so tief und umfassend wie möglich in das Thema Spieleentwicklung hineingedacht werden soll. Die Pufferzeit beträgt nun an Tag eins zwanzig bis dreißig Minuten und an Tag zwei ist sie nur durch eine flexible Zeiteinteilung der Ergebnis- und Spielideevorstellungen gegeben. Nach der ersten Durchführung werden die Dauer und die Inhalte noch einmal geprüft und daraufhin angepasst.

Nun folgt die inhaltliche Auseinandersetzung. Dafür wurden Textstellen kodiert, die das Thema Spieleentwicklung oder Inhalte in der Range Engine beinhalten. Experte eins (31, 85) empfahl, die Modifier als Themengebiet in der Range Engine herauszulassen, weil sie nicht Spiel-relevant sind. Diese Änderung wurde in das Konzept aufgenommen. Experte drei (58) riet, weniger Punkte in der letzten Erklärphase in Auswahl zu stellen. Auch dieser Punkt wurde umgesetzt, indem der Kursleiter nun vorgibt, was getan wird. Individuelle Anpassungsphasen sind weiterhin integriert. Alle drei (33, 66, 75) fanden das Memory als Methode und den Inhalt zu den Teilbereichen der Berufe in der Spieleindustrie schön. Den Bezug zu Erfahrungswerten von Gamedesignern fand Experte eins (32) sehr gut. Ihm (39) war es wichtig, dass im Kurs vermittelt wird, „sich so regelmäßig, wie es die Verpflichtungen zulassen, mit dem Thema zu beschäftigen. Jeden Abend eine Stunde oder eventuell einen bestimmten Wochentag etc..“. Dabei bezog er sich auf das Integrieren des neuen Hobbys in den Alltag der Teilnehmer. Diesen Hinweis hat die Verfasserin in den Kurs aufgenommen. Experte eins (37) schlug zusätzlich vor, auf Lerntyp-Analysen zu verweisen. Dieses Thema wird die Autorin nicht mit in den Kurs einfließen

lassen, da das Modell der Lerntypen überholt ist und sie es thematisch für zu weit weg hält. Ihr weiterführendes Material deckt auch verschiedene Zugänge zum Lernen ab. Experte zwei (46) fand den Kurs „ziemlich krass ausdifferenziert. Also vom Inhaltlichen her, von den verschiedensten Punkten, die man da berücksichtigen kann oder die Eventualitäten, die halt auftreten.“. Inhaltlich würde er (50) nichts herauskürzen oder hinzufügen. Er (51) wies darauf hin, die Ergebnisse und Kursinhalte auch zu dokumentieren. Dieser Punkt wurde in das Konzept aufgenommen. Experte drei (54) würde die Schritte der Projektplanung herausnehmen oder zumindest wesentlich praktischer gestalten: „Was nützt denn das? Das ist ja für ihr kleines Spiel irgendwie Overkill. Diese ganzen Sachen müssen sie nicht machen. Zumal wenn man wirklich sagt: Wir machen gemeinsam ein Spiel.“. Praktisch würde er (78) sie mit einer Abfrage umsetzen. Die Schritte waren bisher sehr detailliert verfasst, um zu beschreiben, wie ein größeres Spiel entwickelt wird. Die Verfasserin hat sich dafür entschieden, inhaltlich nichts zu entfernen. Sie möchte, dass die Leute erfahren, was im Groben alles dazugehört, wenn ein Spiel entwickelt wird und was für Gedanken dabei getätigt werden. Nur die Erklärung zur Definition des Spiels hat sie etwas gekürzt und praktischer gestaltet. Die Schritte der Projektplanung arbeitete sie methodisch und praktisch auf. Die Reflexion, warum gespielt wird, und die Theorie zum Flow-Erlebnis sind nun nur noch optionale Inhalte, falls die Zeit an anderer Stelle benötigt wird. Diese beiden Inhalte sind nichts vollkommen Neues und sind im weiterführenden Material zu finden, wenn sie nicht im Kurs behandelt werden.

Methodisch und von den eingesetzten Programmen her, gefiel den Experten eins (60, 61) und zwei (66, 67, 69, 70) das Konzept. Als zusätzliche Kreativmethode für die Ideenfindung empfiehlt Experte zwei (50, 68) „SpielSpiel“/“GameGame“. Die Autorin nimmt diese Methode nicht hinein, weil sie zu zeitaufwendig ist. Wenn der Kurs in Präsenz stattfinden sollte, würde sie diese Methode gegen die beiden anderen Kreativmethoden austauschen. Sie wird dem weiterführenden Material beigefügt. Der erste Interviewpartner (62) gab zu bedenken, dass es ungünstig sein könnte, ein Spiel anspielen zu lassen, welches der Kursleiter selbst entwickelt hat, weil „die Leute sich dann aus

Höflichkeit zurücknehmen. Also die Diskussion würde ins Stocken geraten oder nicht so breit diskutiert werden“. Als weiteren Punkt gab er (62) an, dass eventuell auch das Genre des Spiels nicht jeden ansprechen könnte. Gleichzeitig könnte ein eigenes Spiel auch für die Glaubwürdigkeit und Expertise des Kursleiters stehen, revidierte er (64) sich. Darum empfahl er (63, 65), stattdessen oder zusätzlich eine kurze Diskussion einzufügen, in welcher jeder Teilnehmer über die fesselnden und störenden Punkte in einem selbstgewählten Triple-A-Spiel berichtet. Experte drei (79) würde diese Methode eher in den praktischen Prozess der Spielerstellung einbinden. Die Autorin entschied sich dazu, kein Spiel des Kursleiters im Kurs spielen zu lassen, um die Diskussion nicht zu gefährden. Das selbst entwickelte Spiel sollte aber erwähnt werden, um von der Expertise zu zeugen. Darum ist das Spiel, hier „Dream Explosion“, für die selbstständige Beschäftigung für zu Hause vorgesehen. Anstatt durch das Spiel wird sich nun mithilfe einer Mindmap mündlich über gutes und schlechtes Spieldesign ausgetauscht, wobei die Erwähnung von passenden Spiel erwünscht ist. Experte drei (73) hält einen theoretisch Vortrag am Anfang für keine gute Variante. Er (73) schlägt vor, ihn aufzulockern durch „einen kleinen, witzigen historischen Abriss über die Geschichte des Spiels“. Statt eines Vortrags zur Geschichte des Spiels, ist nun das gemeinsame Spielen eines kurzen Online-Multiplayerspiels vorgesehen, um in das Thema einzuführen. Die Geschichte des Spiels hält sie im Kurszusammenhang für nicht relevant und interessant und die Darstellung von witzigen Spielen für zu subjektiv. Die Berufsbilder würde der dritte Experte (76) nach dem Memory noch reflektieren. Das hatte die Verfasserin auch vor. Es stand aber noch nicht im Konzept, weshalb sie die Memorymethode nun noch etwas detaillierter erklärte. Er (82, 83) wies noch einmal auf die Wichtigkeit der Methoden hin: „Thema mag wichtig sein, aber wenn du da keine gute Methode hast, dann kannst du im Zweifelsfall auch nichts davon transportieren.“ (83). Auch Experte eins (88) sagt: „Lange Vorträge sind nichts für Ältere, da sie nicht mehr stupide auswendig lernen können oder wollen. Mehr logisch denken und anwenden“. Im Gegensatz zu Experte drei (113, 116) findet Experte zwei (90) es pädagogisch sehr sinnvoll, mit den Teilnehmern über ihre eigene Motivation als Spieler und als Entwickler zu sprechen. Die Verfasserin findet das Thema

auch wichtig, um sich auszutauschen und darüber zu reflektieren, wie Spiele einen fesseln. Darum bleibt es im Konzept, ist aber nur noch optional. Innerhalb des Kurses hat der Kursleiter nur jeweils maximal fünfminütige Theorieerläuterungsphasen. Alle sind zusätzlich methodisch und praktisch eingebettet, auch wenn nicht immer ein Bezug zu dem Spiel gegeben ist, welches in der Range Engine gebaut wird.

Nun wird die Kategorie der Kursgestaltung ausgewertet, die vor allem die Zielgruppenpassung beinhaltet. Experte eins (84, 86) hielt den Kursinhalt für Anfänger für eine steile Lernkurve, aber trotzdem für gut verständlich. Experte zwei (95) und drei (122, 123, 125, 138, 141) warnten davor, die Vermittlung der Kursinhalte in der Range Engine zu frei zu gestalten. Als Alternative würde Experte drei (139, 142ff.) eine Spielidee vorgeben, diese gemeinsam mit den Teilnehmern programmieren und ihnen dabei und danach die Möglichkeit geben, ihr Spiel zu individualisieren, sodass ein positives Erlebnis entsteht. Experte zwei (103) hält den Kurs in seiner bisherigen Konzeption „nur von dem Alterstechnischen her und wie die letztendlich selbstständig arbeiten sollten in dem Moment“, weder für überfordernd noch für unterfordernd. Er (100) empfiehlt:

wenn es da Leute gibt, die sich da überfordert oder unterfordert fühlen, ist es auch mal ganz nett, die mal so irgendwie zusammenzupacken in Gruppen, dass sie sich einfach gegenseitig irgendwie auffangen können. Es gibt ja einige, die das total mögen, so mit Gruppen zu arbeiten

Der dritte Experte gab folgende Hinweise:

Man muss immer auch vom schwächsten Teilnehmer ausgehen, dem, der am wenigsten Ahnung hat, der am langsamsten ist, der die meisten Technikprobleme hat und auch für den muss das Seminar funktionieren. (112)

Und jetzt baust du genau dieses Tutorial, sozusagen. Jetzt bist du diejenige, die die Leute an die Hand nimmt. (126)

Wie gesagt, das ist auch immer online. Das ist ein schwieriges Format, da eher auf Beteiligung und Motivation achten. (127)

Über das ganze Interview hinweg verwies er (104ff., 108-126, 128ff.) darauf, noch einmal ganz konkret die Zielgruppe und das Konzept für diese zu durchdenken: „das Ziel habe ich ja schon gesagt: Nochmal zu überlegen, was wirklich die Motivation von den Teilnehmern ist oder auch dir nochmal so eine klarere Persona von so einem Teilnehmer zu entwickeln.“ (106). Durch Anraten

des dritten Interviewpartners (107, 108) wurden die Kursvorüberlegungen hinsichtlich der Zielgruppe und der Kursbeschreibung überarbeitet. Ein Vorschlag von ihm (115, 117, 118, 120) war, die Zielgruppe für das bisherige Konzept zu ändern, wenn es nicht vollkommen umgestellt werden soll: „Wenn du das für Medienpädagogen machst, würde ich es trotzdem irgendwie ein bisschen mehr mischen, Praxis-Theorie. Aber da haut die Theorie dann schon hin. Für die sind solche Sachen spannend.“ (118). Durch diese Erkenntnisse wurde das Spieleentwicklungskonzept umgewandelt. Vorher war es so, dass die Teilnehmer eine selbstgewählte Spielidee im Rahmen ihrer Möglichkeiten umsetzen durften. Dies sollte das Autonomiegefühl unterstützen. Die Kursleitung hätte bestimmte Vorgehensweisen in der Range Engine vorgestellt, die parallel dazu mitgemacht und genutzt werden könnten. Es wäre angeleitet und trotzdem recht frei gewesen. Um eine Überforderung der Teilnehmer zu vermeiden, sie nicht in Einzelheiten zu verlieren und sie zu einem zufriedenstellenden Ergebnis zu führen, wird die Kursleitung nun eine Spielidee vorgeben, welche von den Teilnehmern mitgebaut wird. Um immer noch ein gewissen Gefühl von Kontrolle zu haben, besteht die Möglichkeit, verschiedene Inhalte davon zu individualisieren, zum Beispiel den Bau der Spielumgebung, die Farben und den Spielcharakter. Für die Teilnehmer besteht auch die Möglichkeit, sich in selbstständigen Arbeitsphasen alleine oder gemeinsam in einem Gruppenraum aufzuhalten. Da die Kursteilnehmer sich beim Anmelden des Kurses absichtlich auf ein intensives Eintauchen in die Thematik einlassen und die Autorin auch Kompetenzen in der Medienkritik und vor allem der Medienkunde im Hinblick auf die Entwicklung von Spielen vermitteln möchte, bleiben die Inhalte bestehen. Im Hinblick auf die Erwartung der Teilnehmer wird nun schon am ersten Tag intensiv in der Range Engine gearbeitet.

Durch die Durchführung des Kurskonzepts wird versucht, folgende Kompetenzen bei den Teilnehmern anzuregen: das selbstbestimmte Handeln, das zukünftige Handeln, die Reflexionskompetenz und das logische und technische Verständnis.

Wie Experte eins (131) fand Experte zwei (134) den Kursrahmen halb frei:

Ich empfinde es als ein Ping-Pong-Spiel. [...] kurze Impulse, ist natürlich nicht wirklich frei in dem Moment. [...] Auf der anderen Seite haben wir dann, die auch so freien Formate von Austausch und wir probieren jetzt einfach mal aus. [...] Und dementsprechend ist es ein völlig gesundes Mittelmaß [...] (134)

Dieses Mittelmaß war auch Ziel der Autorin, sodass sie damit zufrieden ist. Der zweite Interviewpartner (136, 137) brachte als Idee ein Quest-Log ein, um die Teilnehmer zum selbstständigen Arbeiten anzuregen. Das sind Zusatzaufgaben, die erfüllt werden können, um die Ideen wieder anzuregen oder jemanden, der sehr schnell ist, zu fordern. So etwas in der Art steht schon im Konzept. Alle drei Experten (145, 150) hielten das Potenzial für gegeben, dass die Teilnehmer sich auch nach dem Kurs weiter mit dem Thema Spieleentwicklung und der Range Engine beschäftigen. Wichtig fanden sie (145-154) dabei, dass die Teilnehmer genug motiviert werden, sich die nötige Zeit nehmen und wissen, dass dafür Frustration und Eigendisziplin gebraucht werden. Experte eins (155, 156) war der Meinung, dass die Teilnehmer „vollkommen automatisch mit wachsenden Fähigkeiten“ Reflexionskompetenz gegenüber den Ideen, den Zielen und der Umsetzbarkeit ihres Spielprototyps entwickeln werden, es aber auch „eine Frage der Kritikfähigkeit“ ist. Der zweite Experte sagt dazu: „Das ist, glaube ich, ein Prozess, den man nicht unbedingt für sich alleine bewerkstelligen kann. [...] es ist ein Gruppenprozess.“. Er würde Gruppenreflexionsmöglichkeiten einbauen, damit die Teilnehmer üben können, Kritik zu geben und anzunehmen. Reflexionsmöglichkeiten sind schon im Kurskonzept integriert. Die Verfasserin ist der Meinung, dass beide Experten recht haben und es ein Zusammenspiel dieser beiden Faktoren ist. Experte eins, der sich sehr gut in der Game Engine auskennt, hält es im Hinblick auf das Kurskonzept für gut möglich, dass die Teilnehmer ein logisches und technisches Verständnis für den Aufbau, die Inhalte und die Programmierung in der Range Engine entwickeln. Das begründet er (162) folgendermaßen:

Da die Range Engine für Einsteigerfreundlichkeit bekannt ist und Spiele auch ohne Programmierfähigkeiten nachvollziehbar entwickelt werden können und ein riesiger Fundus im Internet zur Verfügung steht, sofern auf die Verwandtheit von der Blender Game Engine oder halt UPBGE verwiesen wird, halte ich es für sehr wahrscheinlich.

Die Logik der Programmiersprache zu verstehen, findet der dritte Experte (166ff.) zu viel als Lernziel für die Teilnehmer. Seiner Meinung nach müssen sie

nicht alles verstehen, solange sie motiviert werden. Die Autorin ist da anderer Ansicht. Für sie ist es ein essenzielles Lernziel, da sie den Teilnehmern die Logik der Abläufe verständlich näher bringen möchte, ganz im Sinne der Medienkunde und Mediennutzung nach Baacke. Außerdem ist sie der Meinung, dass Spiele erst durch die Programmierung zum Leben erweckt und interaktiv werden. Somit es es etwas ganz Essenzielles. Eine Zielgruppenbefragung zeigte, dass die möglichen Teilnehmer verstehen möchten, wie etwas funktioniert, warum das jetzt gemacht werden muss und was das bewirkt. Darum hat die Verfasserin auch vor, die Programmierkonzepte von ihrer Logik her erst einmal mündlich mit den Teilnehmern zu üben. Experte eins (161) drückt es passend aus: „Halt mehr logisch denken und verstehen und oft in eigenen Worten wiedergeben lassen, weil man da auch selber merkt, dass man Dinge begriffen hat oder nicht begriffen hat.“

7. Fazit

Mit dieser Arbeit hat die Verfasserin die erste ihrer beiden Forschungsfragen beantwortet, nämlich wie ein Konzept für einen Spieleentwicklungskurs für Erwachsene in der Range Engine aussehen kann. Das Konzept ist im Anhang zu finden. Die Autorin hat es entworfen, ließ es von drei Experten prüfen und erhielt von ihnen Verbesserungsvorschläge. Sie transkribierte die Interviews, wertete sie nach der strukturierten Inhaltsanalyse nach Mayring aus und setzte sich noch einmal kritisch mit den Kursinhalten, den Methoden, den Programmen, der Dauer und der Zielgruppe auseinander. Dabei entschied sie sich entweder für oder gegen den jeweiligen Vorschlag. Letztendlich wurde auf Anraten des dritten Experten die Entscheidung getroffen, das Konzept umzustrukturieren.

Die zweite Frage „Wie können die Wissensvermittlung und die Wissensaneignung didaktisch so frei und gleichzeitig thematisch so intensiv und tief wie möglich gestaltet werden?“ beantwortet die Autorin folgendermaßen:

Ausgangspunkt ist, dass es nur schwer möglich scheint, die Teilnehmer in der kurzen Zeit thematisch tief in das Thema Spieleentwicklung und in die Range Engine einzuführen, also alle im Konzept erwähnten Punkte zu behandeln, und dabei gleichzeitig die Freiheit zu lassen, sich das Wissen so frei wie möglich anzueignen. Das liegt darin begründet, dass die Teilnehmer zwar einen gewissen Freiraum erleben möchten, aber die Anmeldung zum Kurs aller Voraussicht nach mit der Absicht erfolgte, angeleitet und als Gruppe dem Thema näher zu kommen. Und um am Ende für die Teilnehmer ein zufriedenstellendes Ergebnis zu erzielen, sie nicht zu frustrieren und als Kursleitung auf individuelle Fragen eingehen zu können, muss die Freiheit eingeschränkt werden.

Das von der Autorin entwickelte Konzept stellt eine mögliche Lösung dieser komplexen Fragestellung dar. Es beinhaltet einen tiefen, methodisch gut aufbereiteten Einstieg in die Theorie der Spieleentwicklung und die praktische Arbeit in der Range Engine. Die zuerst angedachte selbstbestimmte Arbeitsphase in der Range Engine wurde aus didaktischen Gründen, um die Teilnehmer nicht zu überfordern, da es sich bei ihnen um Anfänger handelt und das

Programm sehr komplex ist, in die Entwicklung einer angeleiteten Spielidee umgewandelt. Die für Erwachsene sehr wichtigen Selbstbestimmungs-, Reflexions- und Kommunikationsphasen wurden in den Kurs integriert. Er ist vor allem auf die Dimensionen Medienkunde und Mediennutzung des Medienkompetenzbegriffs nach Baacke ausgelegt, indem ein Einblick in die Prozesse der Spieleentwicklung und in das Handwerkszeug für die freizeitmäßige Beschäftigung mit dem Thema gegeben wird. Auf Grundlage der pragmatistischen Lerntheorie, der Subjektorientierung und des Lernens durch Bedeutsamkeit versucht die Autorin vor allem die Problemlösungskompetenz und die Kreativität der Erwachsenen anzuregen und sie zu einer zukünftigen Auseinandersetzung mit dem Thema zu motivieren. Dieses Ziel scheint laut der Experten möglich. Im Laufe der Arbeit wurde der Autorin sehr bewusst, dass es für das Entwerfen eines Kurses unabdingbar ist, die Bedürfnisse der Zielgruppe zu beachten.

Ob die inhaltliche Tiefe die Zielgruppe ansprechen wird und ob die Arbeitszeit, vor allem in der Range Engine, ausreichen wird, lässt sich erst durch die praktische Durchführung des Kurses herausfinden. Dafür ist es hilfreich, Flexibilität gegenüber den Interessen und Bedürfnissen der Teilnehmer zu beweisen. Fest steht, dass dieses Konzept eine Momentaufnahme darstellt und es nach einem Test wieder angepasst werden muss. Es wäre interessant zu prüfen, ob die Lernziele und die möglichen Kompetenzen, das heißt erstens selbstbestimmt zu handeln, zweitens sich zukünftig damit weiter auseinanderzusetzen und drittens Reflexionskompetenz und ein logisches und technisches Verständnis zu erlangen, erreicht werden können. Um die lange Bildschirmzeit zu vermeiden, aber die inhaltliche Intensität beibehalten zu können, ist es eine Lösungsmöglichkeit, den zweitägigen Kurs zu einem dreitägigen Kurs mit jeweils vier Stunden Arbeitszeit umzustrukturieren. Es wäre auch möglich, einen praktisch ausgelegten Grundkurs und einen inhaltlich tiefer gehenden Fortgeschrittenenkurs anzubieten.

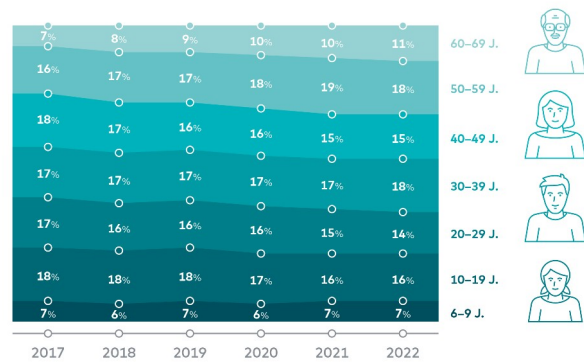
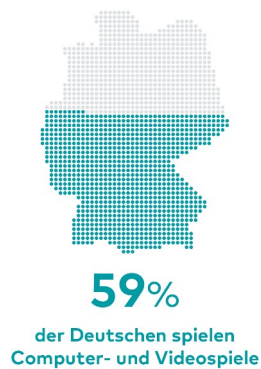
Bei der abschließenden Reflexion der Interviews und der beiden Kurskonzepte wurde klar, dass die Sicht doch sehr subjektiv ist, wie etwas umgesetzt werden sollte und welche Inhalte und Methoden relevant sind, weil jeder nach unterschiedlichen pädagogischen Konzepten arbeitet.

8. Abbildungsverzeichnis

Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games.....	41
Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt.....	42
Logic Bricks in der Range Engine.....	43

Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



game
Verband der deutschen
Games-Branche

www.game.de

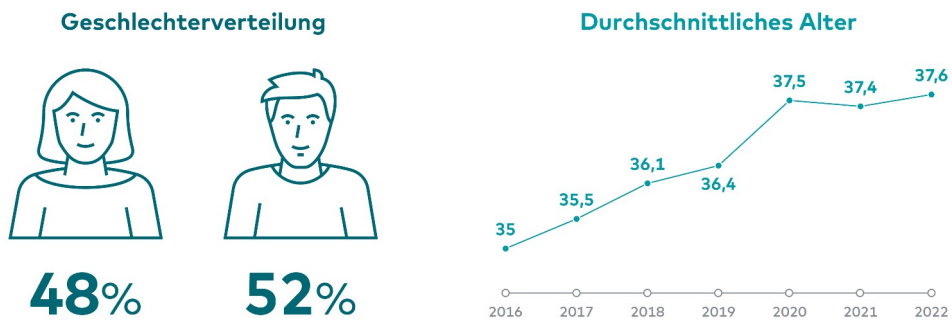
Hinweis: Für eine bessere internationale Vergleichbarkeit der Demographie wurde für den Anteil der Spielenden an der Gesamtbevölkerung die Auswahl der Altersgruppen auf 6–69 Jahre angepasst.
Quelle: GfK, © game 2022

Abbildung 1: Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

game (Verband der deutschen Gamesbranche) (2022). [n. GfK Entertainment].

Online unter <https://www.game.de/marktdaten/rund-6-von-10-deutschen-spielen-games-2/> (10.02.2023).

Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt



game
Verband der deutschen
Games-Branche

www.game.de
Quelle: GfK, © game 2022

Abbildung 2: Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt
game (Verband der deutschen Gamesbranche) (2022). [n. GfK Entertainment].
Online unter <https://www.game.de/marktdaten/im-durchschnitt-sind-spielerinnen-und-spieler-ueber-37-jahre-alt-2/> (10.02.2023).

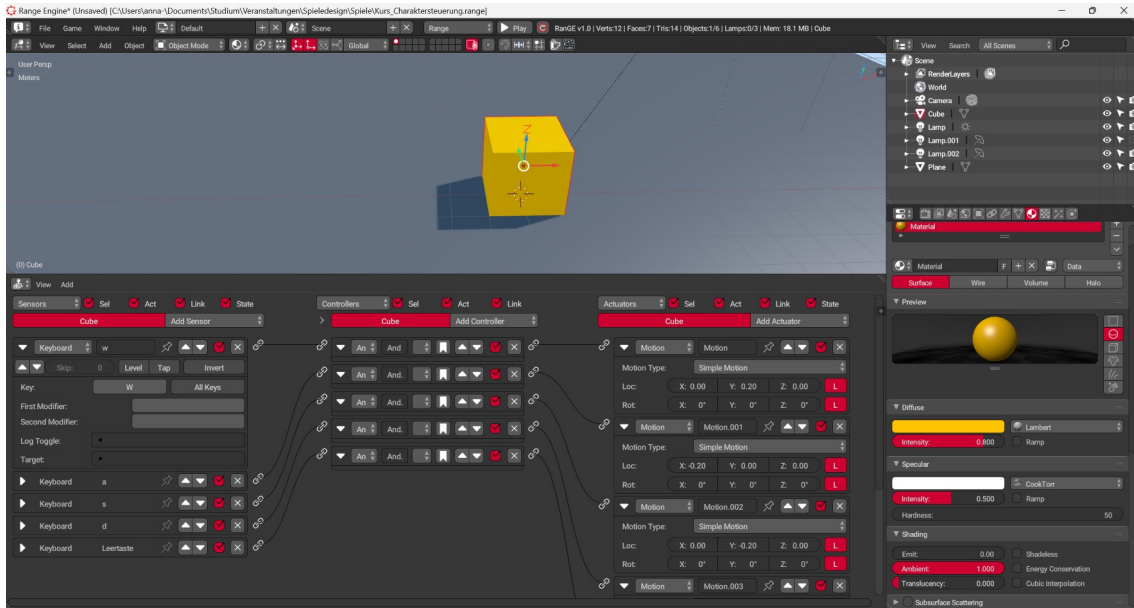


Abbildung 3: Logic Bricks in der Range Engine
Eigene Darstellung (10.02.2023).

9. Literaturverzeichnis

- All Evolution Game 2020): Ori and the Blind Forest: Definitive Edition - Gameplay Walkthrough - FULL GAME 100% - PC 1080p. YouTube. 3:35:20 Min.. Online unter <https://www.youtube.com/watch?v=3O2g3Ql3nRU&t=3992s> (17.01.2023).
- Augsten, Stephan (2017): Definition „Programmieren“. Was ist Programmierung?. Online unter <https://www.dev-insider.de/was-ist-programmierung-a-606763/> (09.01.2023).
- Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik (= Grundlagen der Medienkommunikation; 1). Berlin, Boston: De Gruyter. Online unter <https://doi.org/10.1515/9783110938043> (20.12.2022).
- Breiner, Tobias C./Kolibus, Luca Dominik (2019): Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendungen. Berlin: Springer Nature. Online unter <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-57895-7> (28.12.2022).
- Brincken, Jörg von/Konietzny, Horst (2012): Emotional Gaming – Gefühlsdimensionen der Video Game Culture. In: Brincken, Jörg von./Konietzny, Horst (Hg.): Emotional Gaming – Gefühlsdimensionen des Computerspielens (= INTERVISIONEN - Texte zu Theater und anderen Künsten; 10). München: epodium, S. 9-28. Online unter <https://download.e-bookshelf.de/download/0000/3732/43/L-G-0000373243-0002355916.pdf> (06.02.2023).
- de Witt, Claudia (2017): Neue Medien im Kontext der pragmatistischen Bildungstheorie. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Jahrbuch Medienpädagogik 3, S. 137–148. Online unter <https://doi.org/10.21240/mpaed/retro/2017.07.08.X> (13.12.2022).
- Dornhege, Pablo (2021): Kurz erklärt: Was ist eine Spiele-Engine und wozu brauche ich sie?. Online unter <https://digital.dthg.de/kurz-erklart-spiele-engine/> (26.12.2022).

- Dresing, Thorsten/Pehl, Thorsten (2018): Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. 8. Aufl. Marburg: dr. dresing & pehl GmbH. Online unter <https://www.audiotranskription.de/downloads/> (31.12.2022).
- Dresing, Thorsten/Pehl, Thorsten (2020): Muster – Einwilligungserklärung für Interviews. Online unter https://www.audiotranskription.de/audiotranskription/upload/MUSTER_Einwilligungserklaerung-DSGVO.pdf (13.02.2023).
- dr. dresing & pehl GmbH (2023): f4x Automatische Spracherkennung. Online unter <https://www.audiotranskription.de/f4x/> (13.02.2023).
- Einstieg GmbH (2019): Berufe in der Games Industrie. Online unter <https://www.einstieg.com/story/news/berufe-in-der-games-industrie.html> (07.01.2023).
- Findel, Anna-Katharina (2022): Dream Explosion - zum Zeigen. Online unter <https://drive.google.com/drive/folders/1cjidbCIQ-TCBsgTTRwo59-ohh-1wLZo> (16.01.2023).
- Gabler Wirtschaftslexikon (2018): Wissen. Online unter <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/wissen-47196/version-270462> (02.01.2023).
- game Campus (o.J.): Berufsbilder. Online unter <https://www.gamecampus.de/arbeiten/berufsbilder> (07.01.2023).
- Genau, Lea (2021): Ganz einfach die richtige Interviewform finden. Online unter <https://www.scribbr.de/methodik/interviewformen/> (30.12.2022).
- Gieseke, Wiltrud (2019): Programm und Angebot. In: Fleige, Marion/Gieseke, Wiltrud/Hippel, Aiga von/Käpplinger, Bernd/Robak, Steffi (Hg.): Programm- und Angebotsentwicklung in der Erwachsenenbildung (= Erwachsenen- und Weiterbildung. Befunde – Diskurse – Transfer). 2., korr. Aufl., Bielefeld: wbv Publikation, S. 18-27. Online unter <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.36198/9783838552828> (03.01.2023).

- Hare, Nathan (2016): Storygen. Let's tell a story.... Story Dice. Online unter <https://rpg.nathanhare.net/storygen/> (17.01.2023).
- HdM - Audiovisuelle Medien (Hochschule der Medien) (06.05.2021):
Gastvortrag - "Wie man das erste Spiel (am besten nicht) entwickelt" -
Willi Schorrig. (Gastredner: Willy Schorrig). YouTube. 1:17:41 Min..
Online unter <https://youtu.be/ACEPLpTOOas?t=2475> (17.01.2023).
- Heussner, Tobias/Finley, Toiya Kristen/Hepler, Jennifer Brandes/Lemay, Ann
(2015): The Game Narrative Toolbox (= Focal Press Game Design
Workshops). London: Focal Press der Taylor & Francis Group. Online
unter <https://doi.org/10.4324/9781315766836> (28.12.2022).
- Hippel, Aiga von (2019): Programmplanungsforschung: Forschungsüberblick
und Skizze zu einem Kompetenzmodell für Planende. In: Hessische
Blätter für Volksbildung. Zeitschrift für Erwachsenenbildung in
Deutschland, H. 2 (Programmplanung - Programmforschung), S. 111-
121. wbv Publikation. Online unter
<http://doi.org/10.3278/HBV1902W111> (03.01.2023).
- Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler
Lernangebote. 5. Aufl.. Berlin: Walter de Gruyter. Online unter
[https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?
Fld=1138983](https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?Fld=1138983) (13.12.2022).
- Kreative Kraut (2022): High Concept 2.0. Title: Project Hörn. Online unter
<https://www.kreative-kraut.de/assets/documents/HC2-Hoern.pdf>
(17.01.2023).
- Mayring, Philipp (2022): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken.
13., überarb. Aufl.. Weinheim: Beltz. Online unter [https://content-
select.com/de/portal/media/view/6230dc9f-d158-4bda-a1f2-
1d0db0dd2d03](https://content-select.com/de/portal/media/view/6230dc9f-d158-4bda-a1f2-1d0db0dd2d03) (13.12.2022).
- McGonigal, Jane (2012): Besser als die Wirklichkeit!. Warum wir von
Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München:
Wilhelm Heyne Verlag.

- [Public] Founder's Kit (2022): Pitch Decks. Online unter <https://heyglitch.notion.site/Pitch-Decks-f56e38c13fe6417f8379859e74367e1a> (17.01.2023).
- Range Engine (2022a): Experience Range Engine. Online unter <https://rangeengine.tech/> (26.12.2022).
- Range Engine (2022b): What's Range Engine? Let us show you a bit about Range Engine. Online unter <https://rangeengine.tech/learnmore> (26.12.2022).
- Range Engine (2022c): RanGE 1.2 Minimum Requirements. Online unter <https://rangeengine.tech/downloadpage> (26.12.2022).
- Rehfeld, Gunther (2020): Game Design und Produktion. Grundlagen, Anwendungen und Beispiele. 2., aktual. Aufl. München: Carl Hanser Verlag. Online unter <https://www.hanser-elibrary.com/doi/book/10.3139/9783446463677> (26.12.2022).
- Robak, Steffi (2020): Zur Modellierung einer Kultur der Digitalität. Programmplanung und Angebotsentwicklung. In: Hessische Blätter für Volksbildung. Zeitschrift für Erwachsenenbildung in Deutschland, H. 3 (Digitalisierung in der Erwachsenenbildung), S. 44-54. Online unter <https://www.wbv.de/shop/Zur-Modellierung-einer-Kultur-der-Digitalitaet-HBV2003W005> (13.12.2022).
- Schell, Jesse (2020): Die Kunst des Gamedesigns. Bessere Games konzipieren und entwickeln. 3. Aufl.. Frechen: mitp.
- Thissen, Frank (1997): Das Lernen neu erfinden - konstruktivistische Grundlagen einer Multimedia-Didaktik. Vortrag. Online unter <http://teachsam.de/pdf/thissen.pdf> (13.12.2022).

- Wild, Rüdiger (2018): Geht das zusammen? – Pragmatistische Ansätze in erwachsenen-bildnerischen und mediendidaktischen Perspektiven. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, H. 30 (Erwachsenenbildung), S. 18-35. Online unter <https://doi.org/10.21240/mpaed/30/2018.02.27.X> (13.12.2022).
- Wolf, Ada G. (2021): Zur Konstruktion des Erwachsenen. Grundlagen einer erwachsenenpädagogischen Lerntheorie. 3. Aufl. Wiesbaden: Springer. Online unter <https://doi.org/10.1007/978-3-658-34716-1> (13.12.2022).
- 1a-Studi (2022): Bachelorarbeit Gender Erklärung. Online unter <https://www.1a-studi.de/bachelorarbeit/gender-erklaerung> (10.02.2023).

10. Anhang

10.1 Interviewtranskripte

10.1.1 Experteninterview 1

Durchführungsdatum: 23.01.2023

Experte: Tombacker, Hobbyspieleentwickler, Programmkenner

I1: Hallo Nico, vielen ^LDank,

E1: Hi. ^L

I1: dass es geklappt hat mit dem Interview. Du hast dir mein Konzept schon angeschaut. Ich habe ein paar Fragen vorbereitet und würde einfach mal anfangen, die dir über das Konzept zu stellen. #00:00:34-6#

E1: Okay. #00:00:35-5#

I1: Was sind denn deine ersten Eindrücke, nachdem du das Konzept gelesen hast? #00:00:41-7#p

E1: Also, meine ersten Eindrücke waren, dass das alles in allem sehr gut durchdacht war. Für absolute Neulinge, glaube ich, ist das eine sehr steile Lernkurve. Was jetzt also zum Beispiel auch bei der Range Engine ist, wenn man damit vorher noch gar keine Berührungspunkte hat. Also da muss man schon wirklich fit im Kopf mit dabei sein, um, glaube ich, in der kurzen Zeit alles mitzukriegen. Daher hatte ich auch die Anmerkung. So, du wolltest die Modifier noch mit ansprechen, so was wie den Boolean Modifier zum Beispiel. Ich frage mich, ob es eventuell besser wäre, so was wie Modifier eher im Selbststudium zu Hause rauszulegen, weil das, glaube ich, das wäre für ältere Herrschaften, und das ganze Konzept ist ja nur für ältere Herrschaften, glaube ich, die Kapazität. / Ich könnte es mir nicht vorstellen, wenn ich mir zum Beispiel eine

neue Engine angucken würde und mein akademischer Werdegang ist ja nun schon einige Jahre hinter mir und ich habe jetzt auch nicht mehr die Kapazitäten, mir so viele neue Informationen zu merken, dass man das eventuell da ein bisschen zusammenstaucht, um nicht zu überfordern. Also nur für die Modifier gesprochen, weil die jetzt für die Entwicklung selber, glaube ich, und das Modellieren für das reine Spieldesign nicht so notwendig sind. (...) [undeutlich] genau wäre im Selbststudium. Nur ansprechen, eventuell auf YouTube verweisen. Da gibt es ja auch haufenweise. Also ich selber habe ja auch eine komplette Reihe, was die Modifier angeht, gemacht, wo kurz und bündig in wenigen Minuten immer jeder Modifier erklärt wurde. Ist halt auch was Schönes für zu Hause. #00:02:16#

E1: So und als letzten Punkt hatte ich mir da aufgeschrieben, dass die Arbeitsphasen am Ende mit der Range Engine. / Du hattest 70 Minuten insgesamt jetzt angepeilt. Das wirkt auf den ersten Eindruck wenig. Wenn ich mir vorstelle, du willst, / ja jeder soll sein eigenes Spieleprojekt, in dem Moment Design, entwickeln und 70 Minuten nur für den Grundaufbau. Also es wirkt halt wenig. Ich weiß jetzt natürlich nicht wie du im Detail das Ganze aufbaust und so. Kann ja sein, dass das hinhaut. Aber ich weiß nicht, ob du da eventuell noch ein bisschen Pufferzeit damit dran bauen solltest. Weil ich stelle mir das wirklich so vor: Du rennst da von Teilnehmer zu Teilnehmer: „Ja, Mensch du, ich habe hier eine Problem mit meiner Third-Person-Kamera.“ „Oh, ja. Okay, gut. Pass auf, so und so.“ „Ich mit meiner ISO-Perspektive.“ „Mensch, warum macht denn mein Gegner nicht, was er soll?“ Verstehst du, was ich meine? Also, bevor jemandem geholfen werden kann. Ich weiß ja nicht, wie viele Leute dann mit dir zusammen diesen Kurs führen, oder wie viele Kursteilnehmer du haben maximal kannst, um zu helfen. (...) So. #00:03:22-5#

I1: LEin sehr guter Punkt.

E1: Ja, das war mein erster Gedanke.┘

I1: Vielen Dank. Also, habe ich auch schon teilweise drüber nachgedacht. (...) Ich gehe dann später noch mal darauf ein. #00:03:37-8#

E1: Okay, klar. #00:03:38-8#

I1: Was fällt dir denn positiv auf? #00:03:42-8#

E1: Also positiv ist auf jeden Fall der thematische Aufbau zueinander. Den fand ich sehr gelungen. Also so wie du wirklich. / Man merkt, du hast dir halt gut Gedanken gemacht. Was ist jetzt am Anfang wichtig? Wie all die Dinge, also was es halt, / was muss am Anfang besprochen werden, was am Ende? Also so, dass das alles nachvollziehbar bleibt. Ich habe mal versucht, mich in die Situation eines Neulings hineinzusetzen und dachte mir: „Okay, cool, ja, doch. Ergibt schon Sinn, damit anzufangen und dann damit weiterzumachen.“. Ich empfinde auch den Bezug von Erfahrungen oder bzw. die Erfahrungswerte von Game Designern, wie zum Beispiel von deiner Jane McGonigal, finde ich halt super. Das heißt, dass immer wieder auch Bezug genommen wird auf erfahrene Leute. Das habe ich in meinen Büchern, in meiner Fachliteratur auch immer sehr genossen, wenn ich Zitate von großen Game Designern zum Beispiel „Poki“ oder so etwas gelesen habe. Weil an solchen Leuten orientiert man sich ja auch. Und finde ich, glaube ich, als Anfänger und auch als Veteran, wenn man so möchte. Ich finde es mal gut. Gefällt mir. #00:04:45#

E1: So, die Idee zur Ideenentwicklung fand ich auch für Anfänger sehr, sehr gut gewählt. Diese Story-Würfel, die du da gefunden hast, die kannte ich vorher gar nicht. Ist auf jeden Fall ein interessantes Werkzeug. Finde ich cool. Und die Range Engine an und für sich bzw. UPBGE ist natürlich für Anfänger halt Gold, weil es ja super einfach zu verstehen ist; das ist halt sehr positiv. Und es ist ein schöner Überblick über die Teilbereiche der Berufe, also dass man sich auch ein gutes Bild darüber machen kann: Videospieleentwicklung, was hängt da eigentlich alles dran? Also ich erinnere mich an meine Anfangszeit, als ich das zum ersten Mal gesehen habe, wie viele Positionen eigentlich besetzt sein müssen; war da schon sehr beeindruckend. #00:05:28-7#

I1: Und was ist dir negativ aufgefallen? #00:05:34-7#

E1: Eigentlich so gut wie gar nichts. Mir ist eine einzige Sache aufgefallen, die aber jetzt wirklich nur mit einer kleinen Umformulierung geändert wäre. Das waren die Regeln von dem Tischtennis. Du wolltest einmal, um zu verdeutlichen, wie wichtig es ist, sich klar zu formulieren, um Regeln und Algorithmen darzustellen. / Und da hattest du dann hier den Einzeiler: „Ball darf nur bei Angabe auf eigener Seite aufkommen, ansonsten nicht.“. So, das würde ich nur umformulieren in „Ball darf in eigenem Spielzug“, also dass du dich auf den ersten Spielzug beziehst, nur auf, / weil der Gegner darf ja auf deine Platte schießen. Das wäre dann, glaube ich, etwas, wo so ein kleiner Schlauberger drauf herumhacken würde. #00:06:21-8#

I1: Oh ja, vielen Dank. Das stimmt. #00:06:24-6#

E1: In. (...) Ja, ok, aber ansonsten ist mir ehrlich gesagt nichts aufgefallen. #00:06:33-3#

I1: Ja, Jane McGonigal hatte das mit Golf verglichen, wo ich das auch nochmal eigentlich etwas leichter finde zu vergleichen. Aber mein Lieblingssport ist halt Tischtennis. Also habe ich mir gedacht: „Nehme ich den.“ #00:06:46-2#

E1: Ja, das nächste „Beschreibe bitte die Inhalte des Konzeptes hinsichtlich ihres logischen und sinnvollen, verständlichen Aufbaus.“ Ehrlich gesagt, ich habe nicht verstanden, was du von mir wolltest. #00:06:59-0#

I1: Ah ja, okay. Ja, ich habe in dem Teil versucht, irgendwie meine Frage nicht auf eine Ja- oder Nein-Frage aufzubauen. Warte. Ich wollte damit eigentlich nur wissen, ob du es logisch, sinnvoll und verständlich findest. Also den Aufbau von dem Ganzen. #00:07:19-2#

E1: Ja, wie vorhin schon genannt, die Themenbereiche, welche am Anfang und welche am Ende abgehandelt werden, empfand ich als sinnvoll und

nachvollziehbar und auch für einen Anfänger gut verständlich. Lediglich, ich weiß nicht, ob das in die Rubrik fällt, ich werde das später, glaube ich, auch noch mal ansprechen. Das Modul ist ja bzw. die ist ja auf zwei oder drei Tage? / Drei Tage hattest du? #00:07:40-7#

I1: Zwei, genau. #00:07:42-5#

E1: Zwei. Weil das lediglich, aber das ist jetzt nur mein persönliches Empfinden, noch am Ende des ersten Tages schon auf die Range Engine, / dass sie angesprochen wird, nicht darauf eingegangen, sondern einfach dazu gesagt wird: „Mit der und der Engine wird entwickelt.“. Weil diese Spanne dazwischen. / Ich meine, natürlich sollen ja die ganzen Leute sacken lassen. Ich weiß jetzt auch nicht, wie es aus pädagogischer Sicht ist und deswegen nicht so, / dass die Leute im Selbststudium eventuell auch schon zu Hause mit der Range Engine / und sich das angucken können oder mal ein YouTube-Video angucken können, um mal ein Verständnis dafür zu haben, was überhaupt möglich ist. Und so auch ihre Spielidee darauf aufbauen können. Weil ich glaube, es wäre frustrierend, wenn am ersten Tag gesagt wird: „Macht euch jetzt mal eine Idee zu einem Spielkonzept.“. Und dann lernen sie am nächsten Tag die Spiel-Engine kennen und müssen die Hälfte ihres Konzeptes über den Haufen werfen, weil sie dann sagen: „Ja, auch schade, es geht ja gar nicht so, wie ich es mir vorgestellt habe.“. Weißt du, dass die einen realistischen, realistischeren Bezug haben, die Spielidee zu entwickeln. Aber das, je nachdem, wie sich das mit deinem Konzept beißt und Ablauf. #00:08:45-4#

I1: Ja, das ist auf jeden Fall eine gute Idee. Das werde ich mit einfügen. (...) Würdest du Anpassungen vornehmen für den zeitlichen Rahmen? Noch weiter? / #00:09:09-7#

E1: Ja, zwei Sachen habe ich mir da aufgeschrieben. Ideen herbekommen. Da hattest du nur fünf Minuten eingeplant. Das ist sehr optimistisch. Also gut, könnte man natürlich jetzt in einer Liste abrackern. Aber ich glaube, da habe ich nur noch einmal. / Ideen herbekommen, nur fünf Minuten, ist eigentlich ein

wichtiges Thema, in dem vermittelt werden sollte, wie wichtig es ist, auch viel, also sehr viel selbst zu spielen. Ich würde erfragen, welches Spiel von den meisten Teilnehmern gespielt wird/wurde, um kurz in der Gruppe zu erläutern, worauf sich der Erfolg aufbaut. Gut, also das war jetzt einfach nur als Gedankenansatz, dass dieses Thema doch ein bisschen ausgeführter behandelt werden könnte. Oder ich würde es mir wahrscheinlich als Kursteilnehmer wünschen. #00:10:15#

E1: Und bei der Range Engine wichtigste Funktion in 20 Minuten erklärt, hielt ich doch für sehr optimistisch. Aber gut, kommt wieder darauf an, du hast dich ja fokussiert auf gewisse Teilbereiche. Du kannst natürlich nicht die komplette Range Engine erklären. Das wäre totaler Quatsch. Ich würde mehr Zeit einplanen für alle die noch gar keine Berührung hatten mit Game Engines. Ist natürlich auch ein bisschen als Kursschreiber, sage ich mal, schwierig einzuschätzen, aber bzw. wenn jetzt jemand kommt und Videospiele-Design in einem Kurs behandeln möchte, geht man irgendwie immer davon aus, dass der schon irgendwelche Berührungspunkte hatte, dass er sich in irgendeiner Art und Weise schon mit dem Thema auseinandergesetzt hat. Es ist schwierig, sich vorzustellen, dass sich jemand für so ein spezielles und komplexes Thema interessiert und damit gar keine Berührungspunkte hatte. Aber trotzdem kann man nicht davon ausgehen. Und in 20 Minuten. Da stelle ich mir vor, wie so ein Mit-35-/40-Jähriger dann dasitzt und du erzählst und dammdammdammdamm 20 Minuten. Und er hat überhaupt gar nicht die Kapazitäten, um sich das so vorzustellen. Beziehungsweise, na ja, gut. Weil sie die. / Das ist mir nur als Gedanke gekommen, den ich nur mitteilen wollte. #00:11:15-1#

I1: Ja, verstehe ich. (...) Sind dir noch irgendwie für die Form Verbesserungen aufgefallen? Ansonsten gehen wir einfach weiter. #00:11:34-9#

E1: Nein, von der Form her. / Also dein Kurskonzept. / Aber ich glaube, das liegt daran, dass ich das jetzt mit Word Pad geöffnet habe, dass haufenweise Wörter zusammengeschieden waren und so, also die Leerzeichen da gefehlt haben. #00:11:46-5#

I1: Nein, das lag dann wirklich daran. #00:11:47-9#

E1: Ja, alles gut. #00:11:50-6#

I1: Würdest du aus deiner Perspektive sagen, dass die Methoden, Medien und Programme didaktisch und thematisch sinnvoll eingesetzt wurden? #00:12:04-1#

E1: Ja, also da gibt es für mich ehrlich gesagt keine wirklichen Anmerkungen. Also, du hast Open-Source benutzt, größtenteils. Es sind alles gute Programme. Also soweit die, die ich jetzt kenne, und auch einfach zu verstehende Programme. Also nichts Überladenes, Kompliziertes. Ist gut. #00:12:22-7#

I1: Und würdest du den Kurs für die Teilnehmenden eher als frei, halb frei oder unfrei bezeichnen? Also es ging bei mir dahingehend, wie viel Freiraum sie im eigenen Gestaltungs- und Ideenzweig haben? #00:12:41-3#

E1: Also da würde ich definitiv sagen: „halb frei“. Also es ist nicht absolut frei. Geht ja irgendwo ab einem gewissen Punkt auch gar nicht, weil Wissen vermittelt werden soll. Ist aber auch nicht komplett unfrei, da ja viele Diskussionen stattfinden und auch viel Input von den Kursteilnehmern erfragt wird, was auch sinnvoll ist. Also einen komplett freien Kurs finde ich persönlich für ältere Semester als nicht umsetzbar. #00:13:08-6#

I1: Okay. (...) Ja, damit hast du eigentlich die nächste Frage schon beantwortet. Und hast du noch etwas zu dem, wo das weniger gut gelungen ist, oder eher nicht? #00:13:25-8#

E1: Bei denen, da habe ich mir einmal diese Diskussion mit „Was ist ein gutes und was ist ein schlechtes Spiel“. / Das allerdings ist jetzt wirklich wahrscheinlich 100 % subjektiv, deswegen geht das jetzt nicht so. Diese „Dream Explosion“-Diskussion, das ist ja dein eigenes Projekt, glaube ich, was

du dann da diskutieren wolltest. Was allerdings, wenn du eine Diskussion anstupsen möchtest, in der über gute und schlechte Teilbereiche in einem Spiel diskutiert wird, eventuell eher da selber gefragt werden sollte, bzw. „Welche Spiele fandest du denn zum Beispiel richtig gut oder richtig schlecht?“, was eventuell die Leute kennen. Also wenn man auf Triple-A-Spiele zum Beispiel eingeht, glaube ich, dass, wenn bei jemandem zum Beispiel einfach das Genre von deinem „Dream Explosion“ überhaupt nicht funktioniert, er da wesentlich kritischer herangeht. Wenn du aber natürlich den Leuten auch sagst: „Das ist von mir selber entwickelt“, / dass die Leute sich dann aus Höflichkeit zurücknehmen. Also die Diskussion würde ins Stocken geraten oder nicht so breit diskutiert werden, wie wenn einer sagt: „Ja, ich spiele gerne „World of Warcraft“, und da heben sich drei weitere Hände und die sagen: „Ja, das fanden wir total cool.“. Und dann kannst du sagen: „Okay, cool. Was hat denn das Spiel für euch so genial gemacht? Was hat euch denn daran gefesselt? Was hättet ihr denn besser gemacht? Oder was stört euch denn an dem Spiel?“. Da können sich alle so die Köpfe zusammenstecken und auch mal die, / da wurde schon länger drüber nachgedacht. Da haben sie dann auch eine wesentlich ausschweifendere Meinung. So glaube ich zumindest. [undeutlich] Thema haben. Im Grunde habe ich das Ganze, was ich jetzt hier geschrieben habe, schon untergebuttert, dass jeder halt eventuell sein Spiel nennt oder sich ein Spiel überlegen soll. Das hatten wir beim Motivationstraining und dergleichen, wo wir uns einen Unternehmer denken sollten und dann: „Was hat den unserer Meinung nach groß gemacht und was können wir von dem lernen? Und so was.“. Also da habe ich jetzt die Parallelen gezogen aus vergangenen Seminaren. War halt auch wesentlich persönlicher und man war gewillt, darüber nachzudenken. #00:15:31-6#

I1: Ja, ja, verstehe. Also würdest du sagen, dass, man jetzt noch so ein extra Spiel von dem Leiter eigentlich nicht unbedingt da besprechen sollte. Das sollte halt als Beispielspiel gelten, wie es zum Beispiel aussehen kann, wenn man das da drin entwickelt. Also ich meine / oder wenn das möglich ist, sage ich mal so zum Beispiel. #00:15:55-6#

E1: An und für sich die Idee, dein Spiel da mit reinzunehmen ist ultra cool und ich würde das wahrscheinlich schon aus, aber da bin ich persönlich, selbst darstellerischer Sicht auch schon machen wollen, einfach auch so um zu vermitteln: „Hey, der Typ oder die Frau, die jetzt hier gerade was erzählt, die hat schon Spiele entwickelt und die hat auch einen Plan davon, was er da erzählt.“. Das ist schon extrem cool. Vielleicht kann man das als Anhang vielleicht so nehmen. Noch mal so eine Zehn-Minuten-Diskussion, wo dann jeder noch mal sagt. / „Okay, nehmt euch jetzt mal drei Minuten, schreibt mal irgendein Spiel auf, was euch jetzt einfällt, irgendeinen Triple-A-Titel und schreibt mir mal das Beste von dem Spiel auf und das Schlechteste.“. Also das kann eventuell auch schon mal so für Leute, die das Genre jetzt nicht getroffen haben oder so. / Weißt du, was ich meine? #00:16:37-9#

I1: Ja, ja, ja, also ich finde die Idee auch sehr gut. Ich dachte mir nur, dann haben die Leute auch noch quasi die gleiche Gesprächsbasis und wissen auch, wovon man jetzt jeweils redet. Denn sonst kann es ja passieren, dass jetzt irgendjemand über irgendein Spiel redet und die anderen wissen gar nicht, was es ist. Also ich meine, das ist vielleicht auch gar nicht so schlimm, solange die eigene Person weiß, was sie gerade meint. #00:17:02-9#

E1: Ja, gut, okay, stimmt schon. Deswegen der Triple-A-Titel. Das sind in der Regel / Es gibt ja, glaube ich, kaum jemanden, der „World of Warcraft“ nicht kennt oder „Call of Duty“ oder was weiß ich. #00:17:17-7#

I1: Ja, man hat da schon gewisse Vorstellungen, das stimmt. #00:17:20-6#

E1: Ja, aber die nächste hier, Verbesserungsvorschläge, habe ich jetzt bloß hier oben. Das habe ich jetzt ja eigentlich auch schon beantwortet. #00:17:31-0#

I1: Du meinst jetzt das mit den? / #00:17:36-1#

E1: „Welche Verbesserungsvorschläge hast du in dieser Hinsicht?“
#00:17:40-2#

I1: Wie schätzt du denn das Verhältnis zwischen der thematischen Vermittlungs- und Aneignungstiefe und der praktischen und selbstständigen Arbeit der Teilnehmenden ein, wenn du das gewichten müsstest? #00:17:55-5#

E1: Eigenstudium. Je mehr Eigenstudium, desto mehr, glaube ich, bleibt hängen. Das ist jetzt, glaube ich, auch sehr, sehr wichtig dieses Thema. Lange Vorträge sind nichts für Ältere, da sie nicht mehr stupide auswendig lernen können oder wollen. Mehr logisch denken und anwenden, habe ich mir aufgeschrieben. Da ist natürlich jetzt deine Zielgruppe, also das Alter stark mit zu berücksichtigen. Die Leute, / na gut, kommt immer auch darauf an, was für Lerntypen sie sind. Sie müssen sich ja selber auch darüber im Klaren sein. Die meisten sind sich in dem Alter auch schon darüber im Klaren, wo lernen sie am effektivsten, aber vielleicht. / Weiß ich nicht, ob man das noch mal anspricht oder so? Ich glaube auf jeden Fall, je mehr im Selbststudium passiert, und darauf zielt ja dein Kurs ab, desto mehr bleibt auch hängen. Halt nicht endlos lange Vorträge, weil man die Kapazitäten, glaube ich, auch nicht mehr hat. #00:18:46-6#

I1: Hättest du noch bestimmte Inhalte hinzugefügt oder welche hättest du weggelassen? #00:18:54-6#

E1: Da habe ich mir jetzt nur eine Seitennotiz gemacht mit Lerntyp-Analyse für eventuell Leute, die sich jetzt noch nicht damit beschäftigt haben oder eventuell wie ich jetzt nicht gerade die beste schulische Ausbildung genossen haben, im Sinne von motivierten Lehrern. Dass es da eventuell auch hilfreich sein kann, dass man für sich selber herausfindet, ob man auditiver, visueller oder motorischer Lerntyp ist oder kommunikativer. Da wäre z. B. auch der Verweis auf unterschiedliche Diskussionsplattformen und Foren, dass man sich aktiv mit dem Thema besser auseinandersetzen kann und so. Dass eventuell den Leuten die Möglichkeit noch mal aufgezeigt wird, dass halt wie du schon erwähnt hattest mit YouTube, Discord-Server, irgendwelche Foren, dass man sich aktiv Leute sucht, mit denen man halt auch über dieses Thema sprechen kann. Wie ein Buchclub. Hattest du ja, glaube ich, mit ermittelt. Was habe ich

hier noch hingeschrieben? Vermitteln, sich so regelmäßig, wie es die Verpflichtungen zulassen, mit dem Thema zu beschäftigen. Jeden Abend eine Stunde oder eventuell einen bestimmten Wochentag etc.. Ältere, nehmen sich oft nicht die Zeit dafür. Das ist eventuell auch was, was ich vermitteln würde oder wollen würde. Das habe ich zumindest auf dem Discord-Server öfter bei jetzt so 40-plus-Menschen erlebt, die diese sich einfach nicht die Zeit nehmen, oder eventuell auch in der Partnerschaft oder Familie es irgendwie kommuniziert bekommen, dass es einen festen Punkt oder einen festen Tag gibt oder so, wo man halt wirklich sich seinem Hobby widmen kann; die Zeit für sich nehmen. Dass man darüber eventuell auch noch mal spricht, was für Möglichkeiten es gibt, weil Ideenentwicklung auch beim Abwasch passiert. Das hattest du ja, glaube ich, auch noch mal irgendwo erzählt. Aber auch diese Ideen umzusetzen. Was man da. / Wer sein Leben umstellt, einstellt. / Ich weiß nicht, wie es formulieren soll. #00:20:48-0#

I1: Findest du den Kurs zielgruppengerecht gestaltet? #00:20:59-6#

E1: Da muss ich noch mal kurz gucken, das hier ergibt gerade irgendwie keinen Sinn, was ich hier aufgeschrieben habe. (...) Zielgruppengerecht gestaltet. Früh an die Range Engine heranführen. Okay. Stark darauf eingehen, dass Menschen, deren akademische Laufbahn schon lang. / Okay, gut, da ist jetzt nichts Neues. Das habe ich jetzt also schon herausgegriffen. #00:21:26-8#

I1: Ja, das ist nicht schlimm. (...) Würdest du sagen. / Ach so, ja. #00:21:34-7#

E1: Entschuldige, nein, bitte. #00:21:36-4#

I1: Würdest du sagen, dass die Kursbeschreibung, die mit bei den Vorbetrachtungen war und die Kursinhalte, die ich abhandle, zusammenpassen? #00:21:47-8#

E1: Ich, ja. Sind soweit stimmig und zusammenpassend. Da war ich auch am überlegen. Ist das nicht eine Fragestellung, die du oben schon gestellt hast? Oder erkenne ich die Frage irgendwie falsch? #00:22:00-0#

I1: Nein, nicht ganz. Die Frage geht nur auf die Beschreibung in meinen Vorbetrachtungen zurück, als ich so im Groben beschrieben habe, was da im Kurs drin vorkommen soll. Und dann nochmal verglichen mit dem Konzept. #00:22:14-9#

E1: Dem Ganzen da oben. Okay, gut. Ja, ja, doch, da sind mir auch keine Unstimmigkeiten aufgefallen. Das war passend. Alles stimmig. #00:22:23-3#

I1: Wobei die wahrscheinlich noch sinnvoller wird, wenn ich wirklich eine Teaser-Ausschreibung schreibe. Ob die dann noch passt? Aber die habe ich bisher nicht. #00:22:31-3#

E1: Okay, alles klar. Bei den nächsten hier, an welchen Stellen Kursinhalte überfordern oder so, da habe ich jetzt ehrlich gesagt keine Anmerkung. Überfordernd, unterfordernd, wie gesagt, das hatte ich ja schon angesprochen, das die Range Engine eventuell früher angesprochen werden sollte, um sich im Eigenstudium, / sollte da noch Handlungsbedarf sein, / sich schon mal ein bisschen damit vertraut zu machen. Berührungspunkte zu schaffen, damit es nicht überfordert, wenn du diese kurzen Abschnitte hast, in denen du die Grundzüge erklärst. Bzw. wenn die Kursteilnehmer schon da merken: „Ja, ich wollte diesen Würfel jetzt bewegen, aber irgendwie hat das bei mir gar nicht geklappt. Was habe ich denn da falsch gemacht?“. Dass sie dann schon mit Grundfragen zu dir kommen. #00:23:18-6#

I1: Verstehe. Denkst du, dass das Potenzial gegeben ist, dass die Teilnehmenden den Willen entwickeln, zukünftig selbstbestimmt etwas in der Range Engine herzustellen oder sich weiter mit dem Thema der Spieleentwicklung zu beschäftigen? #00:23:34-4#

E1: Ja, das Potenzial ist definitiv gegeben. Wenn, wie ich schon angesprochen hatte, auch vermittelt wird, dass sich die Zeit dafür genommen wird. Dass die Leute sich persönlich auch trauen, sich die Zeit zu nehmen für ihre persönliche Entwicklung. Dass auch vermittelt wird, dass man Frust resistent sein muss. Definitiv. Und sich auch traut nach Hilfe zu fragen, wenn Hilfe gebraucht wird. Aber da ist, was generell Blender und die Range Engine angeht, das Internet ja wirklich ein sehr, sehr freundlicher Ort geworden, der viel hilft. #00:24:17-5#

I1: Inwieweit könnten die Teilnehmenden im Kurs zum selbstbestimmten Handeln angeregt werden? (...) Das ist jetzt quasi nicht mehr auf die Zukunft beschrieben, sondern eher nur im Kurs intern. #00:24:35-5#

E1: Genau, im Kurs intern. Da würde ich sagen, einfach dieses stupide auswendig lernen so weit wie es geht vermeiden. Halt mehr logisch denken und verstehen und oft in eigenen Worten wiedergeben lassen, weil man da auch selber merkt, dass man Dinge begriffen hat oder nicht begriffen hat. #00:25:04-5#

I1: Und inwieweit würdest du denken, könnten die Teilnehmenden ihre Reflexionskompetenz entwickeln, also im Hinblick auf ihre Prototypen? #00:25:18-3#

E1: Ich glaube, das werden sie schon automatisch mit wachsenden Fähigkeiten machen. Es werden halt viele Spiele, je nachdem wie neue Fähigkeiten wachsen oder neue Fähigkeiten hinzukommen, auch immer wieder neu begonnen. Also sie selber machen sich permanent einen oder verschaffen sich einen Überblick darüber, was sie können und was sie nicht können. Und alte Spieleprojekte, kennst du bestimmt selber, man fängt unendlich oft neue Spieleprojekte an mit wachsenden Fähigkeiten. Da denke ich, das passiert vollkommen automatisch mit wachsenden Fähigkeiten. (...) Da weiß ich allerdings nicht, ob es eventuell noch mal angesprochen werden soll, gerade bei dieser Thematik, dass ja immer wieder neue Spieleprojekte angefangen werden und nie etwas fertig gemacht wird, dass da diese Eigendisziplin, ein

Projekt auch wirklich bis zu Ende zu bringen, angesprochen werden sollte, weil man ja viele Sachen, gerade bei mir als Anfänger war es so gewesen. / Ich habe dann immer wieder neu angefangen und hatte die Anfangsthematiken halt alle irgendwann drauf. Hat auch alles sehr gut funktioniert. Bloß dann hast du mal ein Spiel tatsächlich bis zu einem gewissen Punkt weiterentwickelt, wie zum Beispiel Menüführung, Speichern, Laden und so, und auf einmal sind wieder komplett neue Themenbereiche aufgekommen, die dann am Ende nur frustriert haben. Um alle Themenbereiche abzudecken, wäre es wichtig, ein Spiel mal zu Ende zu bringen, egal ob es in dem Moment deinen Qualitätsansprüchen genügt oder nicht. #00:26:47-7#

I1: Inwieweit ist es für dich abschätzbar, ob die Teilnehmenden die logischen Zusammenhänge in der Range Engine und bei der Programmierung verstehen werden? #00:27:02-4#

E1: Ich lese jetzt erst mal einfach nur vor, was ich hingeschrieben habe. Da die Range Engine für Einsteigerfreundlichkeit bekannt ist und Spiele auch ohne Programmierfähigkeiten nachvollziehbar entwickelt werden können und ein riesiger Fundus im Internet zur Verfügung steht, sofern auf die Verwandtheit von der Blender Game Engine oder halt UPBGE verwiesen wird, halte ich es für sehr wahrscheinlich. Dass ist das, was ich vorhin auch angesprochen habe. Das Internet ist halt wirklich vollgepackt, wenn man auch die Parallelen zwischen UPBGE und der normalen BGE begreift, weil Vieles auch wirklich einsetzbar ist. Bzw. wurde ich auch bei meinen Videos öfter mal angeschrieben: „Ja, kannst du das und das eventuell noch mal für die Range Engine machen?“, wo ich immer wieder nur schreibe: „Das ist genau das Gleiche. Du kannst genau das eins zu eins übernehmen, da gibt es keinen Unterschied. Dafür brauchst du kein extra Video.“. Also das haben einige auch nicht ganz verstanden, dass diese Game Engines da so ein bisschen zusammenhängen. #00:28:02-7#

I1: Hast du noch Fragen an mich? #00:28:09-0#

E1: Das sind mir leider keine eingefallen. Nein, tut mir leid. #00:28:12-4#

I1: Na ja, ist nicht schlimm. Ich habe auch schon ganz viele gestellt. (...) Ah ja, Okay. Wolltest du noch irgendwie etwas anderes hinzufügen? #00:28:28-7#

E1: Oh ja, stimmt. Ich hatte da nämlich noch mal eine Sache, aber das ist jetzt thematisch eher weniger wichtig, glaube ich. Du hast hier Links mit eingebettet, so mit Einblicke in professionelle Projekte. Guck mal bitte den zweiten hier, dieser Papierprototyp-Level-Design-Dokumente-Link ist entweder bei mir jetzt broken oder tatsächlich hat der Kanal den Betrieb eingestellt. #00:28:52-2#

I1: Oh, ich guck mal! (...) Ah, interessant. Das war wirklich bis dahin noch da. Ich habe mir das noch angeguckt. #00:29:05-9#

E1: Klang auch interessant, aber dass du da eventuell neue Quellen oder einfach weglässt. / #00:29:11-7#

I1: Ja. Das schreibe ich mir mal auf. #00:29:16-6#

E1: Es kann ja auch sein, dass das nur temporär ist, weil er vielleicht einen Strike kassiert hat oder so, dass dann in drei Tagen der Kanal wieder da ist. #00:29:36-3#

I1: Also die ganzen Projekte, die da in den Links sind oder die meisten, die sind zwar jetzt nicht von AAA-Titeln und so, aber die sind ja zumindest von Leuten, die das auch professionell angehen, habe ich mir gedacht. Und dadurch, dachte ich, ist das eigentlich auch ganz interessant, das mal zu sehen für die Teilnehmenden. (...) Aber dagegen hast du ja auch gar nichts gesagt. #00:30:26-5#

E1: Du bist jetzt gerade ein Standbild. Ah, jetzt bist du wieder da. Okay, gut. Was hattest du zuletzt noch mal gesagt? #00:30:32-7#

I1: Ich habe gesagt, dass ich diese Einblicke reingebracht habe, weil ich das einfach auch selber sehr interessant finde. Wie wird das denn überhaupt in nicht freizeit-mäßigen Projekten angegangen? Und was kann da so passieren? Wie kann das aussehen? Da habe ich zwar keine Beispiele von Triple-A-Titeln, aber trotzdem von professionellen Spieleentwicklern. #00:30:59-2#

E1: Ja, Ja. Auch gut so. Indie-Entwickler haben ohnehin so einen ganz eigenen Charme, dass sie sich hier halt nicht an diese kommerziellen Sachen richten müssen. Und da ist das Ergebnis ohnehin öfter wesentlich ansprechender. Es ist jetzt schwierig formuliert. Du weißt, was ich meine. Indie-Entwickler haben halt ihren eigenen Stil, der mir persönlich auch sehr gefällt. Und vielleicht auch weniger Kommerz wird. #00:31:24-2#

I1: Dann wollte ich noch mal auf die Modifier eingehen, die du am Anfang erwähnt hast. Das habe ich mich auch gefragt, ob ich die reinnehme oder nicht. Dann habe ich mir die nochmal angeguckt und fand die schon ziemlich, ziemlich cool. Ich dachte mir: „Hmmm. Das könnte ich den doch noch zeigen.“. Aber du hast schon recht, denn das hat dann nichts mehr mit der Programmierung zu tun und so und das ist etwas, was man sich an sich auch wirklich schnell selber per YouTube erarbeiten kann. Und das raubt eigentlich nur Zeit. #00:32:04-0#

E1: Also, sagen wir so, wenn du nur eine Mini-Präsentation darüber machst, in der die Leute jetzt nicht damit rumspielen müssen, sondern du einfach vielleicht auch nur ein kurzes Video selbst erstellst, falls es deine Zeit überhaupt zulässt, in dem du die für dich coolsten Modifier mal ansprichst, ist das auch legitim. Einfach nur um mal so ein bisschen die Muskeln von der Blender Game Engine zu zeigen oder halt von der Range Engine oder Blender generell. Es ist schon cool auch zu zeigen, dass das auch noch viele, viele andere Sachen kann. Auch kurz meinetwegen ansprechen, / dass du dir zehn Minuten nimmst und sagst, dass Blender an und für sich das Mutter-Programm ist, mit dem wir arbeiten. Es ist halt auch für Kurzfilme gedacht. Das Rendern, das Ganze, eventuell auch Render-Projekte. Mal so einen ganz kurzen Ausschnitt von

einem Video oder so, da wird ja viel beworben. Einfach, dass die Kursteilnehmer auch verstehen, die die Range Engine nicht kennen, dass sie hier eigentlich gerade mit einer powervollen Engine arbeiten. Also bzw. mit der Render-Version davon, halt mit Cycles und allem. Und ja, sagen wir so, was zu zeigen ist schon cool. Aber es sollte nicht Kursinhalt sein, mit dem sich die Leute im Kurs direkt auseinandersetzen. Meine persönliche. / #00:33:17-5#

I1: Ja, genau. Wenn es ein Blender-Kurs wäre, wäre es was anderes. Aber das ist es ja nicht. #00:33:23-1#

E1: Genau. Und Videospieleledesign / Es ist auch schwierig, bei dem Thema nicht abzudriften, dass das halt nicht stark auf Programmierung geht oder dass es Modellieren ist, dass halt Gamedesign Gamedesign bleibt und du halt nicht zum Modellierer ausgebildet wirst oder Programmierer oder sonst was. Da den Fokus zu behalten ist halt schwierig. Und da sollte er eventuell auch am Anfang des Kurses klar definiert werden, das, was er ist. Hast du auch gemacht: „Was ist ein Spieleentwickler?“. Dass dann die Leute nicht mit dem Gedanken da rausgehen: „Okay, wenn ich den Kurs verlasse, dann habe ich die Grundkenntnisse in Programmierung.“. #00:33:57-3#

I1: Ja, dann vielen Dank. Wenn dir noch etwas einfällt, kannst du es gerne noch sagen. Ich wäre sonst auch erst mal durch mit meinen Fragen. #00:34:11-8#

E1: Nein, Thema Range Engine bist du eigentlich so im Detail gut darauf eingegangen. Die Logik Bricks, wie willst du das eigentlich umsetzen bzw. den Leuten das in so kurzer Zeit vermitteln? Es gibt jetzt natürlich keine überwältigende Anzahl an Logik Bricks, aber so das es den Kursteilnehmer es. / Hast du dir jetzt einige herausgepickt, wo du sagst, die und die sind dir wichtig? Gehst du auf das Thema Properties ein? Wo sind die Leute? #00:34:42-5#

I1: Ja, genau. Ich habe mir einige herausgepickt, die ich dann ansprechen will. Also erst mal die, die ich als am wichtigsten fand, damit überhaupt etwas

funktioniert. Und die Properties, die wollte ich (...) ja doch nutzen, falls sie notwendig sind für eine bestimmte Sache, die. #00:35:06-6#

E1: Also auch ^Lim Allgemeinen ansprechen? #00:35:09-2#

I1: der Teilnehmer möchte.^L Im Allgemeinen bin ich mir noch gar nicht ganz sicher. Ich würde das erst in der letzten Erklärphase, glaube ich, mit den Properties, wenn dann so ansprechen. Also Nachrichten verschicken, hatte ich aber auf jeden Fall vor, weil das ja was Wichtiges ist für die Bedingungen. #00:35:27-9#

E1: Richtig. Und ja, gut, physikalische Verhaltensweisen sehe ich jetzt gerade schon. Das ist dann auch bei dir noch mal in der Erklärphase vier mit drinnen. Nein gut, dann ist das eigentlich auch so weit, weil diese ganzen Physik-Bedingungen und mit Sensoren oder statischen Objekten, dynamischen Objekten, das ist bei den Anfängern, die ich hatte, halt auch immer sehr frustrierend, dass sie nicht verstanden haben, dass ein dynamisches Objekt mit dem statischen Objekt interagieren kann oder was die Actor-Funktion dahinter ist, dass sie auch miteinander interagieren. Manchmal ist ja alles wirklich nur mit einem kleinen Häkchen setzen erledigt. Aber ich denke mal, du wirst dich vollständig auf den Charakter oder den dynamischen #00:36:08-8#

I1: Ja genau. #00:36:10-3#

E1: beziehen und das reicht ja dann auch. Der Rest passt dann im Eigenstudium. Wie willst du das Thema „Quest implementieren“. / Was muss ich mir darunter vorstellen? #00:36:19-3#

I1: Ah ja, darunter habe ich mir gedacht. / (...) Also damit meine ich diesen Text, der auf dem Bildschirm erscheint, damit man weiß, was jetzt zu tun ist. Könnte natürlich auch als Ton reinkommen. Und das hat auch immer so eine kleine Herausforderung mit sich gebracht, dass das funktioniert. Ich fand das einfach auch nicht unwichtig, damit die Leute wissen, was zu tun ist. Und das wollte ich

jetzt auch nicht voll ausbreiten, sondern dass die einmal so einen kleinen Textstreifen da reingebracht haben. „Mache das und das“, oder so. Damit sie das einfach mal gemacht haben. #00:37:03-7#

E1: Also, dass wenn sie einen gewissen Punkt angetriggert haben, schickst du einfach eine Message zu der Textdatei und die Textdatei ändert sich dann in die nächste Aufgabe. Also chronologisch ändert sich halt der Text.

I1: Ja.

E1: Okay, gut. Sehr schön. Nein, ich denke hier hast du auch weiterführendes Material, dass die sich auch ruhig messen sollen mit anderen in Game Jams und dergleichen. Das hat meiner persönlichen Meinung nach auch sehr, sehr viel dazu beigetragen, viele Kleinprojekte in Angriff zu nehmen, anstatt ein großes. Denn den Fehler habe ich nämlich auch schon mal mit einem Freund, den ich wegen dieser YouTube-Zeit kennengelernt habe, gemacht, dass ein großes Projekt sehr, sehr lange aufhält, die Motivation sehr schnell abfällt und man auch unendlich wenig lernt, weil man sich dann auf viel Fleißarbeit fokussiert. Lieber viele kleine Mini-Projekte als ein großes Monster-Projekt gleich am Anfang. Also zumindest als Anfänger. Genau, da sind Game James perfekt. Gut. Okay, weitere Fragen fallen mir jetzt leider nicht ein. #00:38:19-1#

I1: Ja, kein Problem. Vielen Dank. #00:38:23-4#

E1: Ich hoffe, das war ansatzweise hilfreich. #00:38:24-8#

I1: Auf jeden Fall. Dann werde ich jetzt mal die Aufnahme beenden. #00:38:30-1#

E1: Okay.

10.1.2 Experteninterview 2

Durchführungsdatum: 25.01.2023

Experte: Benjamin Heinemann, Medienpädagoge mit dem Schwerpunkt der kreativen Nutzung von Computerspielen

I1: Hallo, Benny. Vielen Dank, dass du dich bereiterklärt hast, mein Experte für mein Kurskonzept zu sein. Und ich würde gleich mal anfangen, dir die Fragen zu stellen. Was sind denn deine ersten Eindrücke, nachdem du das Konzept gelesen hast? #00:00:23-1#

E2: Ganz frei aus dem Bauch heraus. Meine ersten Eindrücke waren. / Ich habe mir vorher nämlich nicht die Konzeptüberlegung angeguckt, sondern ich habe mir nur lediglich das Kurskonzept zuerst angeguckt, und ab dem zweiten Tag war mir irgendwann klar: „Okay, es handelt sich nicht mehr um die Zielgruppe Kinder und Jugendliche wahrscheinlich, sondern eher ein bisschen älter gerichtet.“. Und meine ersten Gedanken waren: „Das ist wirklich ziemlich krass ausdifferenziert. Also vom Inhaltlichen her, von den verschiedensten Punkten, die man da berücksichtigen kann oder die Eventualitäten, die halt auftreten.“. Und ja, irgendwie hat mich das auch so ein bisschen daran erinnert, dass man ja früher auch mal so didaktisch gearbeitet hat. Sehr viel, was ja auch im Konzept letztendlich drin sein muss, was im Endeffekt zum Teil nachher gar nicht mehr so funktioniert hat in der Jugendarbeit. Dazu komme ich noch, was zum Beispiel so Zeiten und so was angeht. Aber es hat mich so ein bisschen zurückgeworfen und manchmal hab ich darin gesehen, ach ja, das, was man eigentlich alles schon gemacht hat und kennt. Das ist eigentlich ganz schön, das mal so zusammengefasst auf dem Zettel zu haben. Und deswegen habe ich das auch gerne gelesen, weil das wie so ein kleiner Almanach gewesen war an Inhalten, die man irgendwie schon irgendwie gesehen hat und ausprobiert hat. Und genau das. Ich habe mich mit dem Konzept wohlgeföhlt, sag ich mal so. Also ich hatte ein wohliges Gefühl dabei und dachte mir so: „Ja, das kann man auf jeden Fall so machen, also warum nicht?“. #00:02:02-0#

I1: Danke schön. Und was fällt dir denn positiv auf? #00:02:09-4#

E2: Positiv fällt mir vor allem auf, und das wird vor allem in der Pädagogik auch leider manchmal bei anderen vergessen, dieses „Was ist eigentlich deine eigene Motivation oder deine eigene Ideenvielfalt?“. Dass zuerst einmal auf das Thematische oder auf die Inhalte eher eingegangen wird. „Und was beschäftigt dich eigentlich in dem Bereich?“, anstatt zu sagen: „Wir wollen jetzt unbedingt Spiel XY programmieren und du hast überhaupt gar keinen Einfluss darauf, weil ich der Kursleiter bin“. Und ich sage einfach: „Wir machen das so!“. „Und was ist eigentlich dein eigener Gedanke?“ Dass dieser Raum am ersten Tag gegeben wird, dass du da vollends drüber reden kannst, dir ein paar Eindrücke zusammensammeln kannst und vor allem auch dieser Austausch entsteht, weil es auch einfach interessant ist, andere Arten von Motivation zu erfahren. Natürlich ist auch der finanzielle Aspekt da, der ja mit aufgezählt worden ist. Ja klar, letztendlich ist es ein wirtschaftlicher Unterhaltungszweig, der größte der Welt. So und dementsprechend. / Ich finde es immer schön, dass man sich überhaupt erst mal bewusst wird oder versucht bewusst zu werden, warum bin ich jetzt eigentlich interessiert am Thema Videospiele. Also warum will ich mich eigentlich da drin aufhalten? Warum möchte ich etwas bauen, konzipieren, worin sich andere wiederum verlieren können? Will ich auch irgendwas verarbeiten vielleicht, mit den Mitteln, mit der Programmierung des Spiels? Also das zielt zuerst sehr auf meine eigene Gefühlsebene und Lage ab und das fällt mir immer sehr positiv auf, weil ich finde, das gehört einfach auch zu dem Thema Pädagogik auch einfach sehr viel dazu, sich darüber auszutauschen. Und gemeinsam darüber viel zu philosophieren, zu reden und Sichtweisen zu definieren. #00:04:01-6#

I1: Was ist dir negativ aufgefallen? #00:04:07-3#

E2: Gar nicht so viel. Das liegt vor allem auch immer daran, dass man ja immer zuerst versucht, so ein Konzept einmal durchzuführen und dann passt man es letztendlich an und das ist ja super doll zielgruppenabhängig oder nicht nur zielgruppenabhängig, sondern es ist super individuell, dass man ja gar nicht

sagen kann: „Okay, passt das jetzt eigentlich so mit allem, was ich da mache oder muss ich dann auch etwas so ein bisschen anpassen?“. Dementsprechend kann ich im Vorfeld auch gar nicht so super viel negativ dazu sagen, weil. / Ich kann schon so ein bisschen erzählen wie. / Vielleicht greift es schon eine Frage vorweg, aber dieses. / Wenn ich Workshops mit Kindern und Jugendlichen mache, ist also hauptsächlich meine Zielgruppe, natürlich auch manchmal Erwachsene. Dann sage ich: „Okay, ich plane den ersten Tag und alles, was danach passiert, das weiß ich gar nicht, weil ich die Kids ja nicht kenne. Ich weiß nicht, wo deren Fähigkeiten sind. Ich weiß nicht, wo deren Stärken und Schwächen sind, wie die Dynamik in der Gruppe ist usw..“. Also da sind ja super viele Faktoren, die letztendlich zusammentreffen in dem Moment und deswegen plane ich immer nur den ersten Tag. Ich sage: „Okay, es geht um Spielentwicklung, das ist natürlich mal mehr Arbeit für mich im ersten Sinne, weil ich mich nach den Kursen immer damit auseinandersetzen muss: individuell mit einer Person A war das eher im Vordergrund, Person B.“. Ich habe dann immer so Notizbücher dabei, wo ich mir alles reinschreibe und dann passt man das irgendwann so an. Also dementsprechend ist im Vorfeld, finde ich, absolut nichts negativ in dem Moment. Es ist für zwei Tage, das ist das einzige was so das eigene Empfinden war. / Für zwei Tage ist es natürlich sehr viel an Input, was da reinkommt. Da muss man schon Bock drauf haben. Also da braucht man Leute, die dann auch sagen: „Oh ja, ich hab richtig Bock da drauf und ich will mich jetzt richtig da hineinversetzen.“. Es kann natürlich sein, dass man bei so einem Kurs so ein zwei Personen letztendlich dadurch verliert, weil sie ja merken: „Okay, das ist dann doch sehr fordernd jetzt hier an der Stelle.“. Genau deswegen vielleicht. Wie gesagt, das sind nachher so Anpassungssachen, dass man am Ende vielleicht sagen kann: „Vielleicht müssen wir die Motivation ein bisschen kürzen, sodass man am ersten Tag schon in die Game Engine reinkommt, weil sie ansonsten vielleicht am nächsten Tag direkt überfordert sind.“ Weil okay, jetzt haben wir Ideen in unseren Köpfen, in den Köpfen ist jetzt irgendwas drin und dann wird man mit der Technik dahinter erst mal konfrontiert, dass man da vielleicht dann sagt: „Okay, vielleicht schon mal im Vorfeld einen Einblick oder so geben.“. Aber sonst ist mir absolut daran nichts negativ aufgefallen. Das sind alles

Anpassungssachen. Negativ hört sich immer sehr negativ an, das sind alles nur Anpassungssachen und Empfehlungen letztendlich, die hier ausgesprochen werden. #00:06:47-6#

I1: Kannst du mir etwas sagen zu dem Inhalt des Konzepts hinsichtlich des logischen, sinnvollen und verständlichen Aufbaus? #00:07:04-6#

E2: Bei der Frage muss ich mal ganz kurz nachfragen. Soll ich das jetzt einmal wiedergeben? Oder wie war das denn gemeint? Oder soll ich kommentieren oder? #00:07:18-8#

I1: Ich wollte damit eigentlich nur erfragen, ob du den Aufbau logisch, sinnvoll und verständlich fandest oder nicht. Und du kannst dazu dann noch mal was sagen. #00:07:32-5#

E2: Nein, war absolut logisch. Also das ergibt auch nur so herum Sinn. Das ist halt das, was wir schon so ein bisschen hatten, zuerst diese Motivation abzufragen. Und was ist eigentlich überhaupt das Spiel? Also erst mal die Theorie abzuhaken und danach dann immer erst in die Praxis reinzugehen bzw. das machen. Aus meiner beruflichen Perspektive; ich baue Konzepte genauso auf, also es ist immer zuerst. / Natürlich sind die Methoden, Inhalte und Wissen immer abgewandelt, aber letztendlich ist es genau dieser gleiche Ablauf, der da rauskommt und ich versuche auch immer das Ziel zu verfolgen: Jetzt habt ihr etwas. Benutzt es weiter, wenn ihr das wollt. Wenn nicht, ist es auch okay. Aber hier habt ihr schon mal die Möglichkeit gehabt, euch hineinzufinden. Und hier habt ihr die Zugänge und das Handwerkszeug bekommen. Und jetzt könnt ihr einfach weitermachen, wenn ihr möchtet. Deswegen absolut logisch aufgebaut. #00:08:28-5#

I1: Welche Anpassungen würdest du für den zeitlichen Rahmen der Inhalte und der Methoden vornehmen? #00:08:34-7#

E2: Ja, das ist immer so eine Sache. Die zeitliche Anpassung. Das ist, finde ich, auch mal so ein super Gefühlsding, was nachher dabei herauskommt, weil also das sagen wir, / Ich hatte auch mal viel mit Zeiten gearbeitet, dass man so wirklich Zeitslots hat. Die hast du ja auch hier sehr ausdefiniert in den Minutenangaben. Und da merkt man am Ende: „Okay, da ist dann doch mehr Redebedarf. Okay, da haben wir dann doch ein bisschen, vielleicht zu viel Zeit.“. Das kann man im Vorfeld gar nicht wissen. Das geht auch absolut nicht. Man weiß ja nicht, welche Menschen letztendlich kommen und wie die sind. Und wenn man jetzt natürlich sagt: „Ich habe jetzt einen eigenen Redeanteil und ich präsentiere euch was, dann kann man natürlich schon so sehr strikt diese Zeiten letztendlich einteilen.“. Aber wenn es darum geht, dass die ihre eigene Motivation hinterfragen sollen und sich irgendwie austauschen sollen, dann rechne ich immer mit Puffer. Also dass man dann einfach sagen kann: „Okay, wir haben insgesamt vielleicht pro Tag eine halbe Stunde Puffer. Die Zeit kann ich nebenbei noch mal frei einteilen, denn manchmal werden die Teilnehmer so herausgerissen aus ihrem Prozess.“. Und dementsprechend würde ich halt immer ein bisschen mehr Zeit bei so Dingen machen, wo es letztendlich um die Motivation geht. Und die Motivation. / Jetzt bin ich gerade raus. Aber genau das andere vielleicht noch: eine zeitliche Anpassung. Dass die, wenn man mit der Engine arbeitet, dass man das schon im Vorfeld versucht mit einzubauen am ersten Tag, weil sonst dieser Überforderungslevel vielleicht ein bisschen hoch ist. Ich mache das generell auch so, dass meine Teilnehmer:innen immer merken: „Okay, wir haben jetzt gelernt, wie ein Spiel funktioniert. Ich habe gelernt, was meine Motivation ist. Ich habe Spielideen entwickelt und alles Mögliche.“. Aber ich möchte auch schon in meinem Kopf diesen Prozess haben: Wie sieht diese Transformation jetzt aus? Also wie kann ich das jetzt in ein Programm einpflegen, dass man da schon so ein Bild bekommt. Und das hilft den dann auch in der Regel. So habe ich zumindest, / meine persönliche Erfahrung, dass die dann auch sagen: „Okay, jetzt weiß ich wenigstens, wie das Tool funktioniert. Ich kann mich natürlich zu Hause schon mal ein, zwei Minuten daran setzen. Was sind da noch so die Möglichkeiten? Und dann kommen sie auch ein bisschen entspannter meistens in den zweiten Tag rein und sagen: „Okay, cool. Ich weiß jetzt zumindest, wie das Tool

aufgebaut ist. Die Fenster überfordern mich nicht, wenn ich sie jetzt sehe.“. Das erste Mal. / Also dieses, / Dass man das Theoretische und die Motivation auch immer relativ gut gleich mit dem Programm an sich einmal direkt verbinden kann, auch wenn es nur ein Einblick ist. Mehr braucht es gar nicht. Das wären die einzigen. Aber hey, wie gesagt, es sind ja auch Erwachsene. Deine Zielgruppe ist eine ganz andere. Ich rede aus der Sicht von Jugendlichen und Kindern, manchmal Erwachsene. #00:11:49-8#

I1: Ja, ich gehe da total mit. Also ich habe das auch am ersten Tag noch mit am Schluss eingebaut. Es ist nur so klein, dass man es vielleicht doch übersieht oder denkt, das das schon zum zweiten Tag gehört. #00:12:04-5#

E2: Oh, oh, hast du? Entschuldige. #00:12:06-0#

I1: Ach, ist nicht schlimm. Und ja, genau. Damit die / Da hatte ich vor, dass sie den Charakter, also nur einen Würfel mal zum Laufen bringen, sozusagen. Damit sie #00:12:20-3#

E2: Ah, doch. Okay. Ja. #00:12:22-1#

I1: bisschen Lust darauf bekommen, weil ich das sehr motivierend finde. #00:12:28-2#

E2: Ja, total. Weil man auf einmal ein Ergebnis sieht von dem, was so im Kopf eigentlich stattfindet und dann: „Oh, irgendwie funktioniert es. Wie es funktioniert, keine Ahnung, aber es funktioniert.“. #00:12:38-7#

I1: Genau, das würden wir dann beim nächsten Mal besprechen. (...) Würdest du Verbesserungen am formalen Aufbau vornehmen? #00:12:46-9#

E2: Nein. Absolut nicht. #00:12:50-8#

I1: Findest du, dass die Methoden, Medien und Programme didaktisch und thematisch sinnvoll eingesetzt wurden? Und was würdest du dabei verändern?
#00:13:04-3#

E2: Ich finde die Methoden echt super, die da so mit drin sind, weil die auch so in viele verschiedene Richtungen einfach gehen. Und das ist natürlich auch schön. Das ist ja nicht nur so, nicht nur geredet wird, sondern: „Okay, wir gehen auch mal ins Feld rein oder wir sind auch mal selbst kreativ.“. Und nicht nur dieses: „Okay, jetzt überlegt doch mal endlich, wie das so aussehen könnte.“. Und eine riesige Vielfalt, also möglichst viele Sinne auch versuchen zu beanspruchen und vor allem den eigenen Denkprozess zu fördern oder diese eigene Kreativität. Immer super. Dementsprechend so von den Methoden absolut super. #00:13:45#

E2: Zum Programm selbst kann ich nicht so viel sagen. Also, klar didaktisch ja. Also, wie du es so aufgebaut hast. Ich habe das ja / Ich habe mir im Vorfeld Videos dazu angeguckt, wie diese Engine eigentlich funktioniert und ich bin da maßlos überfordert und war ich an erster Stelle, muss ich dazu sagen. Aber ich habe das gesehen und dachte so: „Gut, okay, es ist schon auch sinnig.“. Natürlich dann auch, wie du das dann so aufgebaut hast vom Werdegang.“.
#00:14:13#

E2: Die einzige Methode, die ich immer noch persönlich hinzufügen würde, weil das auf einmal die Grenzen des Kreativen total durchbricht. / Weil wir uns ja letztendlich, das hast ja auch geschrieben, so an Filmen und Büchern zum Beispiel orientieren. Das heißt ja auch so ein bisschen, was wir konsumiert haben und was uns eben irgendwie auch angesprochen hat. Das versuchen wir auch in gewisser Weise zu adaptieren oder da diese Einflüsse irgendwie in unser Spiel einfließen zu lassen. Kennst du das Spiel, das Kartenspiel „GameGame“ oder „SpielSpiel“ genannt? Von Aki Järvinen. Das ist ein schwedischer Game Designer und der hatte mal die Situation gehabt: Da kommt ein Publisher zu mir und gibt mir einfach voll viel Geld und der sagt einfach: „Mach mir ein Spiel.“. So okay, aber sonst nichts. „Mach mir einfach ein

Spiel.“ Das ist natürlich auch maßlos überfordernd. „Was für ein Spiel soll ich denn jetzt machen? Also ein Genre? Was überhaupt?“ Und er hat ein ganz tolles Kartenspiel entwickelt. Das kann man sich frei im Internet herunterladen. Das hat er unter CC-Lizenz einfach hochgeladen. Da geht es nämlich darum, dass die unmöglichsten Kombinationen stattfinden. Also du bekommst immer sieben Themenkarten und auf dem Thema steht zum Beispiel Weltreise oder Reise. Dann bekommst du aber als nächstes die Spielumgebung. Das ist ein Schachbrett zum Beispiel. Da bekommst du die Mechanik „Erkunden und Erforschen“, dann bekommst du einen Gegenstand, einen Diamant. Dann wird das / Was waren denn die anderen? Das Spielziel und die Spielendbedingungen. Also dann zum Beispiel die Rundenanzeige schaffen, und das Spielziel ist: die Lampe wieder anmachen. So, und jetzt hast du diese sieben Teile vor dir und du musst auf einmal versuchen, daraus ein Spiel zu bauen. Und das funktioniert einfach gar nicht mit dem, was du vorher im Kopf hattest, weil du erst mal denkst: „Okay, wie soll das gehen? Was hat ein Schachbrett jetzt mit dieser Lampe zu tun oder mit einer Rundenanzahl? Und wie soll ich das denn? / Oder was ist die Reise dahinter?“. Und in dem Moment fängt es richtig schnell an, kreativ zu werden, weil sie dann weggehen von dem, was die kennen, sondern sie überlegen sich wirklich diese fantastischen Dinge auf einmal, dass sie dann sagen: „Okay, wir können uns nicht mehr auf das berufen, was wir jetzt kennen. Wir müssen jetzt irgendetwas Neues erfinden gerade.“. Und das ist ein fiktives Spiel, was im Kopf entsteht. Darüber machen sie dann auch in der Regel einen kleinen Pitch am Ende und zeigen das. Und man tut dann immer so, als ob man auf der Publisher-Seite wäre und ich sage: „Okay, jetzt müsst ihr mir euer Spiel verkaufen. Ihr habt jetzt drei Minuten Zeit, mir euer Spiel vorzustellen.“. Und mit diesen völlig zufällig gewählten Inhalten, das macht nochmal irgendetwas, weil das so wirkt. Wir kennen ja was. Wir haben eine Motivation, aber auf einmal müssen wir selbst kreativ werden und zwar auf äußerstem Maß. Und das können wir nicht beeinflussen, was wir bekommen. Und dann fängt es richtig an, Spaß zu machen, weil die auf solche abstrakten Ideen kommen, wo man sich denkt: „Okay, das sind super geile Sachen einfach. Warum machen wir das nicht häufiger so?“. Deswegen. Das würde ich

als Methode immer zum Beispiel mit reinnehmen, wenn du das noch mit einbauen möchtest. #00:17:47-2#

I1: Das klingt auf jeden Fall sehr spannend und da sind mir jetzt auch schon im Kopf Sachen eingefallen. #00:17:52-7#

E2: Sehr gut. #00:17:55-1#

I1: Nutzt du das dann auch für andere Gebiete, außer jetzt, wenn du irgendwas zum Thema Spiele machst? #00:18:07-6#

E2: Ja. Also, ich arbeite ja eigentlich hauptsächlich so mit Videospiele, aber ich versuche das ja immer mit einem anderen Bereich meistens zu verbinden. Ob es jetzt, ich sage mal die Sparte Serious Games ist, ob es die Nachhaltigkeit ist, ob es „Zukunft Städte“ sind. Und so weiter. Und dieses „SpielSpiel“ habe ich. Das ist noch so ein Work in progress. Habe ich erweitert für mich selbst, weil ich das nicht nur / das „SpielSpiel“ ein einheitliches Gesamtspiel ist. Ich habe das aber noch adaptiert in „Char Char“, also Character Design, „World World“, also das Welten-Design und „Story Story“, Storytelling. Und das dann so verschiedene neue Sparten nochmal dazukommen und das dann noch mal so ein bisschen erweitern das Ganze, dass man nicht nur das Spiel nimmt, sondern dass man sagt: „Da geht es um Character Design. Hier habt ihr, / Das ist dein bester Freund und das ist der oder die Antagonistin. Das ist der Gegenstand, der dir viel bedeutet. Das ist deine Hintergrundgeschichte, ist nur mit einem Wort oder so beschrieben, aber interpretieren musst du dann selbst. Und du hast immer den einen Glücksbringer in der Tasche oder irgendwie so was.“ Und da muss man dann versuchen, sich darum zu bauen. Also in diesem Setting benutze ich das einfach natürlich sehr viel, weil sich das einfach anbietet, mit Videospiele das zu machen. Ich benutze das schon so ein bisschen fürs Storytelling, wenn es auch zum Beispiel um Social-Media-Seminare geht. Also wie erfinden wir denn Geschichten in den sozialen Medien und so? Also für solche Teilbereiche benutze ich die dann auch. #00:19:48-9#

I1: Okay. Ist der Kurs für dich im Gesamten eher frei, halb frei oder unfrei gestaltet? #00:20:00-7#

E2: Ich empfinde es als ein Ping-Pong-Spiel. Weil natürlich so dieses / Es gibt Impulsvorträge oder eben kurze Impulse, ist natürlich nicht wirklich frei in dem Moment. Wir hören ja auch nur zu. Das ist ja auch völlig normal. Aber irgendwo muss die Information ja herkommen. Auf der anderen Seite haben wir dann, die auch so freien Formate von Austausch und wir probieren jetzt einfach mal aus. Und was ist eigentlich meine Motivationen hin zur Eigenrecherche? Und dementsprechend ist es ein völlig gesundes Mittelmaß, denn wenn die letztendlich komplett frei wären, dann könnten die ja auch blöd gesagt, auf einen Game Jam gehen und dann wären sie sie letztendlich frei. Aber da kommen sowieso nur Leute hin, die sich schon in der Regel damit auskennen, auf eine Art und Weise. Und wenn man jetzt aber eben als Neu- / oder als Einstieg in das Thema etwas machen möchte, dann darf es nicht zu frei sein, weil man ansonsten, glaube ich, auch einfach die Person dahinter verliert. Dass man sagt: „Okay, wir sind aber auch hier, weil es letztendlich ein Ziel gibt. Wir sind hier, weil du das lernen möchtest und dann funktioniert es immer so nach dem leichten Grundprinzip-Schule. Dieses: Ich muss dir auch was erzählen, ansonsten geht es nicht. Und für das Erzählen musst du mir auch vielleicht mal kurz zuhören.“. Dementsprechend würde ich sagen so ein Ping-Pong-Spiel zwischen den beiden. Also die goldene Mitte nenne ich es mal so! #00:21:32-9#

I1: Ja, das kann sein, dass du das jetzt schon beantwortet hast mit den Stellen, wo du es wirklich eher als frei empfindest oder eben als unfrei. #00:21:46-5#

E2: Okay. #00:21:47-6#

I1: Es sei denn, du willst noch etwas anfügen. #00:21:50-7#

E2: Nein, eigentlich nicht. Das kann man ja, glaube ich, so mit reinnehmen. #00:21:56-0#

I1: Wie schätzt du das Verhältnis zwischen der thematischen Vermittlungs- und Aneignungstiefe und der praktischen und selbständigen Arbeit der Teilnehmenden ein, wenn du das gewichten müsstest? #00:22:13-2#

E2: Also das ist ja auch so ein bisschen dieser Rückschluss zu gerade. Es ist, / Ich finde es ausgeglichen, wenn man es halt einfach mal so für sich kurz wahrnimmt. Es sind zwei Tage. Natürlich ist es dann auch schon einmal sehr kompakt an der Stelle. Und dementsprechend brauchst du ja auch immer so dieses: „Ich muss euch was erzählen und ihr müsst es jetzt versuchen anzuwenden.“. Und dieses so anzuwenden im eigenen Geiste, sage ich mal oder eben, dass die die praktische Arbeit natürlich vom zweiten Teil viel mehr im Vordergrund nachher noch fällt, weil sie ja dann letztendlich auch damit arbeiten. Aber vorher geht es ja auch gar nicht anders. Also klar, man kann sagen: „Und hier habt ihr noch eine Kreativmethode vorher und habt dann noch eine Kreativmethode.“. So macht man alles selbst. Aber dann kommt man vielleicht auch nicht in den Austausch oder zur Aneignung, sondern sie hängen dann alle in ihrer kreativen Welt herum, aber wissen noch gar nicht, wie man die jetzt auf einmal sortieren soll. Dementsprechend gewichte ich das in Anbetracht dieser beiden Tage einfach auch total ausgeglichen ein. Also das würde ich so sagen. #00:23:25-5#

I1: Welche Inhalte hättest du weggelassen oder hinzugefügt? #00:23:31-8#

E2: Warte, das muss ich kurz gucken, ob ich mir da die. / Hier die Notiz? Nein. Muss ich mal ganz kurz durchgehen. Irgendwo hatte ich / Es war aber nicht hier am Rechner. Ich hatte irgendwo was anderes geschrieben. (...) Oder war das dazu? Jetzt muss ich lügen. Also gut. Ich mache das mal so kurz von der Gefühlslage einfach wieder her. Ich hätte weder etwas herausgekürzt, noch irgendetwas hinzugefügt bei dieser ganzen Sache. Also außer das „GameGame“ eben zum Beispiel als Methode noch mit reinzubringen, dass man so einen Kreativ-Ice-Breaker irgendwie mit drin hat. Aber an sich würde ich da jetzt nicht sagen, da müsste irgendwas raus. Ich springe mal kurz zu dem zweiten Tag. (...) Genau, weil auch am zweiten Tag ist es die. / Ich finde es in

dem Sinne total rund, weil es immer auch so ein Ping-Pong-Spiel ist: „So, ich erkläre euch was, ihr macht was, ich erkläre was, ihr macht was.“. Und das Ende soll ja letztendlich auch sein, dass sie damit selbst arbeiten sollen und können. Dementsprechend muss ja auch dieser Informationsgehalt irgendwo stattfinden. Also diese Waage zwischen hier habt ihr Informationen, hier könnt ihr damit arbeiten. Und wenn dann die selbständige Arbeit danach kommen soll, dann würde ich auf jeden Fall sagen, das passt so. Ich würde jetzt keine großartig weglassen oder hinzufügen. Die Frage ist jetzt, ob du das, was du erzählst oder irgendwie gemacht hast, auch dokumentierst? Das wäre vielleicht noch so ein Ding gewesen, dass die danach einen gewissen Zugriff darauf haben, weil es ja schon viel Info ist und auch die Ergebnisse von anderen letztendlich interessant sein könnten. Wird es festgehalten? Oder kriegen sie die Folien oder deine Vorträge oder wie hast du dir das gedacht? #00:25:54-9#

I1: Also ich habe mir schon gedacht, dass sie ein paar Folien bekommen und ob sie dann quasi auch Zugang zu den anderen Spielen von den anderen bekommen, das müssten wir dann in der Gruppe besprechen. Einfach, ob die anderen das okay finden oder nicht. Ja, inwieweit sie jetzt auch noch mal am zweiten Tag. / Am zweiten Tag würde ich, glaube ich, nur darauf zurückgreifen, ihnen als Dokumentation bestimmte Videos zu empfehlen. Sage ich mal so. Da gibt es ja genug. #00:26:29-1#

E2: ↳Man muss das Rad nicht neu erfinden. #00:26:32-4#

I1: Und zum Ersten.↳ Da bin ich mir noch nicht sicher, wie genau ich das dann, also wie stark ich das dokumentiere. Aber ich werde ihnen auf jeden Fall etwas mitgeben. Ach so, ach so, ja, doch, ich hatte. / Aber das ist meistens das, was ich. / Ich hatte vor, ihnen nochmal eine kleine Liste zu geben an Tools, zum Beispiel für die Ideen oder für „Wo kriege ich jetzt Musik oder Bilder her und so etwas?“. #00:27:07-9#

E2: Okay. Und genau weil dann generell, wie gesagt, weil an zwei Tagen sehr viel zu vermitteln ist, würde ich gar nichts davon wegnehmen. Ich würde eher

was hinzufügen, denn wenn sie das danach sowieso noch bekommen in offener Form von Dokumentation; denn man sagt ja auch so ab Erwachsenenalter sollte man ja schon selbstständig damit arbeiten, wenn die Grundmotivation letztendlich da ist; dann würde ich deswegen nichts großartig entfernen. Auf gar keinen Fall, eher mehr hinzufügen, blöd gesagt. #00:27:41-4#

I1: Findest du, dass die Kursbeschreibung und die Inhalte zusammenpassen? Mit der Kursbeschreibung meine ich an sich meine Vorüberlegungen. #00:27:58-9#

E2: Ja. Doch. Die finde ich. / Das passt zusammen. #00:28:04-9#

I1: An welchen Stellen, denkst du, wirken die Kursinhalte zu überfordernd oder zu unterfordernd? #00:28:17-2#

E2: Was man natürlich im Vorfeld nie wissen kann, ist, wie die Leute auf so eine Engine reagieren. Also wenn man die dann sieht und sie denken sich: „Oh Gott, ich dachte Videospiele.“. Ich kenne das auch von von der Arbeit, dass Jugendliche und Kinder dann immer zu mir kommen und sagen: „Oh wir lernen jetzt fünf Tage wie ein Spiel funktioniert. Ich habe mir schon mal angeguckt, nein, ich würde gerne lernen wie Unity oder Unreal funktioniert.“ Und ich so: „Okay. Hast du das schon mal angeguckt und so?“. „Nein.“ „Ich weiß nicht, ob wir das in fünf Tagen schaffen, wenn du ohne Vorkenntnisse jetzt hier reinkommst und du mir eben sagst, du möchtest das unbedingt lernen, dann / Ich kann dir Sachen geben.“. Aber die Regel ist eher, dass ich ihnen Sachen gebe und sie sollen sich diese zu Hause noch nach dem Kurs angucken und dann kommen sie am nächsten Tag und sagen: „Nein, war doch sehr viel. Irgendwie habe ich doch nicht so viel Lust da drauf.“. Natürlich, weil es sehr überfordernd ist. Das ist ja auch ein professionelles Programm. Es sind letztendlich professionelle Programme. (...) Deswegen also diese Überforderung, die wird eventuell ja natürlich eintreffen, sobald sie das Programm einmal sehen. Aber das kann man nicht umgehen, das funktioniert ja auch einfach nicht. Stimmt nicht ganz. Ich glaube, das ist nämlich das, was ich

vorhin schon mal meinte, als ich diese Frage gesehen habe. Dieses, was du aber auch schon drin hattest auf der anderen Seite. Was ich wiederum übersehen habe, dass man am Ende des ersten Tages schon mal so einen kleinen Einblick einfach in diese Engine gibt, damit man nicht wirklich diese Überforderung am nächsten Tag hat. So: „Oh Gott, wie sieht das denn aus? Wie funktioniert das denn? Das sind ja nur englische Begriffe und irgendwelche komischen Koordinaten. Und dann steht da noch Assets und so.“. Also dass man das ja sozusagen ein bisschen dadurch auffangen kann, dass Überforderung nicht stattfindet. Es ist immer eine Kunst, finde ich, die Unterforderung irgendwie aufzufangen, also dass sich niemand unterfordert fühlt, weil man dann doch mal merkt: „Okay, die sind alle sehr unterschiedlich von dem, was sie können und wie schnell die voranpreschen.“. Und einige sagen nach einem Tag: „Mein Spiel ist fertig.“. So und du kannst von links nach rechts laufen und zweimal springen. Ziel erreicht. Und dann hat man so die anderen, die sich einfach total selbst challenge wollen und total abgefahrene Sachen nachher abliefern. Die sie noch Wochen danach weiter programmieren und dann erst das Ergebnis irgendwann mal zusenden. Genau deswegen die Unterforderung irgendwie aufzufangen, das ist schwierig. Ist das so, das muss ich nur kurz nachfragen, ist das für sich selbst gedacht? Also ist eine Einzelarbeit angedacht oder ist es eine Gruppenarbeit? Ist ein Einzelner wahrscheinlich? #00:31:14-0#

I1: Ach so, die Spielerstellung? Ja, Einzelarbeit. #00:31:18-9#

E2: Okay. Gut, dass. / Ich weiß, ich kann in der Game, wie hieß sie? Range Game Engine, glaube ich? Kann man da kollaborativ arbeiten? Geht das? #00:31:32-4#

I1: Meiner Meinung nach nicht. Deshalb. #00:31:38-2#

E2: Nein, aber deswegen, wenn es da Leute gibt, die sich da überfordert oder unterfordert fühlen, ist es auch mal ganz nett, die mal so irgendwie zusammenzupacken in Gruppen, dass sie sich einfach gegenseitig irgendwie

auffangen können. Es gibt ja einige, die das total mögen, so mit Gruppen zu arbeiten und zu sagen: „Okay, ich weiß ein bisschen was und ich erkläre euch das so und wir gehen als Team da durch.“, was für uns ein gewisses Teamgefüge dann gleich wieder mit sich bringt. Aber ebenso die Unterforderung. Es kommt ja immer ein bisschen auch darauf an, wie sie sich darauf einlassen auf das Ganze. Gerade wenn es ein bisschen theoretischer wird. Also dass man zum Beispiel sagt: „Was ist eigentlich ein Spiel?“. Dann sagen die erst mal: „Oh, jetzt muss ich mir das wieder anhören, was ein Spiel ist. Ich spiele schon seit über 30 Jahren. Natürlich weiß ich, was ein Spiel ist.“, so ungefähr. Und dann, da hat man einfach manchmal schon Leute verloren. Aber wenn es dann an die inhaltlichen Dinge geht, das haben sie noch nicht gehört. Dieser Moment, wenn man sagt: „Hey, was ist eigentlich ein Spiel?“. Und dann so: „Oh Gott.“. Und das muss man vielleicht auch mit so catchigen Phrasen irgendwie noch ein bisschen aufpolieren, dass die sich alle so ein bisschen abgeholt fühlen. Das ist aber eine Gefühlssache. Das kann man jetzt nicht irgendwie groß universell für alle irgendwie konzipieren. Oder sagen, was man da sagen möchte. (...) Aber so generell für die Zielgruppe jetzt an sich würde jetzt weder überfordert noch unterfordert sagen. Also nur von dem Alterstechnischen her und wie die letztendlich selbstständig arbeiten sollten in dem Moment. Und Englisch sollte man ja auch können. Das stand ja, glaube ich, in deiner Kursbeschreibung. #00:33:33-0#

I1: Ja.

E2: So zumindest die. / #00:33:35-1#

I1: Also das Programm kann man auch genauso auf Deutsch einstellen. Also die Möglichkeit gibt es auch und das hatte ich auch am Anfang bei mir. Ich habe nur irgendwann gedacht: „Na gut, dann stelle ich es halt auf Englisch um.“. #00:33:47-3#

E2: Na ja, aber du wirst nachher mit Englisch konfrontiert, überall, sobald du nach Vorlagen suchst. Du hast ja auch OpenGameArt zum Beispiel drin gehabt.

Das ist ja auch alles nur auf Englisch. Da kannst du nicht einfach sagen: „Ich will das auf Deutsch mal eben übersetzen.“. #00:34:02-4#

I1: Ja, stimmt. (...) Inwieweit könnten die Teilnehmenden im Kurs zum selbstbestimmten Handeln angeregt werden? #00:34:14-1#

E2: Zum selbstbestimmten Handeln. #00:34:23-7#

I1: Also. (...) Genau, dass sie eben ihre eigenen Sachen machen können im Kurs. #00:34:32-1#

E2: Das ist auch eine ganz schwierige Frage, weil ich das wirklich / das ist so unfassbar individuell, habe ich gemerkt, mit der Zeit, die diese, / das eigenständige oder das selbstbestimmte Handeln oder das eigenständige erarbeiten. Ich habe mal mit einem Quest-Log gearbeitet. Das heißt, ich habe mir mal für einen Workshop einfach mal eine Art Quest-Log selbst zusammengebaut und dann so ein Erfahrungspunktesystem mit einfließen lassen. Und diesen Quest-Log konnten sie erfüllen, wenn sie möchten. Das war dann so von wegen: „Okay, ihr seid schon irgendwie fertig oder ihr wisst nicht genau, was ihr machen wollt. Hier habt ihr einen Quest-Log.“. Und dann standen da ganz simple Sachen drauf, wie Ani-, / also für ein anderes Programm. Aber animiere mal eine Spielfigur mit über 30 Frames und das ist zum Beispiel eine Quest gewesen, sodass die aber auch sinnig und stimmig wirkt. Hin zu: „Schreibe mir bitte mal die komplette Geschichte oder drei Side-Quests irgendwie auf und und lies sie mir mal gegen und so weiter.“. Und dann hatten sie einen Quest-Log, woran sie sich noch entlanghangeln konnten und dadurch haben sie im Vorfeld schon gesehen: „Ach ja, ich habe nicht daran gedacht, dass es ja eventuell noch weitere Punkte gibt, eben über dieses Spiel hinaus, die ich für mich so gar nicht irgendwie wahrgenommen habe. Stimmt, ich könnte ja noch so was wie Side-Quests einbauen.“. Naja, und dann nur damit sie in dem Moment damit konfrontiert werden, fängt doch schon das Überlegen an: „Ja, das könnte ich dann noch einbauen.“. Und so weiter. Und

irgendwie hat es ganz gut funktioniert, dass es dann zu diesem [undeutlich]
#00:36:21-6#

I1: Beim letzten Satz warst du jetzt gerade ein Roboter und nicht mehr
verständlich. #00:36:32-9#

E2: Oh nein, ich habe nur noch gesagt, ganz knapp, dass der Quest-Log denen
geholfen hat, einfach nur mal den Horizont komplett aufzugreifen und dann zu
sagen: „Ach ja, das gibt es auch noch. Wie cool. Daran habe ich nicht gedacht,
wie kann ich das in meine Spielwelt noch mal einbauen oder in meine
Spielidee?“. Und dann irgendwann kommt so dieser Moment, wo man einfach
richtig drin ist, wo man sagt: „So, ja, jetzt macht es richtig Spaß, weil ich bin
jetzt, / jetzt weiß ich, was ich will und ich habe noch super viele andere Ideen.“.
Und diesen Moment eben zu erreichen, war eben zum Beispiel ein Quest-Log
eine Methode, um da ranzukommen, dass sie eben auch selbstständig
gearbeitet haben. #00:37:17-7#

I1: Ja, finde ich echt eine coole Idee. ^LDenkst du? /

E2: Danke.┘

I1: Denkst du, dass das Potenzial gegeben ist, dass die Teilnehmenden den
Willen entwickeln, zukünftig auch selbstbestimmt etwas in der Range Engine
herzustellen oder sich in ihrer Freizeit mit dem Thema Spieleentwicklung zu
beschäftigen? #00:37:39-4#

E2: Glaube ich schon. Also das liegt aber vor allem auch daran, die Personen,
die sich ja letztendlich dafür anmelden, haben ja schon das gewisse
Grundinteresse an so was. Und wenn man natürlich auch ehrlich ist, die
Videospieleindustrie ist groß, alles was es gibt, ist groß. Es gibt immer mehr
Spiele, die nur von einer Person entwickelt werden. Also das ist ja auch so ein
bisschen dieses: „Na ja, das könnte ich ja vielleicht auch.“. Also wenn man sich
ja Spiele / Du spielst ja, denke ich mal, auch, oder? #00:38:10-7#

I1: Ja, ich würde mich als Gelegenheitsspielerin bezeichnen. #00:38:14-0#

E2: Okay. Weil, es gab jetzt letztes Jahr so zwei Spiele, kam es letztes oder vorletztes raus, „Vampire Survivors“ unter anderem. Das ist auf Steam. Es ist eher so eine Art Auto-Runner-Spiel; und „Chained Echoes“. Das ist jetzt für die Switch und auch für alle anderen Konsolen, glaube ich, herausgekommen für den PC. Und die wurden jeweils von einer Person entwickelt. Und diese beiden Spiele sind einfach durch die Decke geschossen, weil die einfach so simpel waren. Es war nicht immer dieses so, wenn man sagt Triple-A-Spiele, große Spiele und möglichst viel Open-World usw.. Das hatten diese beiden Spiele überhaupt nicht. Die wurde von einer Person entwickelt und die haben einfach, wenn man sich die Game Awards und so angeschaut hat, / Die waren einfach mit in der Nominierung. Da war halt eine Person, die dahinter stand. Da war kein Team, kein Publisher, es war nur eine Person. So, und das ist dann halt immer auch sehr inspirierend, weil ja immer so die Kinder und Jugendlichen, die zu mir kommen, sagen: „Ja, ich will Fortnite 2.0 irgendwie programmieren.“ „Ja, coole Idee, gibt es leider schon auf auf eine Art und Weise. Also Fortnite ist halt Fortnite an der Stelle und Fortnite ist nicht in einer Woche gemacht, sondern da hat man jahrelang mit 100 Leuten dran gearbeitet. Das ist nicht eben mal auf die Beine gestellt.“ Und ich finde es aber schön auf der anderen Seite diese anderen Spiele zu sehen, die eben total natürlich in die Indie-Sparte fallen und einfach einen super krassen Erfolg haben. Und ich glaube, das macht es auch ein bisschen nahbarer, dass man auch so sagen kann: „Meine eigene Motivation / Okay, ich habe schon irgendwie Lust, ich habe eine Spielidee. Ich habe da jetzt die Möglichkeit, das weiter zu bauen, weil ich etwas kennengelernt habe. Und wenn ich wirklich diese Motivation habe, dann versuche ich es auch weiterhin.“. Und dementsprechend, dieses Kurskonzept von dir, das baut ja schon darauf auf, dass man das eben danach auch weiterträgt. Das ist immer eine Frage der Motivation letztendlich. Aber wenn diese Motivation stimmt mit dem, was wir so um uns herum haben, eben diese One Hit Wonder jetzt oder One Person Wonder, dann hilft es irgendwie auch, dass man so selbst sagt: „Okay, ich ich kann auch etwas. Ich glaube, das kann ich auch.“. Und das macht es nicht mehr so abstrakt und so fern. #00:40:34-0#

I1: Das stimmt. Inwieweit könnten die Teilnehmenden Reflexionskompetenz bezüglich ihres Prototypen entwickeln? #00:40:48-5#

E2: Damit meinst du, dass die jetzt also sich / hinsichtlich dem, was sie entwickelt haben, wie die sich danach reflektieren können, oder? #00:41:06-5#

I1: Genau. #00:41:08-0#

E2: Also wie nach dem Kurs, oder? #00:41:10-4#

I1: Damit meine ich eher den Schaffensprozess, also inwieweit sie dann denken, also merken: „Ach, das könnte, das funktioniert jetzt nicht oder so oder das ist auch für später zu viel. Kann ich das jetzt in der Zeit hinkriegen oder nicht? Und wie könnte ich das noch weiter verbessern?“. Oder auch andere Prototypen mit kritisieren. Wie auch immer, so, oder ihren eigenen. #00:41:42-5#

E2: Und jetzt hinsichtlich wie sie das für sich selbst entwickeln, oder? Also. Okay. Gut. Es ist ja immer so eine Frage der Kritikfähigkeit. Ja, in erster Linie nachher, also auch von extern und mit sich selbst kritisch zu sein. Es hilft irgendwie, um das zu entwickeln. / Das ist, glaube ich, ein Prozess, den man nicht unbedingt für sich alleine bewerkstelligen kann. Und das ist wirklich so, wie ich das zumindest aus meiner eigenen beruflichen Erfahrung jetzt sagen kann, es ist ein Gruppenprozess. Also die schaffen es in der Regel nicht, sich selbst zu kritisieren und sich selbst zu reflektieren für etwas, weil es für sie in dem Moment völlig klar ist. Das beste Beispiel ist halt: Wir haben so einen Side-Scroller, also so etwas wie Super Mario, gebaut in einem Workshop. Und das passiert immer wieder. Und dann gibt es halt eine abstrakte Geschichte dazu und dann soll ich es mal ausprobieren. Und natürlich intuitiv würdest du sagen, ich laufe natürlich von links nach rechts auf so einem Screen, weil es so ein Side-Scroller ist. Und ich bin aber nach rechts gelaufen. Und dann einfach heruntergefallen von der Welt. Und dann meinte das Kind oder die Jugendlichen: „Du musst in die andere Richtung laufen.“. „Ja, aber das sagt mir

ja niemand, dass ich jetzt gerade in die andere Richtung laufen soll. Ich kann ja auch einfach dahin laufen.“ Und dann haben sie es zum Beispiel noch so aufgebaut, dass unter dieser Ebene irgendwo das Ziel nachher war und ich einfach alles überspringen und direkt zum Ziel konnte. Und dieses, dass sie dann gemerkt haben: „Okay, in meiner Vorstellung ist es alles irgendwie optimal und logisch. Aber andere wissen ja gar nicht, was ich irgendwie machen / oder was jetzt meine Idee ist.“ Und dass man dann in Gruppen wieder versucht, das einzupflegen, zu bauen, dass es immer wieder so einen gemeinsamen Reflexionsprozess gibt. Dass man dadurch natürlich auch lernt, überhaupt kritikfähig zu werden, denn Kritik ist nicht immer negativ. Das verbinden ja damit ganz, ganz viele. Und auch zu sagen: „Nein, das, was du gemacht hast, ist gut und das ist auch positive Kritik. Du könntest es aber noch verbessern. Und zwar hatte ich noch so ein, zwei Ideen.“. Und da immer so eine Reflexionskompetenz zu entwickeln, finde ich, ist immer so ein / da muss es zurück in die Gruppe gehen, da muss es Präsentationen, so Mini-Präsentationen geben, kleine Pitches wieder zeigen und immer wieder sich auch von anderen dadurch berieseln lassen. Genau. Also, ich hoffe, das hat die Frage beantwortet.
#00:44:27-9#

I1: (...) Inwieweit findest du es abschätzbar, ob die Teilnehmenden die logischen Zusammenhänge in der Range Engine und bei der Programmierung verstehen werden? #00:44:42-4#

E2: Die Range Engine an sich, die habe ich mir nur durch ein Video irgendwie angeguckt. Aber ich glaube, dass die logischen Zusammenhänge dann nachher am Ende schon gegeben sind. Dass das funktioniert, das glaube ich schon. Wie gesagt, ich habe mir nur Videos angeguckt. Es sieht jetzt im ersten Moment nicht aus wie in Unity oder Unreal, sondern das ist schon so ein / ich sehe das eher so ein bisschen einsteigerfreundlicher, habe ich irgendwie zumindest das Gefühl gehabt, so vom Optischen her. Während man ja in den anderen Engines Monate braucht, um irgendwie eine Physik irgendwie logisch aufzubauen. Es ist halt irgendwie da. Ich glaube, da konnte man das ziemlich schnell eingeben. Zumindest das Video, was ich da gesehen hatte, so mit diesen Vorlagen zu

arbeiten. Ich glaube, dass das dadurch eben schon sehr gut funktionieren kann. Ich habe es ja nicht aufgemacht, deswegen, ich weiß nicht, wie die konkrete Programmierung jetzt darin aussieht. Ich bin auch kein Programmierer, also für mich wäre das auch nur Zahlencode in erster Linie. Ich denke schon, dass man da den Zusammenhang sehr gut oder sehr leicht herstellen kann, wenn man sich darauf einlässt und die Grundmotivation natürlich mit sich bringt.
#00:46:09-4#

I1: Vielen Dank. #00:46:19-5#

10.1.3 Experteninterview 3

Durchführungsdatum: 31.01.2023

Experte 3: Andreas Koch, leitet das Unternehmen Code It!, in welchem Kindern und Jugendlichen spielerisch Programmierkenntnisse vermittelt werden

I1: Hallo und vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, mit mir über mein Konzept zu sprechen. Ich würde gleich mal anfangen, dir die Fragen zu stellen.

E3: Ja.

I1: Was sind deine ersten Eindrücke, nachdem du das Konzept gelesen hast?
#00:00:24-7#

E3: Sehr spannend. Steckt viel Arbeit drin. Ja, das ist auf jeden Fall eine spannende Idee. Und ganz spannende Umsetzung. #00:00:40-8#

I1: Was ist dir denn positiv aufgefallen? #00:00:51-0#

E3: Ja, vielleicht noch mal eine Idee. Ich glaube, jetzt das Konzept anhand von den Fragen zu besprechen, finde ich ein bisschen. #00:01:02-0#

I1: Ach so, das. Ja, verstehe. Mit dem, was du vorhast. Dann erzähl einfach das, was du erzählen wolltest. #00:01:08-2#

E3: Wenn das okay ist.

I1: Ja, klar.

E3: Genau. Ansonsten. Genau. Das finde ich ein bisschen schwierig anhand dieser vorgegebenen Fragen. Dann würde ich jetzt einfach eher so ein bisschen freies Feedback geben. #00:01:18-0#

I1: Ja, dann machen wir das so. #00:01:18-9#

E3: Na super. Genau. Was mir als erstes aufgefallen ist, aber genau das würde ich vielleicht auch einfach nochmal fragen, ob ich das richtig verstanden habe. Das Ziel des Kurses ist es, Erwachsenen, die Lust haben in ihrer Freizeit irgendwie Spiele zu entwickeln, Computerspiele mit einer Spiele-Engine, denen eine Einführung bisschen zu geben in Spieleentwicklung, theoretisch und konkret in dem Umgang mit der Engine.

I1: Genau.

E3: Damit die in ihrer Freizeit irgendwie selber eigene kleine Spiele bauen können. #00:02:01-1#

I1: Ja. #00:02:02-9#

E3: Genau. Dann wäre sozusagen meine Idee oder mein Hinweis, da dann nochmal vielleicht ein bisschen stärker zu überlegen, wie aus der Perspektive deiner Zielgruppe. / Oder, nein / Was sich deine Zielgruppe für so einen Workshop wünschen würde. Was die gerne lernen wollen würden in so einem Workshop. Ich glaube, da könnte man noch ein bisschen mehr den Fokus drauf legen, sich sozusagen in die Zielgruppe hineinzusetzen und zu überlegen: Was wollen die da mitnehmen? Was interessiert die? Und daraus abgeleitet dann auch die Struktur des Workshops zu entwickeln. Genau. Ich hab so ein bisschen den Eindruck, vielleicht noch mal auf so einer Metaebene. Dass das ein bisschen aus deiner eigenen Perspektive geschrieben ist. Jetzt würde ich dir / unterstelle ich dir jetzt einfach mal die Perspektive, nämlich die zum einen, dass / Du bist ja Medienpädagogin. Das heißt, du hast ein theoretisches Interesse und du hast gleichzeitig auch ein praktisches Interesse, weil du gerne Spiele entwickelst. Und diesem Konzept merkt man aber auch relativ stark das theoretische Interesse an. Also du hast ja hier schon auch viele Literaturverweise drin usw. und gerade am ersten Tag ist es ja sehr stark auf Theorie angelegt. Du vermittelst da ja irgendwie: Was ist die Motivation bei der

Spieleentwicklung? Und wie funktionieren gute Spiele?, usw. und so fort und das auf einem relativ tiefen, hohen, hohen bzw. tiefem theoretischen Niveau. Und ich würde mich jetzt fragen, ob das für den Freizeitspieleentwickler immer so spannend ist bzw. ob das da im Vordergrund steht am Anfang. Meiner Erfahrung ist das eher etwas, was im Nachgang vielleicht kommt, wenn man sich stärker selber mit Spieleentwicklung auseinandersetzt oder ein eigenes Spiel entwickelt hat, dass darüber dann auch stärker ein Interesse an Theorie kommt. Weißt du, was ich meine? #00:04:30#

I1: Ja.

E3: Sozusagen, ja. Erst Praxis: „Und ja, das funktioniert. Das kann ich. Das macht mir Spaß.“ Und darüber will ich dann immer stärker einsteigen, wie ich ein gutes Spiel baue und wie so ein Spiel aufgebaut sein muss usw.. Wie die Theorie hinter dem Spiel über die Praxis und nicht / Bei dir ist es ein bisschen andersherum. Du fängst mit der Theorie an und erklärst sozusagen erst, was ein gutes Spiel ist und wie das funktioniert und gehst dann über zur Theorie [gemeint ist die Praxis, d. Verf.]. Ich würde es eher ein bisschen umgedreht aufziehen und im besten Fall vielleicht noch parallel. Dass man sozusagen den theoretischen oder methodischen Teil Spieleentwicklung mit der Praxis versucht, immer zu verbinden und das vielleicht auch in dem Workshop so parallel zu führen. #00:05:23-1#

E3: Genau. Das geht jetzt vielleicht auch ein bisschen durcheinander. Aber ich hoffe, dass du das auch noch ein bisschen geordnet kriegst, hier meine Ideen und Anmerkungen. Ja, also ich gehe es vielleicht jetzt einfach mal ein bisschen durch. Ich habe zuerst die Kurskonzeption gelesen und dann das Kurskonzept und habe mir so ein paar Sachen einfach angestrichen. Vielleicht ist es, glaube ich, für mich jetzt am einfachsten, wenn ich das noch so ein bisschen durchscanne und dir dann einfach ein paar Sachen dazu sage, was mir aufgefallen ist. Genau, das Ziel habe ich ja schon gesagt: Nochmal zu überlegen, was wirklich die Motivation von den Teilnehmern ist oder auch dir nochmal so eine klarere Persona von so einem Teilnehmer zu entwickeln. Wer kommt in das Seminar? Und daran anschließend dann vielleicht auch noch mal

hier ein bisschen zu beschreiben, was genau du in dem in dem Kurs dann vermittelst. Das hast du hier, glaube ich, schon auch drin, aber ich glaube, an der einen oder anderen Stelle könnte man das noch ein bisschen klarer machen. Genau. Die Zeit. / Das scheint mir ein bisschen zu lang zu sein, insgesamt. Also du hast einmal sechs Stunden und einmal sieben Stunden mit Pause, aber ich glaube sieben Stunden als ein Live-Online-Kurs, das ist, denke ich, unrealistisch. Also gerade weil du so viel Input hast und so viel Neues. Da steigen dir die Leute irgendwann aus. Ich glaube, reine Arbeitszeit ohne Pausen, mehr als vier Stunden wird auch mit Erwachsenen nicht funktionieren irgendwie. Gerade weil du so viel Input hast und so viel Neues gelernt werden muss. Das würde ich schon noch mal kürzen. #00:07:30#

E3: (...) Genau. Dann ja, Altersbeschränkungen muss man keine haben. Würde ich dann aber eher praktisch begründen. Nicht wie / Du begründest das hier moralisch, weil du niemanden ausschließen willst. Das würde ich dann aber eher medienpädagogisch begründen, weil der Kurs für alle Altersgruppen geeignet ist oder. / Macht ja in manchen Kursen auch Sinn, eine Altersbeschränkung einzuführen, weil man zum Beispiel sagt: „Ja, Menschen über 60 haben zu wenig Erfahrung mit diesen Tools. Und das verträgt sich dann nicht mit jüngeren Menschen, die sich da ganz schnell reinfinden oder so.“. Also da kann es ja irgendwie auch Begründungen geben. Aber man kann auch sagen: „Ja, aus medienpädagogischer Sicht gibt es eigentlich kein Argument, das zu begründen.“. So etwas würde ich immer eher / Das kann man dann theoretisch begründen, nicht unbedingt aus einer persönlichen Neigung oder so was. Also so etwas würde ich in solche Konzepte grundsätzlich nicht reinschreiben. Aber das ist eigentlich auch unwichtig. #00:08:45#

E3: Genau. Du hast hier also eine ganze Reihe von Annahmen über deine Zielgruppe drin: Alle spielen gerne. Die größte Gruppe spielt als Gelegenheitsspieler usw. und so fort. Das sind so Annahmen, die du über die Kursteilnehmer triffst. Das weißt du ja in der Regel nicht. Wenn du den frei ausschreibst, kannst du das nicht steuern und weißt eigentlich gar nicht, was die für einen Hintergrund haben. Also das würde ich eher / Das würde ich

vielleicht rausnehmen. Dann eher sagen, wie schreibst du den Kurs aus? Was sollen sozusagen, was sind die Kriterien, die du in der Kursausschreibung drin hast? Zum Beispiel der Kurs richtet sich an Leute die Gelegenheitsspieler sind oder so. Und man sollte irgendwie Erfahrungen haben mit dem Umgang mit dem Computer und Softwareinstallation, wissen wie das geht und so was. (...) Dass man eher darüber versucht, irgendwie die Leute. / (...) Zielgruppe ein bisschen einzugrenzen und oder auch nochmal beschreibt: „Ja, der Kurs richtet sich explizit an Leute, die gerne spielen und in ihrer Freizeit irgendwie eigene Spiele entwickeln wollen. Es ist aber auch kein Kurs, der irgendwie eine Profieinführung gibt oder so was.“. Dass man eher über eine Kursbeschreibung versucht, nochmal die Zielgruppe, die man vielleicht auch vor Augen hat, so ein bisschen vorzusortieren oder so was. All diese Annahmen, die du hier drin hast, das weißt du ja nie, wer sich dann am Ende anmeldet, irgendwie. (...) Besonders angesprochen von dem Kurs werden Erwachsene, die von den Themen noch keine Ahnung haben, die bisher graphisch aktiv waren und zum Beispiel mit Blender gearbeitet haben. Wie willst du das sicherstellen? Das weiß man einfach nicht. Außer du schreibst halt rein: „Ihr solltet schon mal mit Blender gearbeitet haben oder so was.“. #00:10:52-8#

I1: Also ich hätte solche Sachen auch mit in die Kursbeschreibung/ -voraussetzung wie auch immer so mit reingebracht. Das war eher so für mich, damit ich ungefähr weiß: „Ja, mit was kann ich rechnen?“. Aber du hast schon recht, man muss mit allem rechnen. #00:11:12-9#

E3: Genau. Man muss mit allem rechnen. Und die Teilnehmer wissen ja nicht, womit du rechnest. #00:11:16#

I1: Ja.

E3: Genau. Von daher. / Also klar, man kann schon so einen Rahmen vorgeben und dann sagen: „Ja, innerhalb von dem Rahmen kann es die und die Spielräume geben.“. Wenn ich das vorgebe, kann es sein, dann kommen die, die Ahnung davon haben und die, die aber keine Ahnung davon haben und so.

Es macht schon Sinn, sich das zu überlegen, wer da kommen könnte, aber letztendlich sind solche konkreten Vorannahmen. / Woher willst du wissen, ob jemand Ahnung von Blender hat irgendwie? Wenn du das nicht reinschreibst in deiner Kursausschreibung. (...) So vielleicht zum Kurskonzept. Das waren erst mal so meine Anmerkungen jetzt hier zu deiner Kurskonzeption, zu dieser.
#00:12:16-1#

I1: Zu den Vorüberlegungen. #00:12:19-9#

E3: Genau, die Vorüberlegungen. Und genau jetzt können wir vielleicht kurz oder auch lange in das Kurskonzept springen. Genau. Wir gehen es vielleicht mal so Schritt für Schritt ein bisschen durch. Ich habe so ein paar Metaanmerkungen, dann habe ich aber auch zu den konkreten Modulen sozusagen so ein paar Ideen und Anmerkungen. Genau. Grundsätzlich vielleicht diese Vorstellung, die, denke ich, ist ein bisschen zu kurz. Die würde ich immer, wenn du so ein längeres Online-Seminar hast, würde ich eine ziemlich intensive Vorstellungsrunde erst mal machen, wo man sich wirklich irgendwie kennenlernt und die Teilnehmer vor allem auch die Gelegenheit haben, irgendwie was von sich zu erzählen. Was erwarten sie? Was haben sie für Erfahrungen? Und auch untereinander so ein bisschen irgendwie ins Gespräch kommen. Ich glaube, das ist ganz wichtig überhaupt für so eine Workshopdynamik. Und dass die Teilnehmer Zeit haben, sich vorzustellen, dass du dich irgendwie in Ruhe vorstellst. Dass man den Kurs auch noch mal vorstellt. Was hat man eigentlich da alles vor? Eine wirkliche Erwartungsabfrage macht von den Teilnehmern. Und genau so ein bisschen den roten Faden zeigt und vielleicht auch in dem Fall das konkrete Produkt am Ende. Wenn die ein Spiel entwickeln sollen, dass man dann auch schon das Spiel zeigt usw., damit klar ist, was kommt am Ende dabei raus. Da hast du irgendwie 15 Minuten eingeplant. Das würde ich deutlich länger machen irgendwie und intensiver. Und gerade bei online ist es auch schwierig mit dem Kennenlernen. Man sieht die anderen nicht so richtig, wie sie sich bewegen und so, da muss man sich methodisch auch noch was überlegen. Das ist, denke ich, ein ganz, ganz wichtiger Moment immer in so Workshops, dass das am Anfang gut funktioniert

und die Leute da auch das Gefühl haben, sie haben schon mal die Möglichkeit gehabt, sich irgendwie zu äußern und sich irgendwie einzubringen. Und sie haben eine konkrete Vorstellung davon, wie das Ganze abläuft und was am Ende dabei herauskommt. #00:14:43#

E3: Genau. Ja. Dann steigst du hier ein mit einem Vortrag. #00:14:52-5#

I1: Ja, kann man so nennen. #00:14:54-7#

E3: Genau. Und das ist sozusagen schon so einer von diesen Theorieteilen, die ich ein bisschen problematisch finde. Das muss man irgendwie ausprobieren, aber meine Vorstellung von dem Workshop und vor allem auch von dem Ziel, was du eigentlich formuliert hast, nämlich interessierten Erwachsenen beizubringen, wie sie in ihrer Freizeit kleine Spiele bauen. Da finde ich, ist die Frage, das habe ich eben schon kurz gesagt, inwieweit interessieren sie sich überhaupt für solche tiefergehenden theoretischen Teile? Wollen die wirklich am Anfang wissen: Was ist eigentlich ein Spiel? Ist das eine Frage, die sie sich stellen? Ich würde eher davon ausgehen, die spielen selber gerne. Die haben sozusagen eine grobe Vorstellung, was ein Spiel ist. Und sie haben vor allem erst mal eine Vorstellung irgendwie, was sie selber für Spiele machen wollen würden. Deswegen meldet man sich da wahrscheinlich an. Ich habe im Hinterkopf, ich will schon immer mal irgendwie so eine eigene Zelda-Version oder ein kleines Jump-and-Run-Spiel bauen und jetzt melde ich mich da mal an und und gucke, wie man das eigentlich macht. Dann mit so einem Teil einzusteigen, ganz am Anfang: Was ist eigentlich ein Spiel? Und dann mit so einer auch eher theoretischen Abhandlung zu kommen. Weiß ich nicht, ob das wirklich so die Erwartung ist zum einen, wenn das deine Zielgruppe ist und das die Ausschreibung deines Workshops und zum anderen ob das irgendwie die Motivation fördert. Ob das der Supereinstieg ist oder so was? Ich denke, solche eher theoretischen Phasen kann man schon machen. Da würde ich dann aber überlegen: Was finden die dann wirklich spannend? Was findet meine Zielgruppe spannend? Was bringt denen vielleicht auch was für ihr Spiel oder so was? Ich hatte jetzt ganz kurz zum Beispiel die Idee, so eine Art / Also

wenn du schon mit einem Vortrag einsteigen willst, was methodisch nicht unbedingt die beste Variante ist, aber dann vielleicht so was wie einen kleinen, witzigen historischen Abriss über die Geschichte des Spiels oder so was? Seit wann gibt es Spiele? Was gab es für Spiele in der Antike bei den Griechen und Römern? Oder du machst einen Vortrag über die zehn witzigsten oder verrücktesten Spiele der Geschichte oder so was? So etwas, das man irgendwie so ein bisschen locker einsteigt, irgendwie und und eher so das Interesse zum Beispiel weckt an an der Theorie des Spiels. Man kann auch so einen Vortrag machen. Das sind irgendwie die zehn verrücktesten, fantastischsten Spiele der Geschichte, von den Olympischen Spielen bis wie auch immer. Und am Ende sagst du dann: „Ja, wer sich wirklich für die Theorie des Spiels interessiert, habe ich hier dann drei super Literaturhinweise.“. Also ich würde sowieso viel mehr dann irgendwie in so einen Begleitapparat auslagern. Also ich verstehe schon, dass dir das wichtig ist und dass du es auch spannend findest. Aber da kann man jetzt nicht unbedingt voraussetzen, dass deine Teilnehmer das spannend finden. Aber für die, denen es genauso geht wie dir, für die würde ich dann eher noch ein Handout machen oder eine Website oder so etwas, wo man sagt: „Hier findet ihr dann die Präsentation und hier habe ich noch irgendwie ganz viele tolle Literaturhinweise und Links, wo ihr Material findet und so was. Wenn euch das interessiert.“. #00:18:50#

E3: (...) Genau oder so. Was ich besser finde, ist zum Beispiel hier diese Frage „Welches Spiel ist nicht gewinnbar?“ oder so etwas, das man eher über solche aktivierenden Sachen versucht, die Teilnehmer zum Nachdenken zu bringen oder irgendwie für dieses Thema Spiele, / was auch immer irgendwie, dass man sie aktiviert und versucht, sie irgendwie zum Nachdenken zu bringen oder so was. Genau. Ja. Und genau, vielleicht dann doch noch einmal ganz grundsätzlich. Ich fände es eigentlich besser, wenn man diese beiden Tage irgendwie versucht zu vermischen. Wenn man versucht, diese theoretischen Spielteile zum Thema Spiel/Spieleentwicklung mit den praktischen Teilen versucht irgendwie zu verbinden, dass man also nicht sagt: „Wir machen am ersten Tag Theorie und dann fangen wir irgendwie am zweiten Tag an mit Spieleentwicklung, sondern dass man versucht das irgendwie so parallel zu

fahren, wenn das geht. Man müsste noch mal gucken, ob das auch mit den Inhalten, die du hier drin hast, überhaupt so hinhaut. #00:20:15#

E3: Genau. (...) Und genau das sage ich vielleicht auch jetzt gleich nochmal. Was ich auch ein bisschen problematisch finde, ist die Idee, dass die alle ihr eigenes Spiel entwickeln und das so sehr offen ist. Die sollen ja dann eine eigene Spielidee entwickeln und das dann in der Engine umsetzen. Halte ich für problematisch. Wenn du bis zu zehn Teilnehmer hast, wirst du dann, wenn du es so machst, wahnsinnig viele Fragen kriegen. Zum einen, nachdem du die Features erklärt hast. Wie funktioniert denn das nochmal? Und wie geht dies und jenes? Und dann wird, wenn jeder Teilnehmer sein eigenes Spiel macht, jeder Teilnehmer 50 Fragen haben, wie er das jetzt irgendwie in der Engine umsetzt und dann kommst du überhaupt nicht mehr hinterher. Das ist jetzt / So stelle ich mir das jetzt vor. Mit Erwachsenen habe ich noch nicht so viel gearbeitet, aber bei Kindern wäre das auf jeden Fall so, denn es sind immer alle Arme oben und alle fragen: „Okay, ich will jetzt dieses Feature umsetzen. Geht das damit? Wie muss ich es programmieren usw.“ Da bist du lost. Das sprengt dir völlig den Workshop. Als Alternative würde ich eher sagen, man gibt irgendwie eine Spielidee vor: „Wir werden in diesem Seminar eine kleine Geschichte erzählen, ein Jump-and-Run programmieren, ein kleines Actionspiel bauen. Und ihr Teilnehmer habt aber die Freiheit, einen eigenen Charakter zu importieren, eigene Sounds zu machen, eigene Hintergrundbilder und auch die Steuerung zu individualisieren, oder so“. Dass man einen Rahmen hat für ein Spiel, das alle bauen, dass sozusagen auch die, die Probleme haben werden mit der Software, die nicht so richtig hinterherkommen, einfach so ein Follow-through haben, die ja sozusagen einfach nachprogrammieren und diejenigen, die schneller sind, die das besser verstehen, die mehr Erfahrung haben, das schnell umsetzen und dann irgendwie in so Phasen, wo frei ist, wo man individualisieren kann, dann ihre eigenen Sachen machen. Man muss immer auch vom schwächsten Teilnehmer ausgehen, dem, der am wenigsten Ahnung hat, der am langsamsten ist, der die meisten Technikprobleme hat und auch für den muss das Seminar funktionieren. Und da ist es, glaube ich, immer am besten, wenn man eine klare Anleitung hat mit fertigen Assets usw., die man in

einer gewissen Zeit einfach nachprogrammieren kann. Und die halt nicht zu überfordern. Und für alle anderen, die eben schneller sind, Erfahrung haben, denen irgendwie die Möglichkeit zu geben, die Sachen zu individualisieren, Sachen auszuprobieren und irgendwie dann ihre eigenen Versionen zu bauen, oder so. Denke ich, ist wesentlich realistischer, als wenn man sagt: „So, hier, ihr könnt irgendwie / Überlegt euch alle eigene Spielideen und dann setzt die selber in dieser Engine um.“. Ich glaube, das fällt einem auf die Füße, wenn man das versucht. Also so würde ich / Vielleicht klappt es auch. Vielleicht bin ich dafür viel zu pessimistisch. Aber ich würde so, glaube ich, nicht einsteigen, sondern erst mal mit so einer Safety-First-Variante probieren. Und wenn das läuft, dann kann man irgendwie in späteren Runden immer mehr Freiheit geben und das immer individueller machen. Genau. Ja, zurück zum Kurskonzept. #00:24:08-1#

E3: Genau diese Teilbereiche der Spieleentwicklung, so etwas kann man, glaube ich, machen. Diese Berufsbilder vorstellen mit dem Memory, finde ich eigentlich auch eine ganz schöne Methode. Also ich habe noch nicht so eine ganze Vorstellung, wie du das dann machst, ob da Bilder drauf sind oder Texte auf den Karten? #00:24:33-7#

I1: Ich hatte vor / Also einmal steht die Berufsbezeichnung und auf dem anderen Bild ist es so eine kurze Erklärung, mindestens ein Wort, also je nachdem. So habe ich mir das vorgestellt. #00:24:46-9#

E3: Also genau, dass man den Beruf mit der Kurzbeschreibung zusammen. Okay. Ja. Genau, das kann man auf jeden Fall versuchen. Da müsste man dann noch irgendwie eine Reflexion oder so was vielleicht mit einbauen. Aber. Das habe ich jetzt hier nicht gesehen, aber das würdest du wahrscheinlich auch noch machen. #00:25:14-6#

I1: Ja, das stimmt, das habe ich jetzt nicht hingeschrieben, aber man würde sowieso danach nochmal drüber sprechen. #00:25:19-5#

E3: Genau. Ja. Genau, bei diesen Methoden immer überlegen: Was bringt das der Zielgruppe? Wie passt das in den roten Faden vom Workshop? Wie bringt uns das sozusagen / Bringt das die Teilnehmer beim eigentlichen Ziel voran, ihr eigenes Spiel zu bauen? Das muss / würde ich sagen, muss immer dahin gravitieren, dass die Methoden in diesen roten Faden passen und am besten immer irgendeinen Bezug zu dem Spiel zu haben, was man da erstellt. Ich glaube, dieses Spiel, was man baut, ist letztendlich so das Kernprodukt, was dahinten bei rauskommt. Und ich würde immer versuchen, alle inhaltlichen und praktischen Parts irgendwie da drum herum zu bauen, dass das irgendwie so eine Einheit wird. Weißt du? (...) #00:26:20#

E3: Genau. (...) Die Schritte der Projektplanung. Hier würdest du dann vorstellen, was es alles für Schritte gibt, wenn man ein Spiel plant, oder? #00:26:41-4#

I1: Genau. Und das würde ich dann noch bildhaft untermalen. Ja, also genau, als eine Art, wie man das angehen kann. #00:26:56-2#

E3: Ja, finde ich / Vortrag ist immer relativ unspannend. Ist nicht interaktiv. Da wäre wieder die Frage, was nützt denn das? Das ist ja für ihr kleines Spiel irgendwie Overkill. Diese ganzen Sachen müssen sie nicht machen. Zumal wenn man wirklich sagt: Wir machen gemeinsam ein Spiel. Dann kann man vielleicht eher konkret vorstellen: „Okay, wir machen jetzt dieses kleine Jump-and-Run.“, oder so was. Ich meine, das muss auch irgendwas Einfaches sein. Welche Schritte müssen wir da planen, uns überlegen. Das kann man auch als eine Abfrage machen oder so sagen: „Okay, welche Elemente, denkt ihr, sind jetzt wichtig? Was überlegt man sich vorher, bevor man dahin kommt, ein Jump-and-Run zu bauen? Welche Fragen stehen da vorher dran?“, oder so was. Das man zumindest dann auch also eben so einen konkreten Bezug zum Projekt hat, was man vorhat und diese Methode versucht, ein bisschen interaktiver zu gestalten und nicht irgendwie: „Ich halte euch jetzt einen Vortrag, wie man ein großes Spiel bauen würde.“ Werden die wahrscheinlich nie machen, weil sie irgendwie keine Programmierer sind und keine Spieleentwickler. Genau. Was

ich ja ganz witzig fand. / Also ich habe es mir nicht angeguckt, aber diese Idee, was kann bei einer Projektplanung schiefgehen? Das finde ich, so etwas ist ganz unterhaltsam und da kann man dann auch noch mal wahrscheinlich darauf reflektieren. Ich hab das Video nicht gesehen, aber so etwas ist eigentlich ganz gut zu sagen. Es kann eigentlich alles scheitern irgendwie, wenn man so ein Spiel baut und dann darüber noch mal mit den Teilnehmern zu sprechen und zu reflektieren. Worauf sollte man achten oder worauf solltet ihr achten, wenn ihr jetzt anfangt ein Spiel zu entwickeln? Sollte man dann einfach los programmieren oder wie macht man das denn? Setzt ihr euch dann vor den Computer und schreibt erst mal einen Text oder fangt ihr sofort an zu programmieren? Was wären so eure Schritte? Oder so etwas. Dass man sich das mit denen zusammen überlegt. Pitch Decks klingt irgendwie auch ganz spannend. Habe ich jetzt auch nicht reingeguckt. Aber genau könnte irgendwie auch / Förderantrag würde ich mir nicht angucken. #00:29:28-0#

I1: Ja, das ist aber wirklich sehr interessant. #00:29:32-1#

E3: Ja, aber wahrscheinlich viel Text. #00:29:35-3#

I1: Nein, nein, denn das ist ja auch mit Bildern und so.

E3: Ach so, okay.

I1: Aber viel Text ist es trotzdem, ja. #00:29:42-6#

E3: Ja, ja, das ist dann immer / Das kann man da nicht lesen. Das ist dann vielleicht irgendwie auch unbefriedigend. Dann wollen die wirklich das Ding durchlesen oder so. Und dann verliert man da irgendwie viel Zeit. Genau. #00:30:00#

E3: Motivation der Entwickler. (...) Ja, das wissen die selbst, warum sie motiviert sind. Da muss man auch nicht unbedingt mit ihnen reflektieren. (...) Da Spielermotivation „Schreibe zehn Punkte, warum du Spiele spielst.“ (...) Also das fühlt sich halt alles so ein bisschen an, wenn ich mir überlege, ich habe da

jemanden, der will unbedingt ein Spiel bauen und den frage ich jetzt irgendwie zehnmal: „Was ist denn eigentlich deine Motivation zu spielen?“. Das ist für den alles so, das ist für die Leute trivial und da will man auch dann nicht unbedingt darauf reflektieren oder so. Das ist / „Ja, ich spiel halt gerne. Es macht mir Spaß.“ Das ist so / (...) Das klingt halt so ein bisschen immer nach so einer theoretischen Beschäftigung damit, was Sinn macht, aber vielleicht eben mit dieser Zielgruppe nicht so viel Sinn macht. Weiß du, was ich meine? #00:31:10-2#

I1: Hm. #00:31:11-0#

E3: Das, finde ich, muss man sich immer genau überlegen. Wie reagiert jemand, (...) der irgendwie Lust hat, in seiner Freizeit einfach mal so hobbymäßig ein kleines Spiel zu basteln? Wie reagiert der auf diese Punkte und auf diese Fragen? Es ist das etwas, womit er sich auseinandersetzen will in dieser Situation? Wenn die Motivation ist: „Ich will ein Spiel bauen.“. Oder ist es eher was, wo er sagen würde: „Lass uns endlich das Spiel bauen. Was willst du immer mit deinen Fragen und Vorträgen?“ #00:31:44-6#

I1: Ja stimmt, das ist schwierig. #00:31:48-2#

E3: Genau, das muss man sich / Das ist einfach / Man kann es auch für eine andere Zielgruppe machen. Für einen Medienpädagogen zum Beispiel sind das sicher ganz spannende Punkte. Die haben auch Interesse an Theorie usw.. Wenn man jetzt sagt, die Zielgruppe sind Medienpädagogen, mit denen sowohl Spieltheorie zu besprechen als auch dann die Praxis: Wie könnt ihr in eurem Alltag dann auch mit einer Gruppe ein kleines Spiel bauen? Für die wäre das irgendwie wesentlich passender. Aber ich sag jetzt mal für den Angestellten, der sitzt irgendwie acht Stunden im Büro und hat aber Lust in seiner Freizeit ein Spiel zu bauen. Der interessiert sich weniger für die Theorie, der weiß, warum er spielt und der will jetzt die Praxis. Irgendwie sozusagen. Der will vielleicht auch ein paar Methoden und ein paar Hintergründe, die es ihm einfacher machen, das gute Spiel zu bauen. Aber er will jetzt nicht irgendwie Theorie

lesen und will sich nicht mit Spielermotivation in der Tiefe auseinandersetzen. Weißt du, was ich meine? Deswegen ist es, glaube ich, ganz wichtig, da immer die Zielgruppe im Kopf zu haben und immer zu überlegen: Ist diese Methode für meine oder die Methode und der Inhalt für die Zielgruppe irgendwie spannend für das, was ich da umsetzen will? #00:33:13#

E3: Genau, dann kommt der Flowzustand. Ist so ein bisschen dasselbe irgendwie. Auch mit dem Spiel, was du dann da mit denen baust, wird man nicht zu einem Flowzustand kommen. Man wird ein bisschen Spaß haben. Das ist aber dann eher so „Flappy Bird“. Das ist jetzt nicht das Hardcorespiel irgendwie. So was, ja, das ist sicher auch nicht uninteressant, ist aber wahrscheinlich auch eher was für die Handreichung, die man noch mitgibt oder so. Man sagt so: „Hier, das ist spieltheoretisch spannend und wenn ihr wirklich mal ein super Spiel bauen wollt, solltet ihr diesen Flowzustand erreichen. Da mache ich jetzt aber keinen Vortrag, da habt ihr hier noch einen Text im Handapparat.“. #00:34:02#

E3: So was kommt jetzt? Gamedesign. (...) Genau. Methoden zur Ideenentwicklung. Das ist natürlich jetzt schon nicht unspannend. Würde ich aber auch kurz halten. Wenn man ein Spiel sozusagen mehr oder weniger vorgibt, dann ist das auch eher was für das nächste Spiel sozusagen, was man dann wirklich selber in der Freizeit macht. Da macht es schon Sinn zu sagen: „Okay, manchmal fällt einem nichts ein und dann gibt es halt ein paar gute Methoden, mit denen man Ideen entwickeln kann für Spiele.“. Das macht schon Sinn. Gutes und schlechtes Spiel. (...) Ja. Genau. So etwas macht, glaub ich, irgendwie solche Reflexionsrunden. / Das kann man wirklich ganz gut einbauen, wenn man zum Beispiel vorher mit der Game Engine gearbeitet hat, eine halbe Stunde oder so und sagt: „Okay, jetzt braucht man mal wieder ein bisschen was zum Runterkommen, ein bisschen was zum Konsumieren.“, oder so. Dann kann man dieses Spiel zum Beispiel anspielen und dann mit denen so ein bisschen eine Reflexionsrunde machen, wo sie dann ein bisschen reden können über das Spiel. Das wäre eine schöne methodische Abwechslung. Das kann man schon drin lassen. Ich würde es jetzt nicht so lang machen. Du hast ja

irgendwie 40 Minuten, glaube ich. Das kann man dann. (...) Ja, zehn Minuten spielen oder so und dann zehn Minuten Reflexion oder so was, also je nachdem. #00:35:52#

E3: (...) Genau. Spielmechaniken. Das kann man ja auch super dann verknüpfen mit einem praktischen Teil. (...) Da muss man aber, eigentlich muss man da auch nicht / Da hast du hier „Redebeitrag des Leiters“, wäre wieder so ein Vortrag. Die wissen halt was. Wenn Leute viel spielen, wissen sie ungefähr, was eine Spielmechanik ist. Das kann man irgendwie / In fünf bis zehn Minuten kann man dann noch mal kurz sagen, worum es da geht. Aber da muss man, glaub ich, jetzt nicht 25 Minuten Vortrag noch mal halten. #00:36:32-4#

I1: Ach so, ja, ja. Das waren jetzt auch nicht die 25 Minuten Vortrag. Also das Reden von mir sind auch nur höchstens fünf bis zehn Minuten. Und dann ist da noch die Aufgabe dazu integriert, die dann die weitere Zeit in Anspruch nimmt. Wo man dann eben sich das Video anguckt und jeder so eine Spielmechanik beobachten, also bekommen hat, die er dann dahingehend für das Spiel analysiert. #00:37:04-1#

E3: Ja. (...) Ja. Könnte man machen. Würde ich aber theoretisch auch eher stark kürzen, weil ich glaube, dass die wissen, was ungefähr eine Spielmechanik ist. Wenn man noch mal darauf sagen / Welche Elemente sind irgendwie wichtig, wenn ich ein eigenes Spiel baue? Vielleicht auch etwas, woran sie jetzt nicht immer denken oder so? Regeln. Die Sachen dann auch gut vermitteln usw.. Weiß nicht, müsste man noch mal überlegen, was dann für die spannend ist. Aber wie gesagt, diese Reflexion auf Spielmechaniken, das wäre, glaube ich, eher auch wieder etwas für Medienpädagogen. Wenn man mit denen so ein Seminar macht. Das ist, glaube ich, fast schon wieder zu theoretisch. (...) Ist jetzt so mein Eindruck. Aber genau. #00:38:12#

E3: So. Genau. Jetzt kommt ja dann da die Arbeit mit der Engine. Genau, das habe ich ja schon gesagt, dass dieses selbständige Arbeiten an dem Prototyp,

würde ich eher nicht machen. Sondern wie gesagt, würde ich etwas vorgeben und dann an bestimmten Punkten Freiheit lassen. #00:38:38#

E3: (...) Genau. Die Logik der Programmiersprache hast du hier noch als Lernziel. Denke ich, ist als Lernziel vielleicht auch schon wieder zu viel. Wenn du jetzt noch / Du hattest hier so ein paar Teile, wo du irgendwie dann noch Programmierkonzepte erklärst. Das würde ich versuchen, so kurz wie möglich zu halten und da vielleicht auch eher noch mal verweisen irgendwie auf, wenn es da irgendwie Kurse gibt oder so etwas. Dass man sagt: „Ja, wir gehen jetzt hier im Schnelldurchlauf durch. Ich nenne euch kurz die Konzepte und ganz grob, was sie machen. Geht aber nicht darum, dass ihr das komplett lernt. Wir programmieren das erst mal nach und ich gebe euch aber auch nochmal Literatur, wo das irgendwie genauer erklärt wird und wo ihr das noch mal üben könnt oder so.“. Weil du willst ja eigentlich auch keinen Programmierworkshop machen, sondern Ziel, so wie ich das verstehe, ist ja wirklich eher, die Motivation bei den Teilnehmern zu wecken, sich nach dem Workshop weiter damit zu beschäftigen. Also überall nur so ein bisschen anteasern und ihnen zeigen, wie cool das ist und was man für coole Sachen damit machen kann. Und sie müssen es aber gar nicht inhaltlich wirklich alles verstehen, sondern sie sollen ja eher dann motiviert sein, dann in deinen Handapparat zu gucken und in deine Hinweise und dann selbstständig irgendwie sich die Sachen zusammenzusuchen. Denn mehr schaffst du in den zwei Tagen ja sowieso nicht, als die zu motivieren und zu sagen: „Ah, jetzt macht es euch Spaß und jetzt hängt euch mal rein und guckt euch die Sachen alle genauer an.“. Das muss ja so ein bisschen dann auch das Ziel sein. (...) #00:40:31#

E3: Genau. (...) So. (...) Genau, da diese Stelle „Stell deine Spielidee vor und so“, das würde dann alles ein bisschen rausfallen. (...) Genau, das müsste man dann entsprechend so ein bisschen umschreiben. Wenn du da etwas vorgibst. #00:41:36#

E3: Denn du hast ja / (...) Das ist ja dann auch noch hier drin. Diese Erklärphase, wo du komplizierte Aktionen nochmal einführst, wie dieses Gegner

spawnen, Passfollowing, Einsammeln von Objekten und so. Das dauert alles, denke ich, ziemlich lange, das überhaupt zu erklären als Spielmechanik und dann noch wie man das in der Engine umsetzt. Das sind A denk ich, viel zu viele Punkte, die du da reingenommen hast. Und wenn du dir vorstellst, die wollen das jetzt wirklich dann in ihre Spiele einbauen, das merken sie sich natürlich nicht nach der kurzen Vorstellung, sondern die erinnern sich dann: „Ja, da könnte man auch das und das machen.“. Und dann hast du 1000 Rückfragen, dann kommen die alle: „Ja, ich hab jetzt hier die Spielfiguren. Die soll dem folgen und dann soll die dieses und jenes machen und so was. Wie setze ich das um?“ Und das kannst du A nicht leisten als Workshopleiter, das alles so detailliert zu erklären. Und dann hast du natürlich, wie auch bei Workshops mit Kindern, Enttäuschung. Es ist ja doch alles zu kompliziert. Und jetzt kann ich mir das alles nicht merken. Die hat es doch erklärt usw.. Und das führt dann zu Frustration. Ich denke, es ist besser, wenn die alle erst mal so ein Grundspiel entwickeln. Dann haben sie am Ende alle auch ein positives Erlebnis. Sie haben eben dieses kleine Spiel gebaut und dann kann man ihnen noch zeigen: „Ja, es gibt hier aber noch 1000 Möglichkeiten. Das ist sozusagen ein ganz simples Spiel. Ihr könnt das aber irgendwie, wenn ihr euch ein bisschen Zeit nehmt, ein bisschen Geduld, und hier in meinem Begleitmaterial guckt, dann gibt es noch 1000 Sachen, die ihr auch in dieses simple Spiel irgendwie einbauen könnt, die ihr da lernen könnt usw..“. Dann kann es natürlich immer noch Frustration geben, aber es ist besser, als wenn man jetzt in dem Workshop schon erlebt, wie komplex und kompliziert das alles ist und dass man es jetzt irgendwie auch da wieder nicht geschafft hat, vielleicht seine Ideen umzusetzen oder so, sondern da ist es, glaube ich, wichtiger, dass die alle irgendwie aus dem Workshop gehen, zumindest mit einem ganz simplen Spiel, was sie selber gebaut haben und was am Ende auch funktioniert. Es wäre ein gutes Ziel. #00:43:53#

E3: Genau. Und man kann ja trotzdem so Individualisierungsphasen drin lassen. Dass man sagt: „So, ihr habt alle noch eine Stunde, eine halbe Stunde Zeit, um an den Sachen, die ihr jetzt eingebaut und gelernt habt, irgendwie rumzubauen, den Sound zu verbessern oder an der Spielmechanik noch

herumzubasteln usw.. In dem Rahmen, in dem wir das jetzt hier behandelt haben. Ja so. Ich kann euch jetzt nicht alles erklären. Es gibt 1000 Funktionen und auch mit dem Programmieren kann man wahnsinnig viel machen. Ihr habt aber jetzt schon so ein paar Grundlagen gelernt und versucht mal mit denen jetzt alleine mit den Grundlagen das Spiel zu verbessern oder zu individualisieren.“. Dann kann man am Ende immer noch auch nochmal eine Vorstellungen machen, wo alle sagen: „Ja, ich hab jetzt hier noch einen Text eingebaut oder ich habe meine Spielfigur so und so ...“, dass die dann am Ende auch in der Gruppe noch mal kurz das vorstellen können, was sie da gemacht haben, wenn sie wollen. Das ist ja auch immer so / #00:44:57-7#

E3: Aber genau, dass man ihnen trotzdem irgendwie so ein bisschen einen Rahmen vorgibt, in dem sie sich bewegen. Und in dem sie ihre Spiele bauen sollten. Genau. (...) Ja. Das war es schon. (...) Genau das sind natürlich jetzt irgendwie ziemlich grundsätzliche Änderungsvorschläge oder Überlegungen, aber genau so hatte ich ein bisschen die Frage verstanden. Und genau das. Ich würde es, glaube ich, noch einmal wirklich ein bisschen umkonzipieren, ein bisschen umbauen. Ich weiß nicht, ob du jetzt Zeit hast dafür, aber / Ja. #00:45:47-2#

I1: Ja. Also es war auf jeden Fall schon mal sehr spannend, wie du das alles siehst. Da werde ich noch mal stark darüber nachdenken, ob/wie ich das nochmal weiter durchmischen kann. #00:46:11-7#

E3: Ja. #00:46:13-0#

I1: Es ist nur irgendwie immer so schade, sich dann von seiner Theorie zu trennen, wenn man sie denn schon hat. Aber ja. #00:46:21-5#

E3: Ja, das Wichtige ist aber, dass der Workshop irgendwie funktioniert. Und Theorie / Es ist immer ganz schön. Ich kenne das irgendwie. Man will dann Sachen vermitteln usw.. Aber es gibt nichts Schlimmeres, als wenn man sieht, dass die Teilnehmer sich irgendwie langweilen, dass man an den Teilnehmern vorbei redet. Das ist eine sehr unschöne Erfahrung, wenn man dann merkt, das

ist aber überhaupt nichts für die, das interessiert die gar nicht, die haben ganz andere Fragen und eine ganz andere Vorstellung von dem Workshop. Und ich langweile die hier. Und das ist so / Das will man halt auch nicht. Das ist / Was wirklich Spaß macht, wenn man sieht: Ja, die sind mit Begeisterung dabei und die arbeiten irgendwie mit. Und das bringt denen hier was. Das ist halt so ein bisschen immer / Wie gesagt, ich glaube dieses Konzept, wenn du das für eine andere Zielgruppe irgendwie schreiben würdest. Deswegen war auch meine Frage so ein bisschen am Anfang: Was ist das Ziel dieses Workshops? Wenn du das für Medienpädagogen machst, würde ich es trotzdem irgendwie ein bisschen mehr mischen, Praxis-Theorie. Aber da haut die Theorie dann schon hin. [undeutlich] Für die sind solche Sachen spannend. Die lesen so was gerne, hören sich das auch gerne an, die sind es auch gewohnt, sich einen Vortrag anzuhören. Aber der Angestellte, der praktische Spiel programmieren will, der hat keine Lust, sich einen Vortrag anzuhören, sondern der will wissen, wie die Software funktioniert und will die Tipps und Tricks irgendwie, wie er ein flüssiges gutes Spiel baut. Der will die Praxis. Der will nicht wissen, warum andere Leute gerne spielen und was der Flow-Zustand ist, sondern der will es selber bauen und will die praktischen Hinweise dafür haben. Deswegen ja, für eine andere Zielgruppe haut das Konzept mehr hin. Aber für die Zielgruppe Erwachsene im Hobbybereich würde ich es umbauen. #00:48:25-0#

E3: Du kannst auch einfach deine Zielgruppe ändern. Dann / [Ton weg durch Rauschen] #00:48:32-1#

I1: Ja, mal gucken. Oder ich mache halt einmal so, einmal so. Aber dann eben nur eins davon in der Bachelorarbeit. Ich glaube, dein Ton ist jetzt weg. (...) Also es hat eben so komisch gerauscht. Mich hörst du ja noch, oder? #00:49:00-9#

E3: Ich höre dich noch. Hörst du mich? #00:49:02-6#

I1: Jetzt, jetzt. #00:49:03-2#

E3: Ich glaube, ich bin hier auf die Stummtaste gekommen. #00:49:07-3#

E3: Ja, aber hast du noch Fragen zu meinem Feedback oder zu irgendwie was auch immer? #00:49:17-3#

I1: Also ja, zu dem Rahmen. Am Anfang habe ich mich das auch gefragt: „Gebe ich so ein Spiel vor, was wir quasi gemeinsam machen oder eben nicht?“. Und dann bin ich irgendwann dahin gekommen, dass ich mir dachte: „Na ja, ich gebe es ihnen jetzt mal doch nicht vor, weil das zu / (...) Na ja, weil ich denen irgendwie noch den Freiraum lassen wollte. Oder auch für die Selbstständigkeit, wie auch immer.“. Und ich mir so dachte: „Naja, es gibt da so einige Funktionen und ich weiß, das ist eigentlich alles schon viel zu viel, deshalb nehmen wir auch nur etwas davon und nicht alles.“. Ich hatte mir halt irgendwie gedacht: „Na gut, wenn ich ihn das jetzt vorgebe, dann ist das vielleicht auch wieder demotivierend irgendwie, weil sie auf was ganz anderes, naja, vielleicht nicht ganz anderes, aber etwas anderes eher Lust hatten.“. Ach so, ja, und mein Kurs, der geht zwar um diesen kleinen Spielprototyp in diesen zwei Tagen, aber gleichzeitig soll er irgendwie auch darauf vorbereiten, wenn man dann im Nachgang eben selber daran weiterarbeitet. Deshalb fand ich, (...) ja, ich sag mal so, den Ausflug in den Entstehungsprozess von Spielen eigentlich ganz sinnvoll, damit sie sich auch wenn sie Lust haben, selber so einen kleinen Plan machen können, wie sie das angehen wollen, zumindest mal davon gehört haben, was man da alles so beachten könnte. (...) Sonst fallen sie da so unvorbereitet herein. #00:51:18-4#

E3: Genau. Vorgabe ja oder nein?! #00:51:26-5#

I1: Ach so ja. Und genau dasselbe nochmal für die Ideenentwicklung. Ich weiß, dass einige Ideen natürlich so oder fast alle davon gar nicht gleich umsetzbar sind. Das könnte auch frustrierend sein, aber ich sehe das eher so für die Zukunft an, dass man weiß: „Ach ja, so habe ich das schon mal gemacht. So könnte ich wieder auf eine Idee kommen.“. #00:51:48-5#

E3: (...) Genau. Zur Frage Vorgabe ja oder nein? (...) Vielleicht ganz kurz, als ich irgendwie das erste Mal mit der Unity Engine gearbeitet habe, habe ich auch

ganz stumpf so ein Tutorial nachgearbeitet. Hab mir so einen YouTube-Kurs angeguckt und habe wirklich / Ich hatte keine Ahnung von der Engine. Ich wusste nicht, wie es funktioniert, wie die Funktionen sind und ich hatte auch vom Programmieren eigentlich nicht wirklich Ahnung. Das ist ja wahrscheinlich ungefähr die Zielgruppe, auf die du da treffen wirst. Leute, die die Vorstellung haben: „Ja, ich hätte Lust, mein eigenes Spiel zu bauen.“. Das war tatsächlich genau der / Ich bin eigentlich der prototypische Teilnehmer. Vor zehn/fünfzehn Jahren hatte ich genau diese Idee. Da habe ich mich vor YouTube-Videos gesetzt und hab ganz stumpf, ich weiß nicht, bestimmt 15 Stunden dieses Spiel nachgebaut und nachprogrammiert in jedem einzelnen Detailschritt, jedes Asset eingebaut, jede Codezeile abgeschrieben, ewige Stunden, weil mir klar war, wenn ich jetzt anfangen, hier was eigenes zu machen, dann verfranze ich mich, dann komme ich mit meinem eigenen Programm nicht mehr klar und so. Ich habe viel zu wenig Erfahrung, als dass ich da die Möglichkeit habe, das irgendwie sinnvoll zu individualisieren oder an dem Code herumzuspielen. Wenn ich jetzt den Code ändere, das habe ich irgendwie in ein paar Stunden vergessen, was ich da gemacht habe und dann funktioniert es alles nicht mehr. Also ich war auch super vorsichtig und es sollte eben auf jeden Fall am Ende irgendwie genau das dabei herauskommen, was mir da versprochen wurde. Und ich glaube, das macht Sinn zu sagen: „Die haben halt keine Ahnung von der Software, auch wenn sie schon mal mit Software gearbeitet haben. Und sie haben im schlimmsten Fall überhaupt keine Ahnung vom Programmieren.“ Und dann ist das eine totale Überforderung, wenn man hier sagt: „Ich zeig euch kurz die Funktion.“. Das kann sich auch keiner merken. Das ist viel zu komplex, diese Software. Und ich zeige euch auch kurz, wie man so ein Programm, so einen Code schreibt und dann müsst ihr das aber selber machen. Das ist für / Also ich habe auch studiert und ich habe auch technische Erfahrung. Ich habe früher auch schon mal programmiert, aber der Umgang mit so einer Engine, das ist / Da hat man zu viel Respekt vor. Und das ist einem viel zu komplex. Da kann viel kaputt gehen usw.. Und ich war total glücklich, dass mich jemand an die Hand nimmt und mir das wirklich so kleinschrittig vorprogrammiert. Ich glaube, du wirst die wenigsten Teilnehmer haben, die sagen: „Oh ja, komm, das ist ja wie Blender. Jetzt mach ich hier schnell das alles rein und ja, jetzt hat sie

mir gezeigt, wie man programmiert. Jetzt programmiere ich das nach und mache meinen eigenen Code.“. Ich glaube also, wie gesagt, du musst immer auch vom schwächsten Teilnehmer ausgehen. Und in dem Fall wäre der schwächste Teil vielleicht sogar ich gewesen, der sagt: „Nein, ich möchte wirklich eine Anleitung und am liebsten irgendwas zum Ausdrucken, wo ich mir das hinlegen kann und das einfach so nachprogrammieren kann. Und dann kann ich mich so ganz Stück für Stück in die Feinheiten reinarbeiten und Sachen anpassen usw.“. Und wenn du dann die Teilnehmer hast: „Ja, das habe ich alles verstanden.“. Die machen das dann sowieso individuell. Und Leute, die so viel Selbstbewusstsein haben, die schreiben sich im Zweifelsfall auch gar nicht in so einen Kurs ein, sondern die suchen sich selber ihr Tutorial irgendwo heraus. Das ist ja auch / Wer schreibt sich in so einem Kurs ein? Wer nimmt diese Hilfe in Anspruch? Das muss man immer alles mitdenken. Was sind das für Typen von Menschen, die so einen Kurs buchen? Das sind im Zweifelsfall eher Leute, die eben jemanden suchen, den sie fragen können und jemanden, der einen an die Hand nimmt. Und genau das würde ich ihnen dann auch eher liefern und jetzt nicht sagen: „Ich gebe euch alle Freiheit hier. Ich gebe euch nur so eine Idee, wie man es macht. Den Rest müsst ihr aber selbst machen.“. Das ist für die, glaube ich, eine völlige Überforderung, kann ich mir vorstellen. Wäre für mich auch eine völlige Überforderung gewesen. #00:56:07#

I1: ↳Ja, du hast /

E3: Ja und für die ↳ Weiterarbeit / Ja, entschuldigung. #00:56:10-2#

I1: Ich wollte sagen, du hast recht. Ich habe ja auch lauter Tutorials mitgemacht am Anfang, um mich da reinzufinden. Ich war da auch froh über jede Hilfe und jedes Detail, was man mir bot, damit ich es auch ja verstehe. Bis ich irgendwann mal auch Lücken schließen konnte, wenn es nicht mehr ganz detailgetreu war. #00:56:30-2#

E3: Genau. Und jetzt baust du genau dieses Tutorial, sozusagen. Jetzt bist du diejenige, die die Leute an die Hand nimmt. Und du willst sie ja dahin führen.

dass sie irgendwann sagen: „So, jetzt brauche ich diese Krücke nicht mehr. Jetzt habe ich genug Selbstbewusstsein, Erfahrung, um das alleine zu machen oder irgendwie zu individualisieren.“. Dafür würde ich dann im Zweifelsfall immer auf deinen Handapparat oder deine Quellen oder was auch immer verweisen und sagen: „Wenn ihr das alles verstanden habt, hier hab ich noch zehn Tutorials, wie es weitergeht, wie man mit der Engine arbeitet, wie man ein eigenes Spiel baut.“. Troubleshooting [Fehlersuche, d. Verf.], was auch immer da wichtig und spannend ist. #00:57:16#

E3: Genau. Und diese Sachen / Irgendwie / Was du jetzt meinst, Entstehungsprozess von Spielen und Ideenentwicklung. Das ist sicher irgendwie auch spannend und wichtig, aber dann eben eigentlich auch eher erst für den Prozess, wo man sagt, man ist irgendwie halbwegs sicher mit der Technik und man ist jetzt so motiviert, dass man damit weiterarbeiten will. Wie gesagt, das denke ich, ist eben auch ein ganz entscheidender Punkt, in dem Kurs, dass man für die Motivation sorgt, dass man die Leute mit Selbstbewusstsein vollpumpt und sagt: „Ihr könnt das machen und wenn ihr das wollt, dann macht das und arbeitet weiter damit.“. Und da würde ich eher darauf achten, dass man, wenn man das thematisiert, Entstehungsprozess, Ideenentwicklung eine schöne Methode hat, die eben Spaß macht. Nicht so sehr dieses Frontale/ein Vortrag, weil sich das keiner merkt, sondern eher über eine schöne Methode vermittelt, dass das spannend und wichtig ist und dann aber auch wieder in den Handapparat gehen und sagen: „Hier, da gibt es noch einen Text dazu oder da gibt es irgendwie eine Toolbox zum Thema „Ideenentwicklung - Worauf sollte man achten?“ oder so etwas. Oder eine Vorlage, bevor du dein Spiel baust, schreib dir eine Idee auf, mach dies und das. Hast du das bedacht? So eine Checkliste oder so etwas. Das ist ja manchmal auch ganz hilfreich. Oder auch ein Hintergrundtext noch dazu oder so etwas.“. Aber dann eher im Kurs. Wie gesagt, das ist auch immer online. Das ist ein schwieriges Format, da eher auf Beteiligung und Motivation achten und den Background und die Hard Facts dann irgendwie eher so ins Zusatzmaterial packen. #00:59:15#

E3: Am Ende wird / Ja, entschuldigung. #00:59:20-3#

I1: Würdest du sagen, dass dann so die Spielideefindung und so etwas oder Handlungsfindung nochmal eher so am Ende eingebaut werden sollte, quasi nachdem man dann das Spiel gemacht hat? Also ich würde das jetzt doch eher schwierig finden, das jetzt da am Ende nochmal einzubauen, um da die Kurve zu kriegen, die Leute dann wieder rauszuholen aus der Engine, damit man sich da jetzt wieder auf etwas Neues konzentriert. #00:59:51-6#

E3: Nein. Wie gesagt, ich würde versuchen, das immer parallel zu führen mit diesem praktischen Teil. Da muss man halt gucken, wie. Man kann ja auch sagen, man stellt ins Zentrum jetzt erst mal die Erstellung dieses Spiels. Fängt an: Einführung in die Engine und dann die ersten Schritte, wie man das Spiel baut und darum herum versucht man dann noch diese Punkte: Wie ist eigentlich der Entstehungsprozess? Wie kommen wir zu einer Idee? Dass man das um diese Parts von der Engine drum herum baut. Ich würde es aber nicht ans Ende machen. Das macht ja keinen Sinn. Wenn das Spiel fertig ist, brauchen wir nicht mehr über die Ideenfindung und den Entstehungsprozess zu sprechen, sondern macht eigentlich Sinn, das irgendwie so ein bisschen parallel zu machen. Bevor ich meine Spielfiguren einbaue oder so etwas, kann ich über Ideenfindung sprechen. (...) Entstehungsprozess. Das kann man auch irgendwie zwischendrin machen. (...) Was sind eigentlich Elemente in so großen Spielen? Warum ist das so ein riesiger Prozess?, usw.. Man will da auch keinen abschrecken und sagen: „Ja, es ist eigentlich unmöglich ein cooles Spiel zu bauen, wenn du nicht 100 Programmierer hast und zehn Storyentwickler und wie auch immer.“. Aber ja, das ist vielleicht dann auch eher, wie gesagt, eine methodische Frage. Wenn man eine schöne Methode hat, um das zu thematisieren, dann muss das jetzt auch nicht zwingend irgendwie mit einem Element in der Engine zu tun haben oder so. Man kann auch sagen: „Ja, das ist im Prozess der Computerspielentwicklung ein wichtiger Punkt an und für sich. Deswegen machen wir jetzt dazu noch eine kleine Methode. Und ich hoffe, es macht euch Spaß.“. Dadurch kann man auch manchmal einfach Sachen setzen oder so. (...) Du bist ja da die Autorität. Das kannst du ja festlegen, wie du willst.

(...) Genau. Aber du musst es ja auch für dich irgendwie und in deinem Konzept ein bisschen begründen können, warum du was wann machst. #01:02:12-7#

I1: Ja. (...) Okay. Also jetzt auf die Schnelle habe ich erst mal keine weiteren Fragen. Vielleicht frage ich dich dann noch mal etwas per Email oder so. #01:02:37-3#

E3: Ja klar, das kannst du gerne machen. Das ist ja jetzt auch viel Input, viel Überarbeitungsvorschlag. Genau. (...) Ja, wenn du dann noch Fragen hast oder irgendwie noch eine Idee und da Feedback haben willst, kannst du mir gerne nochmal schreiben. Das ist kein Problem. #01:03:03-1#

I1: Okay, vielen Dank. Dann würde ich jetzt hier auch erst mal wieder beenden. #01:03:08-9#

E3: Mach das alles klar.

[Aufnahmepause]

E3: [...] Weitere Spiele zu bauen. Welche Punkte sind da für sie wirklich relevant? (...) Welche theoretischen Punkte und aber eben vielleicht auch vor allem eher welche praktischen Aspekte von Spieleentwicklung und wie kann man das, wenn diese Themen wichtig sind, wie kann man das gut methodisch umsetzen? Weil das ja auch immer die Frage ist. Thema mag wichtig sein, aber wenn du da keine gute Methode hast, dann kannst du im Zweifelsfall auch nichts davon transportieren. #01:03:46-0#

I1: (...) Ja, und ich bin dann auch tatsächlich etwas von mir ausgegangen. Ich dachte: „Ja, ich möchte auch etwas Theorie. Ich will jetzt / Also ich meine, ich möchte vermittelt bekommen, wie das funktioniert in der Praxis. Aber ich bin auch an der Theorie interessiert, wie das da abläuft. Oder wie läuft das eigentlich bei professionellen Studios ab und so. Ja. #01:04:11-9#

E3: (...) Ja, ja, aber genau. Das ist / Ich meine, es ist ja auch eine Erfahrung. Kann ja auch sein, dass du dann in der Erwartungsabfrage, dass da fünf Leute kommen und sagen: „Ja, interessiert mich total brennend, wie das in so einem großen Studio eigentlich abläuft. Was arbeiten da für Leute? Was haben die für Aufgaben und so? Das würde ich jetzt super gerne irgendwie wissen.“. Dann muss man das vielleicht noch einbauen oder irgendwie auch spontan dann nochmal einen Vortrag machen. Kann aber auch sein, dass die alle nur sagen: „Ja, ich will eigentlich jetzt nur wissen, wie diese Software funktioniert und wie ich dann möglichst schnell mein Spiel damit umsetzen kann.“. Das ist so ein bisschen, / das muss man halt herausfinden. Deswegen. Ich meine, so ein Konzept ist ja nie in Stein gemeißelt. Aber es ist eben immer die Gefahr, dass man auch zu sehr von sich ausgeht und von seinen Interessen. Als Medienpädagoge hat man halt eventuell andere Interessen als jemand, der in seiner Freizeit ein kleines Spiel bauen will. Das ist einfach so. Deswegen muss man immer versuchen, von sich zu abstrahieren und sich wirklich irgendwie in die Zielgruppe hineinzusetzen. Und am besten hat man irgendwie so ein/zwei idealtypische Teilnehmer. Dass man sich vorstellt: „Okay, meine Teilnehmer / Da und da schreibe ich das aus an der Volkshochschule oder wo auch immer und dann gehe ich davon aus, dass irgendwie diese Leute sich anmelden mit dem und dem Hintergrund, mit dem und dem Interesse usw.. Und für die entwickle ich einen Workshop. So ein bisschen wie ein Autor. Ich habe mein Publikum immer vor Augen und ich versuche, einen möglichst guten Text oder Workshop für die zu entwickeln, der genau auf die passt: Auf deren Wünsche, den Bildungshintergrund, die Erfahrungen usw.. Also das ist halt immer am Anfang ein Schuss ins Blaue. Wenn du den ersten Workshop gemacht hast, wirst du sehen, das haut alles nicht hin. Das sind ganz andere Leute, die sich da anmelden. Und beim zweiten Workshop kannst du dann umbauen und bist schlauer. Am Anfang ist es aber immer / Naja, weiß man nicht, wer da kommt. Gut. #01:06:38#

10.2 Kodierleitfaden

Kategorie	Definition	Ankerbeispiel	Kodierregel
Struktur	Einheiten zur Zeiteinteilung und zur Reihenfolge der Kursinhalte	[...] die Arbeitsphasen am Ende mit der Range Engine. Du hattest 70 Minuten insgesamt jetzt angepeilt. Das wirkt auf den ersten Eindruck wenig. E1: #00:03:22-5#	
Inhalt	Einheiten mit inhaltlicher Aussage zur Spieleentwicklung und zum Inhalt in der Range Engine	Und es ist ein schöner Überblick über die Teilbereiche der Berufe, also dass man sich auch ein gutes Bild darüber machen kann. E1: #00:05:28-7#	
Methoden	Einheiten, die auf Methodenauswahl des Kursleiters eingehen	Zehn-Minuten-Diskussion [...] „Okay, nehmt euch jetzt mal drei Minuten, schreibt mal irgendein Spiel auf, was euch jetzt einfällt, irgendeinen Triple-A-Titel und schreibt mir mal das Beste von dem Spiel auf und das Schlechteste.“ E1: #00:16:37-9#	Wenn die Methode und nicht die Zeit im Fokus steht, wird die Methodenkategorie der Strukturkategorie vorgezogen. Die Range Engine wird nicht betrachtet.
Gestaltung	Einheiten, die die Zielgruppenpassung, den Forderungsgrad der Teilnehmer, die Subjektorientierung oder den Rückgriff auf ihre Erfahrungen beinhalten	[...], dass man das eventuell da ein bisschen zusammenstaucht, um nicht zu überfordern. Also nur für die Modifier gesprochen, weil die jetzt für die Entwicklung selber, glaube ich, und das Modellieren für das reine Spieldesign nicht so notwendig sind. E1: #00:02:16#	Bei einer Überschneidung mit der inhaltlichen Kategorie oder der Kategorie „Selbstbestimmtes Handeln“, wird die Gestaltungskategorie vorgezogen.

Selbst- bestimmtes Handeln	Einheiten, die von der Handlungsfreiheit, dem Verfolgen eigener Ideen und/oder der Selbstständigkeit der Teilnehmer berichten	halb frei E1: #00:13:08-6#	
Zukünftiges Handeln	Einheiten über die zukünftige Beschäftigung der Teilnehmer mit dem Thema Spieleentwicklung oder mit der Range Engine	Das Potenzial ist definitiv gegeben. E1: #00:24:17-5#	
Reflexions- kompetenz	Einheiten über mögliche Reflexionskompetenzen der Teilnehmer zu Ideen, Zielen und Umsetzbarkeit, über die Einordnung von Erlerntem in neue Kontexte oder über medienkritisches Denken der Teilnehmer	Das passiert vollkommen automatisch mit wachsenden Fähigkeiten. E1: #00:26:47-7#	
Logisches und technisches Verständnis	Einheiten, die das logische oder das technische Verständnis der Teilnehmer in der Range Engine betreffen	Da die Range Engine für Einsteigerfreundlichkeit bekannt ist und Spiele auch ohne Programmierfähigkeiten nachvollziehbar entwickelt werden können und ein riesiger Fundus im Internet zur Verfügung steht, sofern auf die Verwandtheit von der Blender Game Engine oder halt UPBGE verwiesen wird, halte ich es für sehr wahrscheinlich. E1: #00:28:02-7#	

10.3 Kodierung der Textstellen

Kategorie: Struktur	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:03:22-5# (1)	[...] die Arbeitsphasen am Ende mit der Range Engine. Du hattest 70 Minuten insgesamt jetzt angepeilt. Das wirkt auf den ersten Eindruck wenig. [...] eventuell noch ein bisschen Pufferzeit damit dran bauen
E1: #00:04:45# (2)	Also positiv ist auf jeden Fall der thematische Aufbau zueinander.
E1: #00:07:40-7# (3)	[...] die Themenbereiche, welche am Anfang und welche am Ende abgehandelt werden, empfand ich als sinnvoll und nachvollziehbar [...]
E1: #00:08:45-4# (4)	[...] noch am Ende des ersten Tages schon auf die Range Engine, dass sie angesprochen wird, nicht darauf eingegangen, sondern einfach dazu gesagt wird: „Mit der und der Engine wird entwickelt.“
E1: #00:10:15# (5)	Ideen herbekommen. Da hattest du nur fünf Minuten eingeplant. Das ist sehr optimistisch.
E1: #00:11:15-1# (6)	Und bei der Range Engine wichtigste Funktion in 20 Minuten erklärt, hielt ich doch für sehr optimistisch. [...] Ich würde mehr Zeit einplanen für alle die noch gar keine Berührung hatten mit Game Engines.
E1: #00:21:26-8# (7)	Früh an die Range Engine heranzuführen.
E1: #00:23:18-6# (8)	[...], dass die Range Engine eventuell früher angesprochen werden sollte, um sich im Eigenstudium, sollte da noch Handlungsbedarf sein, sich schon mal ein bisschen damit vertraut zu machen.
E2: #00:02:02-0# (9)	Ich habe mich mit dem Konzept wohlgefühlt [...]
E2: #00:06:47-6# (10)	Das sind alles Anpassungssachen.
E2: #00:08:28-5# (11)	war absolut logisch. Also das ergibt auch nur so herum Sinn. [...] zuerst diese Motivation abzufragen. Und was ist eigentlich überhaupt das Spiel? Also erst mal die Theorie abzuhaken und danach dann immer erst in die Praxis reinzugehen bzw. das machen.
E2: #00:11:49-8# (12)	[...] dann rechne ich immer mit Puffer. Also dass man dann einfach sagen kann: „Okay, wir haben insgesamt vielleicht pro Tag eine halbe Stunde Puffer. Die Zeit kann ich nebenbei noch mal frei einteilen [...] Und

	dementsprechend würde ich halt immer ein bisschen mehr Zeit bei so Dingen machen, wo es letztendlich um die Motivation geht.
E2: #00:14:13# (13)	Gut, okay, es ist schon auch sinnig. Natürlich dann auch, wie du das dann so aufgebaut hast vom Werdegang. [bezogen auf die Arbeit in der Range Engine, d. Verf.]
E2: #00:23:25-5# (14)	sehr kompakt
E3: #00:05:23-1# (15)	Du fängst mit der Theorie an und erklärst sozusagen erst, was ein gutes Spiel ist und wie das funktioniert und gehst dann über zur Theorie [gemeint ist die Praxis, d. Verf.]. Ich würde es eher ein bisschen umgedreht aufziehen und im besten Fall vielleicht noch parallel. Dass man sozusagen den theoretischen oder methodischen Teil Spieleentwicklung mit der Praxis versucht, immer zu verbinden und das vielleicht auch in dem Workshop so parallel zu führen.
E3: #00:07:30# (16)	Die Zeit. Das scheint mir ein bisschen zu lang zu sein, insgesamt. Also du hast einmal sechs Stunden und einmal sieben Stunden mit Pause, aber ich glaube sieben Stunden als ein Live-Online-Kurs, das ist, denke ich, unrealistisch. Also gerade weil du so viel Input hast und so viel Neues. Da steigen dir die Leute irgendwann aus. Ich glaube, reine Arbeitszeit ohne Pausen, mehr als vier Stunden wird auch mit Erwachsenen nicht funktionieren irgendwie. Gerade weil du so viel Input hast und so viel Neues gelernt werden muss. Das würde ich schon noch mal kürzen.
E3: #00:14:43# (17)	Grundsätzlich vielleicht diese Vorstellung, die, denke ich, ist ein bisschen zu kurz. [...] Da hast du irgendwie 15 Minuten eingeplant. Das würde ich deutlich länger machen irgendwie und intensiver.
E3: #00:20:15# (18)	Ich fände es eigentlich besser, wenn man diese beiden Tage irgendwie versucht zu vermischen. Wenn man versucht, diese theoretischen Spielteile zum Thema Spiel/Spieleentwicklung mit den praktischen Teilen versucht irgendwie zu verbinden
E3: #00:26:20# (19)	Und ich würde immer versuchen, alle inhaltlichen und praktischen Parts irgendwie da [um das Spiel als Kernprodukt, d. Verf.] drum herum zu bauen, dass das irgendwie so eine Einheit wird.
E3: #00:30:00# (20)	Das ist dann vielleicht irgendwie auch unbefriedigend. Dann wollen die wirklich das Ding durchlesen oder so. Und dann verliert man da irgendwie viel Zeit. [bezogen auf das professionelle Konzept für den Förderantrag, d.

	Verf.]
E3: #00:35:52# (21)	Methoden zur Ideenentwicklung. Das ist natürlich jetzt schon nicht unspannend. Würde ich aber auch kurz halten.
E3: #00:35:52# (22)	Das kann man schon drin lassen. Ich würde es jetzt nicht so lang machen. [bezogen auf das Thema und die Methode zum guten und schlechten Spiel, d. Verf.]
E3: #00:36:32-4# (23)	Spielmechaniken. Das kann man ja auch super dann verknüpfen mit einem praktischen Teil.
E3: #00:38:12# (24)	Könnte man machen. Würde ich aber theoretisch auch eher stark kürzen, weil ich glaube, dass die wissen, was ungefähr eine Spielmechanik ist.
E3: #00:40:31# (25)	Du hattest hier so ein paar Teile, wo du irgendwie dann noch Programmierkonzepte erklärst. Das würde ich versuchen, so kurz wie möglich zu halten und da vielleicht auch eher noch mal verweisen irgendwie auf, wenn es da irgendwie Kurse gibt oder so etwas.
E3: #00:41:36# (26)	diese Stelle „Stell deine Spielidee vor und so“, das würde dann alles ein bisschen rausfallen.
E3: #00:48:25-0# (27)	Aber für die Zielgruppe Erwachsene im Hobbybereich würde ich es umbauen.
E3: #01:02:12-7# (28)	ich würde versuchen, das immer parallel zu führen mit diesem praktischen Teil. [...] man stellt ins Zentrum jetzt erst mal die Erstellung dieses Spiels. Fängt an: Einführung in die Engine und dann die ersten Schritte, wie man das Spiel baut und darum herum versucht man dann noch diese Punkte: Wie ist eigentlich der Entstehungsprozess? Wie kommen wir zu einer Idee? Dass man das um diese Parts von der Engine drum herum baut.
E3: #01:02:12-7# (29)	Bevor ich meine Spielfiguren einbaue oder so etwas, kann ich über Ideenfindung sprechen. Entstehungsprozess. Das kann man auch irgendwie zwischendrin machen. Was sind eigentlich Elemente in so großen Spielen? Warum ist das so ein riesiger Prozess?
Kategorie: Inhalt	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:02:16# (30)	[...] alles in allem sehr gut durchdacht
E1: #00:02:16# (31)	[...], ob es eventuell besser wäre, so was wie Modifier eher im Selbststudium zu Hause rauszulegen [...]
E1: #00:04:45#	Ich empfinde auch den Bezug von Erfahrungen oder bzw.

(32)	die Erfahrungswerte von Game Designern, wie zum Beispiel von deiner Jane McGonigal, finde ich halt super.
E1: #00:05:28-7# (33)	Und es ist ein schöner Überblick über die Teilbereiche der Berufe, also dass man sich auch ein gutes Bild darüber machen kann.
E1: #00:06:21-8# (34)	[...] das würde ich nur umformulieren in „Ball darf in eigenem Spielzug“ [...]
E1: #00:08:45-4# (35)	[...] dass die Leute im Selbststudium eventuell auch schon zu Hause [...] sich das [die Range Engine, d. Verf.] [...] oder mal ein YouTube-Video angucken können, um mal ein Verständnis dafür zu haben, was überhaupt möglich ist. Und so auch ihre Spielidee darauf aufbauen können.
E1: #00:10:15# (36)	Ideen herbekommen [...], ist eigentlich ein wichtiges Thema, in dem vermittelt werden sollte, wie wichtig es ist, auch viel, also sehr viel selbst zu spielen. Ich würde erfragen, welches Spiel von den meisten Teilnehmern gespielt wird/wurde, um kurz in der Gruppe zu erläutern, worauf sich der Erfolg aufbaut.
E1: #00:20:48-0# (37)	Lerntyp-Analyse
E1: #00:20:48-0# (38)	[...] YouTube, Discord-Server, irgendwelche Foren, dass man sich aktiv Leute sucht, mit denen man halt auch über dieses Thema sprechen kann.
E1: #00:20:48-0# (39)	Vermitteln, sich so regelmäßig, wie es die Verpflichtungen zulassen, mit dem Thema zu beschäftigen. Jeden Abend eine Stunde oder eventuell einen bestimmten Wochentag etc..
E1: #00:28:52-2#, #00:29:11-7# (40)	[...] dieser Papierprototyp-Level-Design-Dokumente-Link ist entweder bei mir jetzt broken oder tatsächlich hat der Kanal den Betrieb eingestellt. [...] eventuell neue Quellen oder einfach weglässt
E1: #00:33:17-5# (41)	[...] wenn du nur eine Mini-Präsentation darüber machst, in der die Leute jetzt nicht damit rumspielen müssen, sondern du einfach vielleicht auch nur ein kurzes Video selbst erstellst, [...], in dem du die für dich coolsten Modifier mal ansprichst, ist das auch legitim.
E1: #00:33:17-5# (42)	[...] ansprechen [...], dass Blender an und für sich das Mutter-Programm ist, mit dem wir arbeiten. Es ist halt auch für Kurzfilme gedacht. Das Rendern, das Ganze, eventuell auch Render-Projekte. Mal so einen ganz kurzen Ausschnitt von einem Video oder so, da wird ja viel beworben. Einfach, dass die Kursteilnehmer auch verstehen, die die Range Engine nicht kennen, dass sie

	hier eigentlich gerade mit einer powervollen Engine arbeiten. [...] Aber es sollte nicht Kursinhalt sein, mit dem sich die Leute im Kurs direkt auseinandersetzen.
E1: #00:33:57-3# (43)	Es ist auch schwierig, bei dem Thema nicht abzudriften, [...], dass halt Gamedesign Gamedesign bleibt [...] Und da sollte er eventuell auch am Anfang des Kurses klar definiert werden, das, was er ist. Hast du auch gemacht: „Was ist ein Spieleentwickler?“. Dass dann die Leute nicht mit dem Gedanken da rausgehen: „Okay, wenn ich den Kurs verlasse, dann habe ich die Grundkenntnisse in Programmierung.“.
E1: #00:34:42-5# (44)	Thema Range Engine bist du eigentlich so im Detail gut darauf eingegangen.
E1: #00:36:08-8#, #00:36:19-3# (45)	[...] du wirst dich vollständig auf den Charakter oder den dynamischen beziehen und das reicht ja dann auch.
E2: #00:02:02-0# (46)	Das ist wirklich ziemlich krass ausdifferenziert. Also vom Inhaltlichen her, von den verschiedensten Punkten, die man da berücksichtigen kann oder die Eventualitäten, die halt auftreten.
E2: #00:06:47-6# (47)	Für zwei Tage ist es natürlich sehr viel an Input, was da reinkommt.
E2: #00:11:49-8# (48)	Ich kann mich natürlich zu Hause schon mal ein, zwei Minuten daran setzen. Was sind da noch so die Möglichkeiten? Und dann kommen sie auch ein bisschen entspannter meistens in den zweiten Tag rein
E2: #00:11:49-8# (49)	Dass man das Theoretische und die Motivation auch immer relativ gut gleich mit dem Programm an sich einmal direkt verbinden kann, auch wenn es nur ein Einblick ist. Mehr braucht es gar nicht.
E2: #00:25:54-9# (50)	Ich hätte weder etwas herausgekürzt, noch irgendetwas hinzugefügt bei dieser ganzen Sache. Also außer das „GameGame“ eben zum Beispiel als Methode noch mit reinzubringen, dass man so einen Kreativ-Ice-Breaker irgendwie mit drin hat.
E2: #00:25:54-9# (51)	Die Frage ist jetzt, ob du das, was du erzählst oder irgendwie gemacht hast, auch dokumentierst? Das wäre vielleicht noch so ein Ding gewesen, dass die danach einen gewissen Zugriff darauf haben, weil es ja schon viel Info ist und auch die Ergebnisse von anderen letztendlich interessant sein könnten.
E3: #00:04:30# (52)	[...] aus deiner eigenen Perspektive geschrieben [...] Du bist ja Medienpädagogin. Das heißt, du hast ein theoretisches Interesse und du hast gleichzeitig auch ein

	praktisches Interesse, weil du gerne Spiele entwickelst. Und diesem Konzept merkt man aber auch relativ stark das theoretische Interesse an. [...] auf einem relativ tiefen, hohen, hohen bzw. tiefem theoretischen Niveau.
E3: #00:26:20# (53)	Ich glaube, dieses Spiel, was man baut, ist letztendlich so das Kernprodukt, was dahinten bei rauskommt.
E3: #00:29:28-0# (54)	was nützt denn das? Das ist ja für ihr kleines Spiel irgendwie Overkill. Diese ganzen Sachen müssen sie nicht machen. Zumal wenn man wirklich sagt: Wir machen gemeinsam ein Spiel.“. [bezogen auf die Schritte der Projektplanung, d. Verf.]
E3: #00:29:28-0# (55)	Pitch Decks klingt irgendwie auch ganz spannend.
E3: #00:29:28-0# (56)	Förderantrag würde ich mir nicht angucken.
E3: #00:34:02# (57)	das ist sicher auch nicht uninteressant, ist aber wahrscheinlich auch eher was für die Handreichung, die man noch mitgibt [bezogen auf den Flow-Zustand, d. Verf.]
E3: #00:43:53# (58)	Das sind A denk ich, viel zu viele Punkte, die du da reingenommen hast. [bezogen auf die letzte Erklärphase in der Range Engine, d. Verf.]
E3: #00:59:15# (59)	Entstehungsprozess von Spielen und Ideenentwicklung. Das ist sicher irgendwie auch spannend und wichtig, aber dann eben eigentlich auch eher erst für den Prozess, wo man sagt, man ist irgendwie halbwegs sicher mit der Technik und man ist jetzt so motiviert, dass man damit weiterarbeiten will. [...] den Background und die Hard Facts dann irgendwie eher so ins Zusatzmaterial packen.
Kategorie: Methoden	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:05:28-7# (60)	Die Idee zur Ideenentwicklung fand ich auch für Anfänger sehr, sehr gut gewählt. Diese Story-Würfel [...] interessantes Werkzeug.
E1: #00:12:22-7# (61)	Open-Source [...] Es sind alles gute Programme. Also soweit die, die ich jetzt kenne, und auch einfach zu verstehende Programme. Also nichts Überladenes, Kompliziertes.
E1: #00:15:31-6# (62)	[...] wenn bei jemandem zum Beispiel einfach das Genre von deinem „Dream Explosion“ überhaupt nicht funktioniert, er da wesentlich kritischer herangeht. Wenn du aber natürlich den Leuten auch sagst: „Das ist von mir selber entwickelt“, dass die Leute sich dann aus

	Höflichkeit zurücknehmen. Also die Diskussion würde ins Stocken geraten oder nicht so breit diskutiert werden [...]
E1: #00:15:31-6# (63)	Und dann kannst du sagen [auf Triple-A-Spiele bezogen, d. Verf.]: „Okay, cool. Was hat denn das Spiel für euch so genial gemacht? Was hat euch denn daran gefesselt? Was hättet ihr denn besser gemacht? Oder was stört euch denn an dem Spiel?“.
E1: #00:16:37-9# (64)	[...] die Idee, dein Spiel da mit reinzunehmen ist ultra cool [...] einfach auch so um zu vermitteln: „Hey, der Typ oder die Frau, die jetzt hier gerade was erzählt, die hat schon Spiele entwickelt und die hat auch einen Plan davon, was er da erzählt.“.
E1: #00:16:37-9# (65)	Zehn-Minuten-Diskussion [...] „Okay, nehmt euch jetzt mal drei Minuten, schreibt mal irgendein Spiel auf, was euch jetzt einfällt, irgendeinen Triple-A-Titel und schreibt mir mal das Beste von dem Spiel auf und das Schlechteste.“
E2: #00:13:45# (66)	Ich finde die Methoden echt super, die da so mit drin sind, weil die auch so in viele verschiedene Richtungen einfach gehen.
E2: #00:13:45# (67)	Und eine riesige Vielfalt, also möglichst viele Sinne auch versuchen zu beanspruchen und vor allem den eigenen Denkprozess zu fördern oder diese eigene Kreativität.
E2: #00:17:47-2# (68)	Die einzige Methode, die ich immer noch persönlich hinzufügen würde, weil das auf einmal die Grenzen des Kreativen total durchbricht. [...] das Kartenspiel „GameGame“ oder „SpielSpiel“ [...] Von Aki Järvinen. [...] Da geht es nämlich darum, dass die unmöglichsten Kombinationen stattfinden. [...] Und in dem Moment fängt es richtig schnell an, kreativ zu werden, weil sie dann weggehen von dem, was die kennen, sondern sie überlegen sich wirklich diese fantastischen Dinge [...]
E2: #00:25:54-9# (69)	Ich finde es in dem Sinne total rund, weil es immer auch so ein Ping-Pong-Spiel ist: „So, ich erkläre euch was, ihr macht was, ich erkläre was, ihr macht was.“. [bezogen auf die Arbeit in der Range Engine, d. Verf.]
E2: #00:44:27-9# (70)	Präsentationen, so Mini-Präsentationen geben, kleine Pitches
E3: #00:14:43# (71)	Ich glaube, das ist ganz wichtig überhaupt für so eine Workshopdynamik. Und dass die Teilnehmer Zeit haben, sich vorzustellen, dass du dich irgendwie in Ruhe vorstellst. Dass man den Kurs auch noch mal vorstellt. Was hat man eigentlich da alles vor? Eine wirkliche Erwartungsabfrage macht von den Teilnehmern. Und

	genau so ein bisschen den roten Faden zeigt und vielleicht auch in dem Fall das konkrete Produkt am Ende. [...] da muss man sich methodisch auch noch was überlegen.
E3: #00:14:52-5#, #00:18:50# (72)	Dann steigst du hier ein mit einem Vortrag. [...] Und das ist sozusagen schon so einer von diesen Theorieteilchen, die ich ein bisschen problematisch finde.
E3: #00:18:50# (73)	Also wenn du schon mit einem Vortrag einsteigen willst, was methodisch nicht unbedingt die beste Variante ist, aber dann vielleicht so was wie einen kleinen, witzigen historischen Abriss über die Geschichte des Spiels oder so was? [...] Oder du machst einen Vortrag über die zehn witzigsten oder verrücktesten Spiele der Geschichte oder so was? So etwas, das man irgendwie so ein bisschen locker einsteigt, irgendwie und und eher so das Interesse zum Beispiel weckt an an der Theorie des Spiels. Und am Ende sagst du dann: „Ja, wer sich wirklich für die Theorie des Spiels interessiert, habe ich hier dann drei super Literaturhinweise.“ Also ich würde sowieso viel mehr dann irgendwie in so einen Begleitapparat auslagern.
E3: #00:20:15# (74)	Was ich besser finde, ist zum Beispiel hier diese Frage „Welches Spiel ist nicht gewinnbar?“ oder so etwas, das man eher über solche aktivierenden Sachen versucht, die Teilnehmer zum Nachdenken zu bringen
E3: #00:24:33-7# (75)	Diese Berufsbilder vorstellen mit dem Memory, finde ich eigentlich auch eine ganz schöne Methode.
E3: #00:25:14-6# (76)	Da müsste man dann noch irgendwie eine Reflexion oder so was vielleicht mit einbauen. [auf das Berufsbilder-Memory bezogen, d. Verf.]
E3: #00:26:20# (77)	bei diesen Methoden immer überlegen: Was bringt das der Zielgruppe? Wie passt das in den roten Faden vom Workshop? Wie bringt uns das sozusagen Bringt das die Teilnehmer beim eigentlichen Ziel voran, ihr eigenes Spiel zu bauen?
E3: #00:29:28-0# (78)	Vortrag ist immer relativ unspannend. Ist nicht interaktiv. [...] Welche Schritte müssen wir da planen, uns überlegen. Das kann man auch als eine Abfrage machen oder so sagen: „Okay, welche Elemente, denkt ihr, sind jetzt wichtig? Was überlegt man sich vorher, bevor man dahin kommt, ein Jump-and-Run zu bauen? Welche Fragen stehen da vorher dran?“, oder so was. Das man zumindest dann auch also eben so einen konkreten Bezug zum Projekt hat, was man vorhat und diese Methode versucht, ein bisschen interaktiver zu gestalten

	<p>und nicht irgendwie: „Ich halte euch jetzt einen Vortrag, wie man ein großes Spiel bauen würde.“ [...] so etwas ist eigentlich ganz gut zu sagen. Es kann eigentlich alles scheitern irgendwie, wenn man so ein Spiel baut und dann darüber noch mal mit den Teilnehmern zu sprechen und zu reflektieren. Worauf sollte man achten oder worauf solltet ihr achten, wenn ihr jetzt anfangt ein Spiel zu entwickeln? Sollte man dann einfach los programmieren oder wie macht man das denn? Setzt ihr euch dann vor den Computer und schreibt erst mal einen Text oder fangt ihr sofort an zu programmieren? Was wären so eure Schritte?</p>
E3: #00:35:52# (79)	<p>Gutes und schlechtes Spiel. [...] Das kann man wirklich ganz gut einbauen, wenn man zum Beispiel vorher mit der Game Engine gearbeitet hat, eine halbe Stunde oder so und sagt: „Okay, jetzt braucht man mal wieder ein bisschen was zum Runterkommen, ein bisschen was zum Konsumieren.“, oder so. Dann kann man dieses Spiel zum Beispiel anspielen und dann mit denen so ein bisschen eine Reflexionsrunde machen, wo sie dann ein bisschen reden können über das Spiel. Das wäre eine schöne methodische Abwechslung.</p>
E3: #00:44:57-7# (80)	<p>Dann kann man am Ende immer noch auch nochmal eine Vorstellungen machen, wo alle sagen: „Ja, ich hab jetzt hier noch einen Text eingebaut oder ich habe meine Spielfigur so und so ...“, dass die dann am Ende auch in der Gruppe noch mal kurz das vorstellen können, was sie da gemacht haben, wenn sie wollen.</p>
E3: #00:59:15# (81)	<p>Entstehungsprozess, Ideenentwicklung [...] über eine schöne Methode vermittelt, dass das spannend und wichtig ist und dann aber auch wieder in den Handapparat gehen</p>
E3: #01:02:12-7# (82)	<p>Wenn man eine schöne Methode hat, um das zu thematisieren, dann muss das jetzt auch nicht zwingend irgendwie mit einem Element in der Engine zu tun haben oder so. Man kann auch sagen: „Ja, das ist im Prozess der Computerspielentwicklung ein wichtiger Punkt an und für sich. Deswegen machen wir jetzt dazu noch eine kleine Methode. Und ich hoffe, es macht euch Spaß.“. Dadurch kann man auch manchmal einfach Sachen setzen oder so. Du bist ja da die Autorität. Das kannst du ja festlegen, wie du willst. [...] Aber du musst es ja auch für dich irgendwie und in deinem Konzept ein bisschen begründen können, warum du was wann machst.</p>
E3: #01:03:46-0# (83)	<p>wenn diese Themen wichtig sind, wie kann man das gut methodisch umsetzen? Weil das ja auch immer die Frage</p>

	ist. Thema mag wichtig sein, aber wenn du da keine gute Methode hast, dann kannst du im Zweifelsfall auch nichts davon transportieren.
Kategorie: Gestaltung	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:02:16# (84)	Für absolute Neulinge, glaube ich, ist das eine sehr steile Lernkurve.
E1: #00:02:16# (85)	[...], dass man das eventuell da ein bisschen zusammenstaucht, um nicht zu überfordern. Also nur für die Modifier gesprochen, weil die jetzt für die Entwicklung selber, glaube ich, und das Modellieren für das reine Spieldesign nicht so notwendig sind.
E1: #00:07:40-7# (86)	Themenbereiche [...] für einen Anfänger gut verständlich.
E1: #00:11:15-1# (87)	[...] wenn jetzt jemand kommt und Videospiele-Design in einem Kurs behandeln möchte, geht man irgendwie immer davon aus, dass der schon irgendwelche Berührungspunkte hatte, dass er sich in irgendeiner Art und Weise schon mit dem Thema auseinandergesetzt hat. Es ist schwierig, sich vorzustellen, dass sich jemand für so ein spezielles und komplexes Thema interessiert und damit gar keine Berührungspunkte hatte. Aber trotzdem kann man nicht davon ausgehen.
E1: #00:18:46-6# (88)	Lange Vorträge sind nichts für Ältere, da sie nicht mehr stupide auswendig lernen können oder wollen. Mehr logisch denken und anwenden [...].
E1: #00:23:18-6# (89)	Berührungspunkte zu schaffen, damit es nicht überfordert, wenn du diese kurzen Abschnitte hast, in denen du die Grundzüge [der Range Engine, d. Verf.] erklärst. [...] Dass sie dann schon mit Grundfragen zu dir kommen.
E2: #00:04:01-6# (90)	„Und was ist eigentlich dein eigener Gedanke?“ Dass dieser Raum am ersten Tag gegeben wird, dass du da vollends drüber reden kannst, dir ein paar Eindrücke zusammensammeln kannst und vor allem auch dieser Austausch entsteht, weil es auch einfach interessant ist, andere Arten von Motivation zu erfahren. [...] Also das zielt zuerst sehr auf meine eigene Gefühlsebene und Lage ab und das fällt mir immer sehr positiv auf, weil ich finde, das gehört einfach auch zu dem Thema Pädagogik auch einfach sehr viel dazu, sich darüber auszutauschen.
E2: #00:06:47-6# (91)	Da muss man schon Bock drauf haben. [...] Es kann natürlich sein, dass man bei so einem Kurs so ein zwei Personen letztendlich dadurch verliert, weil sie ja merken:

	„Okay, das ist dann doch sehr fordernd jetzt hier an der Stelle.“
E2: #00:06:47-6# (92)	[...] sodass man am ersten Tag schon in die Game Engine reinkommt, weil sie ansonsten vielleicht am nächsten Tag direkt überfordert sind.
E2: #00:11:49-8# (93)	Man weiß ja nicht, welche Menschen letztendlich kommen und wie die sind.
E2: #00:11:49-8# (94)	Dass die, wenn man mit der Engine arbeitet, dass man das schon im Vorfeld versucht mit einzubauen am ersten Tag, weil sonst dieser Überforderungslevel vielleicht ein bisschen hoch ist.
E2: #00:21:46-5# (95)	Und wenn man jetzt aber eben als Neu- oder als Einstieg in das Thema etwas machen möchte, dann darf es nicht zu frei sein, weil man ansonsten, glaube ich, auch einfach die Person dahinter verliert.
E2: #00:27:41-4# (96)	[...] weil an zwei Tagen sehr viel zu vermitteln ist, würde ich gar nichts davon wegnehmen. Ich würde eher was hinzufügen, denn wenn sie das danach sowieso noch bekommen in offener Form von Dokumentation; denn man sagt ja auch so ab Erwachsenenalter sollte man ja schon selbstständig damit arbeiten, wenn die Grundmotivation letztendlich da ist [...]
E2: #00:31:14-0# (97)	Was man natürlich im Vorfeld nie wissen kann, ist, wie die Leute auf so eine Engine reagieren.
E2: #00:31:14-0# (98)	[...] Überforderung, die wird eventuell ja natürlich eintreffen, sobald sie das Programm einmal sehen. Aber das kann man nicht umgehen [...] dass man am Ende des ersten Tages schon mal so einen kleinen Einblick einfach in diese Engine gibt, damit man nicht wirklich diese Überforderung am nächsten Tag hat. [...] Also dass man das ja sozusagen ein bisschen dadurch auffangen kann, dass Überforderung nicht stattfindet.
E2: #00:31:14-0# (99)	Es ist immer eine Kunst, finde ich, die Unterforderung irgendwie aufzufangen.
E2: #00:33:33-0# (100)	[...] wenn es da Leute gibt, die sich da überfordert oder unterfordert fühlen, ist es auch mal ganz nett, die mal so irgendwie zusammenzupacken in Gruppen, dass sie sich einfach gegenseitig irgendwie auffangen können. Es gibt ja einige, die das total mögen, so mit Gruppen zu arbeiten [...]
E2: #00:33:33-0# (101)	Gerade wenn es ein bisschen theoretischer wird. Also dass man zum Beispiel sagt: „Was ist eigentlich ein Spiel?“. [...] da hat man einfach manchmal schon Leute verloren. Aber wenn es dann an die inhaltlichen Dinge

	geht, das haben sie noch nicht gehört.
E2: #00:33:33-0# (102)	catchigen Phrasen
E2: #00:33:33-0# (103)	Aber so generell für die Zielgruppe jetzt an sich würde jetzt weder überfordert noch unterfordert sagen. Also nur von dem Alterstechnischen her und wie die letztendlich selbstständig arbeiten sollten in dem Moment. Und Englisch sollte man ja auch können.
E3: #00:04:30# (104)	[...] ein bisschen stärker zu überlegen, wie aus der Perspektive deiner Zielgruppe. Oder, nein. Was sich deine Zielgruppe für so einen Workshop wünschen würde. Was die gerne lernen wollen würden in so einem Workshop.
E3: #00:04:30# (105)	Und ich würde mich jetzt fragen, ob das für den Freizeitspieleentwickler immer so spannend ist bzw. ob das da im Vordergrund steht am Anfang. Meiner Erfahrung ist das eher etwas, was im Nachgang vielleicht kommt, wenn man sich stärker selber mit Spieleentwicklung auseinandersetzt oder ein eigenes Spiel entwickelt hat, dass darüber dann auch stärker ein Interesse an Theorie kommt.
E3: #00:07:30# (106)	das Ziel habe ich ja schon gesagt: Nochmal zu überlegen, was wirklich die Motivation von den Teilnehmern ist oder auch dir nochmal so eine klarere Persona von so einem Teilnehmer zu entwickeln. Wer kommt in das Seminar? Und daran anschließend dann vielleicht auch noch mal hier ein bisschen zu beschreiben, was genau du in dem in dem Kurs dann vermittelst. [...] das noch ein bisschen klarer machen.
E3: #00:08:45# (107)	Altersbeschränkungen muss man keine haben. Würde ich dann aber eher praktisch begründen. [...] Aber man kann auch sagen: „Ja, aus medienpädagogischer Sicht gibt es eigentlich kein Argument, das zu begründen.“ [...] Das kann man dann theoretisch begründen, nicht unbedingt aus einer persönlichen Neigung oder so was. Also so etwas würde ich in solche Konzepte grundsätzlich nicht reinschreiben.
E3: #00:10:52-8# (108)	Das sind so Annahmen, die du über die Kursteilnehmer triffst. Das weißt du ja in der Regel nicht. Wenn du den frei ausschreibst, kannst du das nicht steuern und weißt eigentlich gar nicht, was die für einen Hintergrund haben. Also das würde ich eher Das würde ich vielleicht rausnehmen. Dann eher sagen, wie schreibst du den Kurs aus? Was sollen sozusagen, was sind die Kriterien, die du in der Kursausschreibung drin hast? [...] Dass

	man eher über eine Kursbeschreibung versucht, nochmal die Zielgruppe, die man vielleicht auch vor Augen hat, so ein bisschen vorzusortieren oder so was. All diese Annahmen, die du hier drin hast, das weißt du ja nie, wer sich dann am Ende anmeldet.
E3: #00:18:50# (109)	inwieweit interessieren sie sich überhaupt für solche tiefer gehenden theoretischen Teile? Wollen die wirklich am Anfang wissen: Was ist eigentlich ein Spiel? Ist das eine Frage, die sie sich stellen? Ich würde eher davon ausgehen, die spielen selber gerne. Die haben sozusagen eine grobe Vorstellung, was ein Spiel ist. Und sie haben vor allem erst mal eine Vorstellung irgendwie, was sie selber für Spiele machen wollen würden. Deswegen meldet man sich da wahrscheinlich an.
E3: #00:18:50# (110)	Dann mit so einem Teil einzusteigen, ganz am Anfang: Was ist eigentlich ein Spiel? Und dann mit so einer auch eher theoretischen Abhandlung zu kommen. Weiß ich nicht, ob das wirklich so die Erwartung ist zum einen, wenn das deine Zielgruppe ist und das die Ausschreibung deines Workshops und zum anderen ob das irgendwie die Motivation fördert. [...] Ich denke, solche eher theoretischen Phasen kann man schon machen. Da würde ich dann aber überlegen: Was finden die dann wirklich spannend? Was findet meine Zielgruppe spannend? Was bringt denen vielleicht auch was für ihr Spiel oder so was?
E3: #00:18:50# (111)	Also ich verstehe schon, dass dir das [die Spieltheorie, d. Verf.] wichtig ist und dass du es auch spannend findest. Aber da kann man jetzt nicht unbedingt voraussetzen, dass deine Teilnehmer das spannend finden. Aber für die, denen es genauso geht wie dir, für die würde ich dann eher noch ein Handout machen oder eine Website oder so etwas, wo man sagt: „Hier findet ihr dann die Präsentation und hier habe ich noch irgendwie ganz viele tolle Literaturhinweise und Links, wo ihr Material findet und so was. Wenn euch das interessiert.“.
E3: #00:24:08-1# (112)	Man muss immer auch vom schwächsten Teilnehmer ausgehen, dem, der am wenigsten Ahnung hat, der am langsamsten ist, der die meisten Technikprobleme hat und auch für den muss das Seminar funktionieren.
E3: #00:31:10-2# (113)	Das klingt halt so ein bisschen immer nach so einer theoretischen Beschäftigung damit, was Sinn macht, aber vielleicht eben mit dieser Zielgruppe nicht so viel Sinn macht. [bezogen auf das Thema Motivation, aber auch allgemein, d. Verf.]

E3: #00:31:44-6# (114)	Wie reagiert jemand, (...) der irgendwie Lust hat, in seiner Freizeit einfach mal so hobbymäßig ein kleines Spiel zu basteln? Wie reagiert der auf diese Punkte und auf diese Fragen? Es ist das etwas, womit er sich auseinandersetzen will in dieser Situation?
E3: #00:33:13# (115)	Man kann es auch für eine andere Zielgruppe machen. Für einen Medienpädagogen zum Beispiel sind das sicher ganz spannende Punkte. Die haben auch Interesse an Theorie usw.. Wenn man jetzt sagt, die Zielgruppe sind Medienpädagogen, mit denen sowohl Spieltheorie zu besprechen als auch dann die Praxis
E3: #00:33:13# (116)	Aber ich sag jetzt mal für den Angestellten, der sitzt irgendwie acht Stunden im Büro und hat aber Lust in seiner Freizeit ein Spiel zu bauen. Der interessiert sich weniger für die Theorie, der weiß, warum er spielt und der will jetzt die Praxis. [...] Der will vielleicht auch ein paar Methoden und ein paar Hintergründe, die es ihm einfacher machen, das gute Spiel zu bauen. Aber er will jetzt nicht irgendwie Theorie lesen und will sich nicht mit Spielermotivation in der Tiefe auseinandersetzen. [...] Deswegen ist es, glaube ich, ganz wichtig, da immer die Zielgruppe im Kopf zu haben und immer zu überlegen: Ist diese Methode für meine oder die Methode und der Inhalt für die Zielgruppe irgendwie spannend für das, was ich da umsetzen will?
E3: #00:38:12# (117)	Aber wie gesagt, diese Reflexion auf Spielmechaniken, das wäre, glaube ich, eher auch wieder etwas für Medienpädagogen.
E3: #00:48:25-0# (118)	Wenn du das für Medienpädagogen machst, würde ich es trotzdem irgendwie ein bisschen mehr mischen, Praxis-Theorie. Aber da haut die Theorie dann schon hin. Für die sind solche Sachen spannend.
E3: #00:48:25-0# (119)	Aber der Angestellte, der praktische Spiel programmieren will, der hat keine Lust, sich einen Vortrag anzuhören, sondern der will wissen, wie die Software funktioniert und will die Tipps und Tricks irgendwie, wie er ein flüssiges gutes Spiel baut. Der will die Praxis.
E3: #00:48:32-1# (120)	Du kannst auch einfach deine Zielgruppe ändern.
E3: #00:56:07# (121)	Ich hatte keine Ahnung von der Engine. Ich wusste nicht, wie es funktioniert, wie die Funktionen sind und ich hatte auch vom Programmieren eigentlich nicht wirklich Ahnung. Das ist ja wahrscheinlich ungefähr die Zielgruppe, auf die du da treffen wirst. Leute, die die Vorstellung haben: „Ja, ich hätte Lust, mein eigenes Spiel

	zu bauen.“.
E3: #00:56:07# (122)	Und ich glaube, das macht Sinn zu sagen: „Die haben halt keine Ahnung von der Software, auch wenn sie schon mal mit Software gearbeitet haben. Und sie haben im schlimmsten Fall überhaupt keine Ahnung vom Programmieren.“. Und dann ist das eine totale Überforderung, wenn man hier sagt: „Ich zeig euch kurz die Funktion.“. Das kann sich auch keiner merken. Das ist viel zu komplex, diese Software.
E3: #00:56:07# (123)	Ich glaube, du wirst die wenigsten Teilnehmer haben, die sagen: „Oh ja, komm, das ist ja wie Blender. Jetzt mach ich hier schnell das alles rein und ja, jetzt hat sie mir gezeigt, wie man programmiert. Jetzt programmiere ich das nach und mache meinen eigenen Code.“. Ich glaube also, wie gesagt, du musst immer auch vom schwächsten Teilnehmer ausgehen.
E3: #00:56:07# (124)	Und wenn du dann die Teilnehmer hast: „Ja, das habe ich alles verstanden.“. Die machen das dann sowieso individuell. Und Leute, die so viel Selbstbewusstsein haben, die schreiben sich im Zweifelsfall auch gar nicht in so einen Kurs ein, sondern die suchen sich selber ihr Tutorial irgendwo heraus.
E3: #00:56:07# (125)	Wer schreibt sich in so einem Kurs ein? Wer nimmt diese Hilfe in Anspruch? Das muss man immer alles mitdenken. Was sind das für Typen von Menschen, die so einen Kurs buchen? Das sind im Zweifelsfall eher Leute, die eben jemanden suchen, den sie fragen können und jemanden, der einen an die Hand nimmt. Und genau das würde ich ihnen dann auch eher liefern und jetzt nicht sagen: „Ich gebe euch alle Freiheit hier. Ich gebe euch nur so eine Idee, wie man es macht. Den Rest müsst ihr aber selbst machen.“. Das ist für die, glaube ich, eine völlige Überforderung, kann ich mir vorstellen.
E3: #00:57:16# (126)	Und jetzt baust du genau dieses Tutorial, sozusagen. Jetzt bist du diejenige, die die Leute an die Hand nimmt.
E3: #00:59:15# (127)	Wie gesagt, das ist auch immer online. Das ist ein schwieriges Format, da eher auf auf Beteiligung und Motivation achten
E3: #01:03:46-0# (128)	Welche Punkte sind da für sie wirklich relevant? Welche theoretischen Punkte und aber eben vielleicht auch vor allem eher welche praktischen Aspekte von Spieleentwicklung
E3: #01:06:38# (129)	Ich meine, so ein Konzept ist ja nie in Stein gemeißelt. Aber es ist eben immer die Gefahr, dass man auch zu sehr von sich ausgeht und von seinen Interessen. Als

	Medienpädagoge hat man halt eventuell andere Interessen als jemand, der in seiner Freizeit ein kleines Spiel bauen will. Das ist einfach so. Deswegen muss man immer versuchen, von sich zu abstrahieren und sich wirklich irgendwie in die Zielgruppe hineinzusetzen. Und am besten hat man irgendwie so ein/zwei idealtypische Teilnehmer.
E3: #01:06:38# (130)	Ich habe mein Publikum immer vor Augen und ich versuche, einen möglichst guten Text oder Workshop für die zu entwickeln, der genau auf die passt: Auf deren Wünsche, den Bildungshintergrund, die Erfahrungen usw.. Also das ist halt immer am Anfang ein Schuss ins Blaue. Wenn du den ersten Workshop gemacht hast, wirst du sehen, das haut alles nicht hin. Das sind ganz andere Leute, die sich da anmelden. Und beim zweiten Workshop kannst du dann umbauen und bist schlauer.
Kategorie: Selbstbestimmtes Handeln	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:13:08-6# (131)	[...] „halb frei“. Also es ist nicht absolut frei. Geht ja irgendwo ab einem gewissen Punkt auch gar nicht, weil Wissen vermittelt werden soll. Ist aber auch nicht komplett unfrei, da ja viele Diskussionen stattfinden und auch viel Input von den Kursteilnehmern erfragt wird, was auch sinnvoll ist.
E1: #00:18:46-6# (132)	Je mehr Eigenstudium, desto mehr, glaube ich, bleibt hängen.
E1: #00:25:04-5# (133)	[...] einfach dieses stupide auswendig lernen so weit wie es geht vermeiden.
E2: #00:21:32-9# (134)	Ich empfinde es als ein Ping-Pong-Spiel. [...] kurze Impulse, ist natürlich nicht wirklich frei in dem Moment. [...] Auf der anderen Seite haben wir dann, die auch so freien Formate von Austausch und wir probieren jetzt einfach mal aus. [...] Und dementsprechend ist es ein völlig gesundes Mittelmaß [...]
E2: #00:26:29-1# (135)	Und das Ende soll ja letztendlich auch sein, dass sie damit selbst arbeiten sollen und können.
E2: #00:36:21-6# (136)	[...] ich habe mir mal für einen Workshop einfach mal eine Art Quest-Log selbst zusammengebaut und dann so ein Erfahrungspunktesystem mit einfließen lassen. Und diesen Quest-Log konnten sie erfüllen, wenn sie möchten. [...] nur damit sie in dem Moment damit konfrontiert werden, fängt doch schon das Überlegen an: „Ja, das könnte ich dann noch einbauen.“.
E2: #00:37:17-7#	Und diesen Moment eben zu erreichen, war eben zum

(137)	Beispiel ein Quest-Log eine Methode, um da ranzukommen, dass sie eben auch selbstständig gearbeitet haben.
E3: #00:24:08-1# (138)	Was ich auch ein bisschen problematisch finde, ist die Idee, dass die alle ihr eigenes Spiel entwickeln und das so sehr offen ist. [...] Wenn du bis zu zehn Teilnehmer hast, wirst du dann, wenn du es so machst, wahnsinnig viele Fragen kriegen. Zum einen, nachdem du die Features erklärt hast. [...] Und dann wird, wenn jeder Teilnehmer sein eigenes Spiel macht, jeder Teilnehmer 50 Fragen haben, wie er das jetzt irgendwie in der Engine umsetzt und dann kommst du überhaupt nicht mehr hinterher.
E3: #00:24:08-1# (139)	Als Alternative würde ich eher sagen, man gibt irgendwie eine Spielidee vor: „Wir werden in diesem Seminar eine kleine Geschichte erzählen, ein Jump-and-Run programmieren, ein kleines Actionspiel bauen. Und ihr Teilnehmer habt aber die Freiheit, einen eigenen Charakter zu importieren, eigene Sounds zu machen, eigene Hintergrundbilder und auch die Steuerung zu individualisieren, oder so“.
E3: #00:24:08-1# (140)	Und da ist es, glaube ich, immer am besten, wenn man eine klare Anleitung hat mit fertigen Assets usw., die man in einer gewissen Zeit einfach nachprogrammieren kann. Und die halt nicht zu überfordern. Und für alle anderen, die eben schneller sind, Erfahrung haben, denen irgendwie die Möglichkeit zu geben, die Sachen zu individualisieren, Sachen auszuprobieren und irgendwie dann ihre eigenen Versionen zu bauen, oder so.
E3: #00:38:38# (141)	dieses selbständige Arbeiten an dem Prototyp, würde ich eher nicht machen. Sondern wie gesagt, würde ich etwas vorgeben und dann an bestimmten Punkten Freiheit lassen.
E3: #00:43:53# (142)	Und wenn du dir vorstellst, die wollen das jetzt wirklich dann in ihre Spiele einbauen, das merken sie sich natürlich nicht nach der kurzen Vorstellung [...] Und dann hast du 1000 Rückfragen [...] Und das kannst du A nicht leisten als Workshopleiter, das alles so detailliert zu erklären. Und dann hast du natürlich, wie auch bei Workshops mit Kindern, Enttäuschung. Es ist ja doch alles zu kompliziert. Und jetzt kann ich mir das alles nicht merken. Die hat es doch erklärt usw.. Und das führt dann zu Frustration. Ich denke, es ist besser, wenn die alle erst mal so ein Grundspiel entwickeln. Dann haben sie am Ende alle auch ein positives Erlebnis.

E3: #00:44:57-7# (143)	Und man kann ja trotzdem so Individualisierungsphasen drin lassen.
E3: #00:45:47-2# (144)	Aber genau, dass man ihnen trotzdem irgendwie so ein bisschen einen Rahmen vorgibt, in dem sie sich bewegen.
Kategorie: Zukünftiges Handeln	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:24:17-5# (145)	Das Potenzial ist definitiv gegeben. [...] Dass die Leute sich persönlich auch trauen, sich die Zeit zu nehmen für ihre persönliche Entwicklung. Dass auch vermittelt wird, dass man Frust resistent sein muss. [...] Und sich auch traut nach Hilfe zu fragen, wenn Hilfe gebraucht wird. Aber da ist, was generell Blender und die Range Engine angeht, das Internet ja wirklich ein sehr, sehr freundlicher Ort geworden, der viel hilft.
E1: #00:26:47-7# (146)	Eigendisziplin
E1: #00:26:47-7# (147)	Um alle Themenbereiche abzudecken, wäre es wichtig, ein Spiel mal zu Ende zu bringen, egal ob es in dem Moment deinen Qualitätsansprüchen genügt oder nicht.
E1: #00:38:19-1# (148)	[...] ruhig messen sollen mit anderen in Game Jams [...]
E1: #00:38:19-1# (149)	Lieber viele kleine Mini-Projekte als ein großes Monster-Projekt gleich am Anfang.
E2: #00:38:10-7# (150)	Glaube ich schon. Also das liegt aber vor allem auch daran, die Personen, die sich ja letztendlich dafür anmelden, haben ja schon das gewisse Grundinteresse an so was.
E2: #00:40:34-0# (151)	[...] dieses Kurskonzept von dir, das baut ja schon darauf auf, dass man das eben danach auch weiterträgt. Das ist immer eine Frage der Motivation letztendlich.
E3: #00:40:31# (152)	Ziel, so wie ich das verstehe, ist ja wirklich eher, die Motivation bei den Teilnehmern zu wecken, sich nach dem Workshop weiter damit zu beschäftigen.
E3: #00:57:16# (153)	Und du willst sie ja dahin führen, dass sie irgendwann sagen: „So, jetzt brauche ich diese Krücke nicht mehr. Jetzt habe ich genug Selbstbewusstsein, Erfahrung, um das alleine zu machen oder irgendwie zu individualisieren.“. Dafür würde ich dann im Zweifelsfall immer auf deinen Handapparat oder deine Quellen oder was auch immer verweisen.
E3: #00:59:15#	[...] ein ganz entscheidender Punkt, in dem Kurs, dass

(154)	man für die Motivation sorgt, dass man die Leute mit Selbstbewusstsein vollpumpt und sagt: „Ihr könnt das machen und wenn ihr das wollt, dann macht das und arbeitet weiter damit.“.
Kategorie: Reflexionskompetenz	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:26:47-7# (155)	Das passiert vollkommen automatisch mit wachsenden Fähigkeiten.
E2: #00:44:27-9# (156)	eine Frage der Kritikfähigkeit
E2: #00:44:27-9# (157)	Das ist, glaube ich, ein Prozess, den man nicht unbedingt für sich alleine bewerkstelligen kann. [...] es ist ein Gruppenprozess.
E2: #00:44:27-9# (158)	Also die schaffen es in der Regel nicht, sich selbst zu kritisieren und sich selbst zu reflektieren für etwas, weil es für sie in dem Moment völlig klar ist.
E2: #00:44:27-9# (159)	Und dass man dann in Gruppen wieder versucht, das einzupflegen, zu bauen, dass es immer wieder so einen gemeinsamen Reflexionsprozess gibt. Dass man dadurch natürlich auch lernt, überhaupt kritikfähig zu werden, denn Kritik ist nicht immer negativ.
Kategorie: Logisches und technisches Verständnis	
Experte: Abschnitt	Zitat
E1: #00:05:28-7# (160)	Und die Range Engine an und für sich bzw. UPBGE ist natürlich für Anfänger halt Gold, weil es ja super einfach zu verstehen ist; das ist halt sehr positiv.
E1: #00:25:04-5# (161)	Halt mehr logisch denken und verstehen und oft in eigenen Worten wiedergeben lassen, weil man da auch selber merkt, dass man Dinge begriffen hat oder nicht begriffen hat.
E1: #00:28:02-7# (162)	Da die Range Engine für Einsteigerfreundlichkeit bekannt ist und Spiele auch ohne Programmierfähigkeiten nachvollziehbar entwickelt werden können und ein riesiger Fundus im Internet zur Verfügung steht, sofern auf die Verwandtheit von der Blender Game Engine oder halt UPBGE verwiesen wird, halte ich es für sehr wahrscheinlich.
E2: #00:46:09-4# (163)	Die Range Engine an sich, die habe ich mir nur durch ein Video irgendwie angeguckt. Aber ich glaube, dass die logischen Zusammenhänge dann nachher am Ende schon gegeben sind.
E2: #00:46:09-4#	einsteigerfreundlicher [...] so vom Optischen her

(164)	
E2: #00:46:09-4# (165)	[...] ich weiß nicht, wie die konkrete Programmierung jetzt darin aussieht. [...] Ich denke schon, dass man da den Zusammenhang sehr gut oder sehr leicht herstellen kann, wenn man sich darauf einlässt und die Grundmotivation natürlich mit sich bringt.
E3: #00:40:31# (166)	Die Logik der Programmiersprache hast du hier noch als Lernziel. Denke ich, ist als Lernziel vielleicht auch schon wieder zu viel.
E3: #00:40:31# (167)	Geht aber nicht darum, dass ihr das komplett lernt. [bezogen auf die Programmierkonzepte, d. Verf.]
E3: #00:40:31# (168)	Also überall nur so ein bisschen anteaern und ihnen zeigen, wie cool das ist und was man für coole Sachen damit machen kann. Und sie müssen es aber gar nicht inhaltlich wirklich alles verstehen, sondern sie sollen ja eher dann motiviert sein, dann in deinen Handapparat zu gucken und in deine Hinweise und dann selbstständig irgendwie sich die Sachen zusammenzusuchen.

10.4 Ausführliches Konzept

Lernziele	Spieleentwicklungskurs für Erwachsene
Modul 1	Spieltheorie
Lernziele	<p>Die Teilnehmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen verschiedene Definitionen des Begriffs Spiel - wissen Bescheid über die allgemeine und ihre eigene Motivation zu entwickeln und zu spielen - wissen, wie Spiele sie zum Weiterspielen motivieren
Modul 2	Gamedesign
Lernziele	<p>Die Teilnehmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - wissen, woher sie Inspiration bekommen können - kennen Methoden zur Ideenentwicklung - entwickeln eigene kurze Handlungen und Spielideen - wissen, was subjektiv und objektiv gute und schlechte Spiele ausmacht - kennen Spielmechaniken und können diese in anderen Spielen erkennen und beurteilen - können folgende wichtige Spielelemente im gebauten Spiel oder in ihrer eigenen Spielidee wiedergeben: Spielziel, Hindernis, Regeln, Spielmechaniken, (Feedbacksystem) - haben einen Überblick über die Teilbereiche und Berufe in der Spieleentwicklung - kennen Schritte der Projektplanung
Modul 3	Arbeit in der Game Engine
Lernziele	<p>Die Teilnehmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlangen einen Grobüberblick über die Range Engine - erstellen angeleitet ein individualisiertes Spiel - verstehen die Logik der Programmiersprache (Logic Bricks)

	<ul style="list-style-type: none"> - können die Umsetzung ihres Vorhabens reflektieren - kennen das Creative-Commons-Lizenzmodell und Seiten zur Verwendung von Materialien für ihr Spiel (Ton, Grafik, Objekte, Charaktere) - können Objekte importieren und bearbeiten - können einfache Programmierungen und Arbeiten selbstständig durchführen - erlangen Kenntnisse in der Erstellung typischer Spielinhalte, zum Beispiel Charaktersteuerung, Menü, Gegner, Umgebung
--	---

Tag 1	Spieleentwicklungskurs für Erwachsene
Dauer	7 Stunden, davon 5,5 Stunden reine Arbeitszeit an Tag 1

Inhalte

Kennenlernen der Teilnehmer und Vorstellung der eigenen Person und des Kurses: (30 Min.)

1. sich als Kursleiter vorstellen
2. Kurs und Kursziele vorstellen
3. Spiel zeigen, welches im Kurs gebaut wird
4. Regeln für Kurs aufstellen
5. Kennenlernen der Teilnehmer
6. Erfragen, wer die Range Engine noch nicht heruntergeladen hat und diejenigen diese installieren lassen, die es noch nicht taten.

Methode 1: Das Glücksrad (Picker-Wheel oder digitales Glücksrad) mit passenden Fragen zum Thema Spiele wird gedreht. Die Person, die dran ist, nennt ihren Namen und ihren beruflichen Hintergrund und beantwortet die Glücksradfrage. Danach wählt sie eine Person aus, die sich als Nächstes vorstellen darf. Nach belieben kann es mehrere Runden geben.

Methode 2: Per Folienabfrage werden die Vorerfahrungen der Teilnehmer erfragt. Die Teilnehmer markieren ihren Standpunkt. Dazu anschließend erfragen, was die Motivation ist, diesen Kurs zu besuchen, und was sie erwarten.

Im Großen und Ganzen geht es beim Game Design darum, möglichen Spielern eine einzigartige und langanhaltende Spielerfahrung anzubieten.⁶⁴

- „Das Spiel selbst ist nicht das Erlebnis. Es *ermöglicht* das Erlebnis [...].“⁶⁵

Frage an Teilnehmer: Was ist deine Motivation, Spiele zu entwickeln?

Methode 3: Per Folienabfrage wird die Motivation der Teilnehmer erfragt, warum sie ein Spiel entwickeln wollen. Die Teilnehmer markieren ihren Standpunkt. Bei „anderes“ gerne nachfragen, ob es jemand erläutern möchte.

- eigene Ideen umzusetzen
- Neues zu erschaffen
- neue Fertigkeiten zu erlangen
- Spieler sollen etwas lernen
- Geld zu verdienen; Spieler an das Spiel zu binden
- anderes

Was ist ein Spiel? (15 Min.)

Methode: gemeinsames Spielen eines Online-Multiplayerspiels, zum Beispiel SmashKarts.io, um die Teilnehmer am Anfang aktiv in das Thema Spiele einzuführen, danach Spieldefinitionen von Jane McGonigal und Jesse Schell gegenüberstellen, an Spiel zurückerinnern und Elemente der Kategorien daran wiedergeben lassen

- Es existieren viele verschiedene Definitionen von Spielen.
- Nach **Gamedesignerin Jane McGonigal** gibt es vier Kernelemente, die ein Spiel definieren: Ziel, Regeln, Feedbacksystem und freiwillige Teilnahme.⁶⁶

Die Freiheit, nach eigenem Belieben an Spielen teilzunehmen oder Spiele zu verlassen, garantiert, dass eine grundsätzlich anstrengende und schwierige Aufgabe als angenehme und lohnende Aktivität empfunden wird.⁶⁷

- „Ein Spiel spielen bedeutet, aus freien Stücken zu versuchen, unnötige Hindernisse zu überwinden.“⁶⁸

64 Rehfeld 2020: 25.

65 Schell 2020: 48, (Hervorheb. i. O.).

66 Vgl. McGonigal 2012: 33f.

67 Ebd.: 34.

68 Suits 2005: 159, zit n. McGonigal 2012: 34.

- weitere mögliche Merkmale von Spielen: „Interaktivität, eine tolle Grafik, eine spannende Geschichte, Belohnungen, Konkurrenzkämpfe, virtuelle Welten oder das Konzept des »Gewinnens«“⁶⁹
- **Game Designer Jesse Schell** kategorisiert Spiele durch vier gleichwertige Grundelemente: Mechaniken, Story, Ästhetik und Technologie⁷⁰
- Mechanik: Abläufe, Regeln, Ziele, Balancing
- Story: Reihenfolge der Ereignisse (linear, nicht-linear)
- Ästhetik: Aussehen, Geruch, Klang, Geschmack, haptische Wahrnehmung
- Technologie: Spielmaterial, Programm, alle Materialien, die zur Interaktion benötigt werden

Erklärphase I: (30 Min.)

- Game Engine = Entwicklungsumgebung für digitale Spiele, darin findet Programmierung und Zusammenfügung aller Elemente (Objekte, Ton) für das Spiel statt
- Range Engine ist verwandt mit UPBGE, der Blender Game Engine und Blender, dadurch können Tutorials von diesen Engines auch auf die Range Engine übertragen werden
- Oberfläche entspricht der Blender-Version 2.8 und der UPBGE-Version 2.5, aktuelles Blender und UPBGE sehen etwas anders aus

Folgende Aktionen Teilnehmern zeigen und mitmachen lassen als Einführung ins Programm:

- Einführung ins Programm: Grobüberblick über einzelne Felder des Programms, Orientieren und Bewegen im Programm, Objekte bewegen im Objektmodus (Object Mode), Spielsteuerung für Würfel programmieren und Würfel als Spielcharakter in beliebiger Kameraperspektive bewegen lassen

Hinweis: Das war die Überleitung zur Kurzerklärung des Programmierens.

69 McGonigal 2012: 34.

70 Vgl. Schell 2020: 97f.

- Programmieren bedeutet das Umsetzen/Schreiben von Software/Programmen⁷¹
- in Range wird objektorientiert programmiert = Befehle und Eigenschaften werden im jeweiligen Objekt festgelegt
- Algorithmus = Handlungsanweisung (das soll passieren, wenn bestimmte Sache zutrifft oder nicht zutrifft)⁷², Beispiele: Einkaufszettel, Koch-/Backanleitung, Wegbeschreibung; In-Game: Tür lässt sich nur öffnen, wenn vorher Schlüssel gefunden wurde; Taste W wird gedrückt → Charakter läuft nach vorne
- Projekt speichern

Erklärphase II inklusive eigenständige Bauphase: (60 Min.)

Folgende Aktionen Teilnehmern zeigen und mitmachen lassen:

- Objekte im Bearbeitungsmodus (Edit Mode) verändern
- Materialeigenschaften (Farbe)
- Licht

Ziel: Spielumgebung bauen

Wo Inspiration für Ideen herkommen können: (10 Min.)

Aufgabe: Überlege, woher du Inspirationen für Spielideen nehmen kannst.

Beispiele: Filme, Serien, Bücher, Hörbücher/-spiele, beim Spielen von digitalen und analogen Spielen, nächtliche Träume, geschichtliche Ereignisse, aktuelle Ereignisse, Mythologien, aus dem Erlebten, Alltag, sich selbst/anderen/dem Team/der Zielgruppe genau zuhören, genau in der Umgebung umschauen

Anregung: Denkt darüber nach, wie ein Spaziergang oder der Weg zur Arbeit in einem Spiel aussehen könnten. Was gibt es für Regeln? Was muss gemeistert werden? Wie könnte es als Brettspiel oder digitales Spiel aussehen? → Die Umgebung als Spielplatz ansehen, zum Beispiel im sportlichen Sinne, dass sie zu einem Jump-and-Run-Spiel wird.

71 Vgl. Augsten 2017: o.S.

72 Vgl. ebd.: o.S.

Methode zur Ideenentwicklung I: (20 Min.)

Aufgabe: Entwerft in Zweiergruppen mithilfe von den Online-Storywürfeln von Nathan Hare (<https://rpg.nathanhare.net/storygen/>⁷³) eine kurze Handlung. Sie soll diese Kategorien enthalten: Spielfigur und ihre Fähigkeiten, Ort, Gegner, Problem, Ziel, Genre, Titel. Stellt danach die Handlung in der Gruppe vor.

Hinweis: Gruppenarbeit in digitalem Pad; auf weitere Storytelling- und Ideenfindungsmethoden in Zusatzmaterial verweisen

Ziel: Methoden für die Entwicklung außerhalb des Kurses kennenlernen.

Erklärphase III: (60 Min.)

- für Programmierung üben, wie Formulierung lauten muss, damit unsere Wünsche für den Computer in verständliche Befehle umgewandelt werden
- Gegner spawnen (Wiedererscheinen von Gegnern)
- Schießen
- evtl. Keyframes setzen für Objektveränderungen oder Animation und durch Logic Bricks ablaufen lassen

Eigenständige Bauphase: (20 Min.)

- selbstständiges Arbeiten am Spiel
- Kursleiter lässt sich gleichzeitig nacheinander von jedem den Zwischenstand zeigen

Spielermotivation: (10 Min.)

Aufgabe: Schreib zehn Punkte auf, warum du Spiele spielst. Es ist auf jegliche Art von Spiel bezogen.⁷⁴

Methode: Eine Person liest ihre zehn Punkte vor. Alle anderen streichen die Punkte durch, die sie auch aufgeschrieben haben. Wer noch etwas offen hat, liest als Nächstes vor. Der Vorgang wiederholt sich. Achtung: Das Vorlesen beruht auf freiwilliger Basis und dient dem gegenseitigen Erkenntnisgewinn und als Überleitung zur Definition des Flow-Zustands.

⁷³ Vgl. Hare 2016: o.S.

⁷⁴ Vgl. Rehfeld 2020: 22.

Mögliche Antworten: „Träume ausleben, Dinge machen, die sonst nicht möglich sind, Spaß haben“⁷⁵, Selbstwertgefühl durch Erfolge heben⁷⁶, etwas ausprobieren, ohne reale Konsequenzen fürchten zu müssen, zu entspannen, soziale Interaktion, Eingebundenheit und Gemeinschaftsgefühl erfahren⁷⁷, Bedürfnis nach Selbstbestimmung, Autonomiegefühl, Kontrollgefühl (durch Autonomie in individueller Spiel-, Handlungs- und Entscheidungsfreiheit (diese ist Regeln, der technischen Ebene und der Handlung unterworfen)⁷⁸, Herausforderungen bestehen, die Realität vergessen, der Langeweile entgehen/etwas Spannendes erleben, körperlich und geistig fit bleiben, Kompetenzzuwachs

Flow-Zustand: (5 Min.)

Methode: Redebeitrag des Leiters

- Flow-Erlebnis: Glücksgefühl, erforscht von amerikanischem Psychologen Mihaly Csikszentmihalyi⁷⁹
- Definition „Flow“: „das völlige Aufgehen des Handelnden in seiner Aktivität“⁸⁰
- Flow-Aktivitäten werden aus Spaß ausgeführt; es sind selbstgewählte, fordernde Aufgaben, mit klarem Ziel, kontinuierlichem Feedback, Hindernissen und bestimmten Verhaltensregeln⁸¹
- Flow-Zustand = Zustand zwischen Überforderung und Unterforderung
- Überforderung → Stress, Angst, Entnervung, Frustration
- Unterforderung → Langeweile
- der Schwierigkeitsgrad der Handlungsanforderungen steigt kongruent zum aktuellen Fähigkeitslevel⁸²
- Schwierigkeitsgrad der Aufgaben und Gegner sollte Scheitern sowie Erfolg zulassen, Hoffnung treibt an⁸³

75 Rehfeld 2020: 25.

76 Vgl. ebd.

77 Vgl. ebd.: 78.

78 Vgl. Brincken/Konietzny 2012: 25.

79 Vgl. McGonigal 2012: 51.

80 Csikszentmihalyi 1985: 236, zit. n. McGonigal 2012: 51.

81 Vgl. McGonigal 2012: 51ff.

82 Vgl. Rehfeld 2020: 176f.

83 Vgl. ebd.: 178.

- Spannungsbeispiele (Kombination aus positiven und negativen Emotionen): starker, angsteinflößender Gegner – viel Beute, schöne Landschaft – Angst vor Gegnern, sicherer Spieler – neue, unbekannte Hindernisse⁸⁴, neue Fähigkeit – neue Möglichkeiten – Angst vor Überforderung
- Spiele unterstützen keine extrinsischen Belohnungen, sondern die intrinsischen (wohlige Schübe)
- Anspannung und Entspannung sollten sich abwechseln für ein erfüllendes Spielerlebnis⁸⁵
- vier Hauptkategorien der intrinsischen Belohnung, die zu Glücksempfinden führen: befriedigende Arbeit; die Erfahrung oder die Möglichkeit, erfolgreich zu sein; soziale Bindungen; Bedeutsamkeit⁸⁶
- gute Spiele enthalten diese vier Belohnungsfaktoren⁸⁷

Spielmechaniken: (20 Min.)

Methode: Jedem Teilnehmer werden ein bis zwei Spielmechaniken nach dem Categoriesystem von Jesse Schell mit ihrer jeweiligen Definition zugewiesen. Die Erklärung sollte von jedem abfotografiert werden. Es wird gemeinsam ein Let's-Play-Video angeschaut. Die Teilnehmer haben nun die Aufgabe, die Spielmechaniken für dieses Spiel herauszuarbeiten. Im Anschluss daran sollen sie den anderen Teilnehmern praktisch erläutern, was ihre Spielmechanik in Bezug auf das Spiel bedeutet.

Spiel: „Ori and the Blind Forest“ <https://youtu.be/3O2g3QI3nRU?t=3992>⁸⁸ (1:06:30-1:10:30), vorher kurz Handlung, Genre und Ziel des Spiels vorstellen

Spielmechaniken:

- Spielmechaniken ermöglichen Interaktion und Dynamik im Spiel⁸⁹ und unterliegen in der Beziehung zu anderen Elementen bestimmten Regeln.⁹⁰
- Einteilung in Kategorien nach Jesse Schell: Spielraum, Zeit, Objekte/Attribute/Statusangaben, Aktionen, Regeln, Fähigkeiten und

84 Vgl. Rehfeld 2020: 179.

85 Vgl. Schell 2020: 208.

86 Vgl. McGonigal 2012: 69f.

87 Vgl. ebd. 70.

88 Vgl. All Evolution Game 2020: 1:06:30-1:10:30.

89 Vgl. Schell 2020: 230.

90 Vgl. Rehfeld 2020: 74.

Wahrscheinlichkeiten⁹¹

- „Der Spielraum definiert Auswahl und Anordnung von Spielelementen im Raum.“⁹² Diese können entweder feststehen oder beweglich sein.⁹³
- Zeit: Zeitmessung (Zeitspanne, in der etwas getan werden muss oder Angabe der Geschwindigkeit), Tag- und Nachtzyklus (zum Beispiel Änderung des Gegnerverhaltens), Kontrolle der Zeit (Spieler kann Spiel pausieren, Tod bedeutet oft Rückkehr zum letzten Speicherpunkt, Beschleunigung von Sequenzen⁹⁴
- Objekte mit ihren Attributen und Statusangaben: Objekte = Charaktere, Requisiten, Punkteanzeige und Lebensbalken; Attribute = objektbezogene Informationen, für Spieler sichtbar oder unsichtbar, statisch oder dynamisch, zum Beispiel die aktuelle Position im Raum, die Farbe, Geschwindigkeits- und Zustandsanzeigen (zum Beispiel Vergiftung, Brennen)⁹⁵
- Aktionen: elementare Aktionen = Aktionen, die ein Spieler vornehmen kann; strategische Aktionen = der Einsatz der elementaren Aktionen, um zum Ziel zu kommen.⁹⁶
- Regeln: „[...] definieren den Spielraum, das Timing, die Objekte, die Aktionen, die Auswirkungen der Aktionen, die Einschränkungen hinsichtlich der Aktionen sowie die Zielsetzungen.“⁹⁷ Das Spielziel sollte für die Spieler konkret, realistisch und lohnend sein.⁹⁸
- Fähigkeiten, die von dem Spieler gefordert werden = physische, geistige und soziale; reale Fähigkeiten, nicht die virtuellen des Avatars⁹⁹
- Wahrscheinlichkeiten: Überraschungsfaktor, Spannung, Fairness, Zufalls- und Risikoelemente im Spiel¹⁰⁰

91 Vgl. Schell 2020: 9.

92 Rehfeld 2020: 106.

93 Vgl. ebd.: 106f.

94 Vgl. Schell 2020: 236ff.

95 Vgl. ebd.: 238f.

96 Vgl. ebd.: 244f.

97 Ebd.: 249f.

98 Vgl. ebd.: 255.

99 Vgl. ebd.: 257ff.

100 Vgl. ebd.: 261-282.

Methode zur Ideenentwicklung II: (15 Min.)

Aufgabe : Idee für Spielmechaniken und Spielziel finden: ein Wort oder eine Wortgruppe wird in den Raum gestellt, alle Teilnehmer überlegen gemeinsam, was ihnen dazu einfällt. (Beispiele: „alle 10 Sekunden“, „Zoo“, „50 Mäuse“, „Horror“, „Katzeninvasion“, „Würfel“)

Hinweis: Hierfür wird die Nutzung eines Notizkartentools empfohlen, zum Beispiel scrumblr.ca.

Ziel: Methoden für die Entwicklung außerhalb des Kurses kennenlernen.

Tipps für die Teilnehmer:

- Es muss nicht das ganze Spiel neu erfunden werden, gilt auch für Handlung und Charaktere, es reicht, wenn drei Dinge verändert werden.
- Nur Dinge in das Spiel reinbringen, die relevant für die Handlung sind oder die zur Atmosphäre des Spiels beitragen¹⁰¹

Freiwillige Zusatzaufgaben für zu Hause:

Aufgabe 1: Spiel das Spiel „Dream Explosion“¹⁰² aus. Es wurde in UPBGE entwickelt, die mit der Range Engine verwandt ist. Nach dem Spiel kannst du für dich folgende Fragen beantworten: Was löst das Spiel bei dir wann aus? Was gefällt dir? Was findest du nicht so gut? Was würdest du ändern, damit es dir besser gefällt?

Ziel: Sich mit der Game Engine weiter auseinanderzusetzen und über das Spieldesign zu reflektieren.

Hinweis: Sollte das Spiel „Dream Explosion“ nicht starten, kann sich alternativ das Walkthrough-Video¹⁰³ dazu angeschaut werden. Das Spiel hat eine Spielzeit von ungefähr 10 Minuten.

Zusatz: Du kannst auch den Bearbeitungsmodus und den Bauprozess des Spiels anschauen.

101 Vgl. Müller-Michaelis o.J.: o.S., n. Rehfeld 2020: 171.

102 Vgl. Findel 2022: o.S.

103 Vgl. ebd.

Aufgabe 2: Schau dir auf YouTube Tutorials zur Range Engine, UPBGE oder Blender an, um sehen zu können, was so möglich ist.

Aufgabe 3: Entwickle eine Spielidee. Dabei kannst du dir Gedanken über die Zielgruppe, das Genre, die Handlung (kein Muss) und die Spielmechaniken machen und es gerne anschaulich gestalten.

Hinweis: Wenn gewünscht, wird dir gegen Ende des zweiten Tages Rückmeldung und Kritik zu deiner Spielidee gegeben. Dabei werden Spielziel, Hindernis, Regeln, Spielmechaniken, Feedbacksystem und die Umsetzbarkeit in der Game Engine betrachtet.

Aufgabe 4: Baue etwas an deinem Spiel weiter.

Feedbackrunde: (15 Min.)

- Rückmeldungen zu Tagesprogramm erfragen: Was war gut? Was hat Verbesserungspotenzial? Wie könnte es konkret verbessert werden?

<p>Allgemeine Hinweise, Erweiterung</p>	<ul style="list-style-type: none">- 20 Min. sind als Pufferzeit eingeplant- Die Themen Spielermotivation und Flow-Zustand sind optionale Inhalte. Sie sind austauschbar gegen eigenständige Arbeitsphasen in der Range Engine oder mehr Gespräche.- Der Kursleiter sollte eine Spielidee vorgeben, die im Kurs umgesetzt wird.- ein paar separate Arbeitsräume öffnen, damit die Personen in der freien Arbeitsphase ungestört oder als Kleingruppe arbeiten können- Pausenraum öffnen, in welchem sich themenunabhängig ausgetauscht werden kann- Bevor die Arbeitsschritte der Programmierung in der Range Engine gezeigt werden, sollte die Logik der Programmierbefehle mit den Teilnehmern erarbeitet werden.- Wer sich in bestimmten Arbeitsphasen langweilt, weil er sich schon auskennt, kann die Range Engine zweimal öffnen. In einer werden Erklärungen des Leiters mitgemacht. In der
---	---

	<p>anderen kann herumgespielt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Denkaufgaben und praktische Aufgaben parat haben für den Fall, dass jemand sehr viel schneller als andere versteht - im Laufe des Tages Verfassung der Teilnehmer erfragen, zum Beispiel mithilfe von Emojis; Ergebnis bestimmt, ob eine Pause oder eine Energie wiederbringende Auflockerungsübung gemacht wird oder weitergearbeitet wird - Dokumentation der Inhalte und der Ergebnisse für die Teilnehmer vornehmen
--	---

Tag 2	Spieleentwicklungskurs für Erwachsene
Dauer	7 Stunden, davon 5,5 Stunden reine Arbeitszeit an Tag 2
<p>Inhalte</p> <p>Begrüßung: (15 Min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - erzählen, was für den Tag geplant ist - fragen, wer eine eigene Spielidee vorbereitet hat oder am Schluss vorstellen möchte - Fragen klären, die den Teilnehmern in der Zwischenzeit eingefallen sind <p>Was macht ein gutes und was macht ein schlechtes Spiel aus?: (15 Min.)</p> <p>Methode: Gemeinsam wird eine Online-Mindmap zu diesem Thema erstellt. Es sollten nicht nur Aussagen zu gutem und schlechtem Spieledesign getroffen werden, sondern auch Beispielspiele erwähnt werden. Nach den ersten paar Minuten kann sich gleichzeitig darüber mündlich ausgetauscht werden.</p> <p>Hinweis: Die Methode und das Thema sind sehr subjektiv.</p>	

Mögliche Beispielaussagen über gutes Spieldesign (subjektiv und objektiv): angenehme Steuerung, gute Story, innovativ, tolles Design, tolle Animationen, guter Singleplayer, Spielspaß, barrierefrei, zielgruppenorientiert, diverse Charaktere, Regeln verständlich, fair ausbalanciert, Schwierigkeitsgrad gut abgepasst, interessante Spielmechaniken, tolle Musik und Synchronisation, Orientierung gut möglich, angenehme/anpassbare Sichtperspektiven, konsistentes Weltgefüge, Multiplayermodus auch an verschiedenen Orten gemeinsam spielbar, Fähigkeiten erweiterbar, Speicherpunkte, unterschiedliche Herausforderungen

Mögliche Beispielaussagen über schlechtes Spieldesign (subjektiv und objektiv): langweilig, zu schwer/zu leicht, unverständlich, es passiert zu viel auf einmal, unpassende Grafik, zu wenige oder nervige Aufgaben, Orientierung nicht oder nur schlecht möglich, Charakter bewegt sich zu langsam, Ziel des Spiels nicht klar, schlechte Ausbalancierung der Werte, schlechte Bedienbarkeit, wenig Interaktion, Wasserlevel, zu viele Fehler, Eskortiermissionen

Wiederholung: (30 Min.)

- Arbeitsweise in der Game Engine wiederholen
- Fragen klären, die den Teilnehmern in der Zwischenzeit eingefallen sind
- eigenständig weiterbauen

Erklärphase I: (60 Min.)

- für Programmierung üben, wie Formulierung lauten muss, damit unsere Wünsche für den Computer in verständliche Befehle umgewandelt werden
- Lebenspunkte, Schaden, evtl. Heilung
- Game-Over-Folie
- Wenn-Dann-Funktionen (abgestimmt auf Bedürfnisse der Teilnehmer)
- evtl. Einsammeln von Objekt

Teilbereiche und Berufe in der Spieleentwicklung^{104, 105}:

(20 Min.)

Aufgabe: Entdeckt die verschiedenen Berufsbilder in der Spieleentwicklung durch das gemeinsame Spielen eines digitalen Memorys. Danach kurz über Berufe reflektieren.

Hinweise: - ein Paar = Berufsbezeichnung + Kurzbeschreibung

- Es wird in Gruppen von 2-4 Personen gespielt.
- entweder kleines oder großes Memory spielen lassen
- für Reflexion: je kleiner das Team, desto mehr Aufgaben liegen bei dem Einzelnen
- als Erheiterung ein lustiges, thematisch passendes Meme zeigen

Kleines Memory – Berufsbilder kompakt:

- Game Designer (Ideenentwicklung, Konzeptentwicklung, Spielmechaniken)
- Grafikdesigner/Artist (erstellt 2D- und/oder 3D-Grafiken)
- Programmierer (bei professionellen Projekten Arbeit vor allem in Unreal Engine und Unity Engine, vereinzelt auch in Godot Engine)
- Sound Designer/Komponist (komponiert Musikstücke, entwickelt Geräusche)
- Spieltester
- Social-Media-Manager (erstellt Werbeanzeigen, Infovideos)
- Community-Manager (interagiert und kommuniziert mit Kunden/Zielgruppe/Nutzern)
- Projektmanager (plant Projekt, erarbeitet Finanzierungsplan)

Großes Memory – Berufsbilder kompakt um folgende Berufsbilder erweitern:

- Level Designer (entwirft Spielwelt, entwickelt Level)
- FX Artist (zuständig für Spezialeffekte)
- Writer/Narrative Designer (Storytelling/Worldbuilding/Character Design)
- Animator (animiert Charaktere und andere Objekte)

104 Vgl. Einstieg GmbH 2019: o.S.

105 Vgl. game Campus o.J.: o.S.

- Supporter (technischer Kundendienst, Fragen beantworten, In-Game-Kommunikationsbewacher)
- Marketingmanager (Vertrieb, Preisgestaltung)
- Übersetzer
- Synchronsprecher

Schritte der Projektplanung: (15 Min.)

Methode: Die einzelnen Schritte der Projektplanung eines größeren Spiels stehen auf Karten und müssen von den Teilnehmern gemeinsam in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Danach wird es vom Kursleiter nochmal mit Beispielbildern eingeordnet, auch im Hinblick auf ein eigenes Projekt.

Hinweis: Beispielbilder bereithalten für Titelüberlegung, Mindmap für Ideenfindung, Handlung in grafischer Form und digitalen Prototyp¹⁰⁶

Möglicher Ablauf:

- Genre und Stil (2D oder 3D) überlegen
- Zielgruppe festlegen
- Idee entwickeln (Handlung, Charaktere, Ziel des Spiels, Levelstruktur)
- Titel überlegen
- Festlegungen verschriftlichen
- für besseren Überblick Handlung von Textform in Grafik umwandeln
- Spielwelt erst skizzieren, danach prototypisch darstellen (per Papierfaltkunst oder digital)
- überlegen, wie Handlung als Spiel umgesetzt werden kann, das prototypisch testen mit Papier, Knete, Spielzeug, ...
- Zeitplan erstellen (Was pro Woche/(pro Tag) erreicht werden soll)
- danach in Game Engine arbeiten (zuerst einarbeiten in Grundlagen, danach Spiel darin bauen: zuerst prototypisch, danach mit richtiger Grafik)
- Material heraussuchen, wenn es nicht selbst erstellt wird
- selbst immer wieder Testungen durchführen und schauen, ob alles funktioniert, Spiel von anderen testen lassen

106 Findel 2022: o.S.

Tipps für die Teilnehmer:

- kleinschrittig arbeiten und klein anfangen, damit sich niemand übernimmt, Kurzetappenziele stecken
- fortlaufend Notizen machen zur Umsetzung und zu dem, was noch benötigt wird, zu Fehlern, zu technischen Funktionsweisen, zu sonstigen Hinweisen
- für die Spieleentwicklung viel Kreativität, logisches Verständnis, hohe Frustrationstoleranz und Eigendisziplin notwendig
- sich für das Hobby extra Zeiträume schaffen
- Hilfe durch Community und Tutorials (YouTube, Discord, ...)
- für Ideenfindung eignet sich Mindmap, spontane Ideen als Audio einsprechen, Ideen mit anderen diskutieren, Idee zeichnen
- Referenzbilder und -musik für Gestaltung nutzen
- Endzeitpunkt festlegen (sonst tritt nie Gefühl von Abgeschlossenheit des Projekts ein)
- beim Testen bewusst nicht das machen, was der Entwickler erwartet, Fehler machen, alternative Lösungsmöglichkeiten suchen

Einblicke in professionelle Projekte: (15 Min.)

Wie eine Projektplanung schiefgehen kann:

<https://youtu.be/ACEPLpTOOas?t=2466>¹⁰⁷

→ zeigen (41:00-44:35), vorher kurz Spiel und Studio umreißen

Pitch Decks:

[https://heyglitch.notion.site/Pitch-Decks-](https://heyglitch.notion.site/Pitch-Decks-f56e38c13fe6417f8379859e74367e1a)

[f56e38c13fe6417f8379859e74367e1a](https://heyglitch.notion.site/Pitch-Decks-f56e38c13fe6417f8379859e74367e1a)¹⁰⁸

→ Teilnehmern Link geben, sodass sie sich einzelne Pitch Decks selbst anschauen können

Konzept (Highconcept 2.0) für Förderantrag:

<https://www.kreative-kraut.de/assets/documents/HC2-Hoern.pdf>¹⁰⁹

→ darauf verweisen, dass es unter dem weiterführenden Material liegt

107 Vgl. HdM - Audiovisuelle Medien 2021: 41:00-44:35.

108 Vgl. [Public] Founder's Kit 2022: o.S.

109 Vgl. Kreative Kraut 2022: 1-53.

Erklärphase II: (60 Min.)

Folgende Aktionen zeigen und mitmachen lassen:

- Import von Charakter
- Charakter an Würfel anbringen und Animation aktivieren

Hinweis: Kursleiter muss dafür eine geprüfte Auswahl zusammenstellen, aus der sich ein Charakter ausgewählt werden kann

- Lizenzen/Urheberrecht (Creative-Commons-Lizenzen, iRights.info) vorstellen
- auf hilfreiche Programme und Seiten verweisen für Audio, Grafiken, Objekte, Charaktere (zum Beispiel Audacity, LMMS, Pixabay, OpenGameArt, Quaternius, Reiner's Tilesets)
- auf YouTube-Kanäle und Discord-Server (Blender Game - Tombacker, Range Engine - The Best Legacy BGE, Uchronia Project - BGE) verweisen, die sich mit Blender, UPBGE oder der Range Engine beschäftigen, wenn Fragen und Probleme aufkommen, die nicht beantwortet werden können
- Musik implementieren
- Hauptmenü mit Spielziel- und Steuerungserklärung (beinhaltet Szenenwechsel und Schrift)
- Spiel exportieren

Ergebnisvorstellung: (50 Min.)

- Wer möchte, kann das eigene Spiel live durchspielen und erzählen, was verändert wurde.
- Die Prototypen werden analysiert hinsichtlich Spielziel, Hindernis, Regeln, Spielmechaniken und Feedbacksystem, um einen Bogen zu den bisherigen Kursinhalten zu schlagen.

Eigene Spielidee vorstellen inklusive eigenständige Bauphase:

(30 Min.)

- Wer möchte, kann seine Spielidee erzählen. Der Leiter gibt zusammen mit den Teilnehmern Rückmeldung und Kritik dazu. Dabei werden Spielziel, Hindernis, Regeln, Spielmechaniken, Feedbacksystem und die Umsetzung in der Range Engine betrachtet.

- Wer möchte, kann in der Zeit an seinem Spiel eigenständig weiterbauen.

Sprechübung: (5 Min.)

Ziel: Selbstvertrauen stärken:

Wer bist du?

Ich bin ein Game Designer.

Nein, bist du nicht.

Ich bin ein Game Designer.

Was für ein Designer?

Ich bin ein Game Designer.

Du meinst, du spielst Spiele.

Ich bin ein Game Designer.¹¹⁰

Hinweis: Betonung des kursiv gedruckten Wortes.

Weiterführendes Material/weiterführende Veranstaltungen:

- auf Game Jams, Discord-Game-Jam-Server (DACH GameJam-Party) und Veranstaltungen verweisen

- Literaturtipps geben

Feedbackrunde: (15 Min.)

- Rückmeldungen zu Tagesprogramm und ganzen Kurs einholen, zum Beispiel mit Tool Tricider (Kommentieren möglich)

Allgemeine
Hinweise,
Erweiterung

- Pufferzeit kann durch die flexible Zeiteinteilung der Ergebnisvorstellung und der Vorstellung der eigenen Spielidee erhalten werden
- siehe Tag 1: „Allgemeine Hinweise, Erweiterung“

¹¹⁰ Schell 2020: 38, (Hervorheb. i. O.).

10.5. Vorlage der Einwilligungserklärung für das Interview



personenbezogener Daten für Forschungszwecke

Einwilligungserklärung

für Interviews¹¹¹

**Revision 3 (Juli 2020), angepasst durch Anna-Katharina Findel
(17.01.2023)**

Thorsten Dresing, Thorsten Pehl

A. Gegenstand des Forschungsprojekts und Grundlage der Einwilligungserklärung

1. Forschungsprojekt:

Bachelorarbeit zum Thema „Wissensvermittlung und Wissensaneignung im Kontext von Spieleentwicklungskursen für Erwachsene in der Range Engine“

2. Beschreibung des Forschungsprojekts:

Zur Bachelorarbeit:

In meiner Bachelorarbeit entwerfe ich ein Kurskonzept für einen zweitägigen Spieleentwicklungskurs für Erwachsene in der Range Engine, der online stattfindet. Dieses Konzept lasse von einem Experten prüfen. Das Experteninterview werde ich dann nach der strukturierten Inhaltsanalyse nach Mayring aus und verbessere es daraufhin. Den Kurs habe ich in die drei Schwerpunkte Spieltheorie, Gamedesign und Arbeit in der Range Engine gegliedert.

Die Fragestellungen, die mit der Bachelorarbeit beantwortet werden sollen, lauten: Wie kann ein Konzept eines Spieleentwicklungskurses für Erwachsene in der Range Engine aussehen? Wie können die Wissensvermittlung und die Wissensaneignung didaktisch so frei und gleichzeitig thematisch so intensiv und tief wie möglich gestaltet werden?

Zum Interview:

Das Interview wird per Videokonferenz durchgeführt und auch aufgezeichnet, damit es danach transkribiert werden kann. Die Aufzeichnung beinhaltet nur Tonaufnahmen. Die Interviewfragen, das von mir entworfene Kurskonzept und die Vorüberlegungen zum Kurs erhalten Sie im Vorhinein.

3. Projektleitung:

Anna-Katharina Findel

4. Interviewerin / Interviewer:

Anna-Katharina Findel

5. Interviewdatum:

2x.01.2023 (bitte eintragen)

6. Art der personenbezogenen Daten des Betroffenen (der interviewten Person) / besondere Kategorien personenbezogener Daten:

Es werden keine personenbezogenen Daten abgefragt. Auf Wunsch kann der Name in der Bachelorarbeit auftauchen, ansonsten wird er anonymisiert.

Wenn der Name auftauchen soll, bitte hier ankreuzen:

Das Interview findet im Videokonferenzsystem BigBlueButton statt. Es werden nur Tonaufnahmen aufgezeichnet mit OBS Studio.

Bitte ankreuzen, wenn es zutrifft:

Personenbezogenen Daten, die ich im Rahmen des Interviews preisgebe, sollen anonymisiert behandelt werden, zum Beispiel:

- meine Institution
- Informationen zu meiner Arbeit

B. Einwilligungserklärung und Information über die Erhebung personenbezogener Daten

1. Einwilligungserklärung

Hiermit willige ich ein, dass die im Rahmen des unter A. beschriebenen Forschungsprojekts erhobenen personenbezogenen Daten meiner Person **in Form von Originalaufnahmen des Interviews und dessen Transkript an**

- Anna-Katharina Findel (nachfolgend: Frederik Poppe (Erstbetreuer), Marco Zeugner (Zweitbetreuer))

für die Erbringung der Bachelorarbeit „Wissensvermittlung und Wissensaneignung im Kontext von Spieleentwicklungskursen für Erwachsene in der Range Engine“ von Anna-Katharina Findel gemäß Ziff. 2 verarbeitet werden dürfen. Sofern ich besondere Kategorien von personenbezogenen Daten angebe bzw. angegeben habe, sind diese von der Einwilligungserklärung umfasst.

Ihre Einwilligung ist freiwillig. Sie können die Einwilligung ablehnen, ohne dass Ihnen dadurch irgendwelche Nachteile entstehen.

Ihre Einwilligung können Sie jederzeit gegenüber **Anna-Katharina Findel** widerrufen, mit der Folge, dass die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen

Daten, nach Maßgabe Ihrer Widerrufserklärung, durch diesen für die Zukunft unzulässig wird. Dies berührt die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung jedoch nicht.

Relevante Definitionen der verwendeten datenschutzrechtlichen Begriffe sind in der **Anlage Begriffsbestimmungen** enthalten.

2. Zweck der Datenverarbeitung / Ziel des Projekts

Ihr Name wird, wenn Sie dem oben zustimmten, erwähnt, um die Expertise des Experten hervorzuheben. Alle weiteren Daten werden (+ gegebenenfalls der Name) je nachdem, was Sie ankreuzten, anonymisiert.

3. Kontaktdaten der Datenschutzbeauftragten

4. Rechtsgrundlage

Anna-Katharina Findel verarbeitet die von Ihnen erhobenen personenbezogene Daten auf Basis Ihrer Einwilligung gemäß Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DSGVO. Sofern besondere Kategorien personenbezogener Daten betroffen sind, verarbeitet **Anna-Katharina Findel** die von Ihnen erhobenen personenbezogenen Daten auf Basis Ihrer Einwilligung gemäß Art. 9 Abs. 2 lit. a DSGVO.

5. Empfänger oder Kategorien von Empfängern / Drittstaatenübermittlung

An folgende Empfänger oder Kategorien von Empfängern werden Ihre personenbezogenen Daten durch **Anna-Katharina Findel** übermittelt oder können übermittelt werden:

- **AUDIOTRANSKRPTIONS-SOFTWARE F4X zum Verschriftlichen der Tonaufnahme**
(<https://www.audiotranskription.de/f4x/>)

6. Dauer, für die die personenbezogenen Daten gespeichert werden / Kriterien für die Festlegung der Dauer

Bis zum Abschluss der Bachelorarbeit bzw. des Bachelors (31.03.2023) **wird die Audioaufnahme gespeichert, danach wird sie gelöscht. Die schriftliche Transkription wird der Bachelorarbeit im Anhang beigelegt.**

Ihre Rechte

Im Rahmen der gesetzlichen Vorgaben haben Sie gegenüber Anna-Katharina Findel grundsätzlich Anspruch auf:

- Bestätigung, ob Sie betreffende personenbezogenen Daten durch Anna-Katharina Findel verarbeitet werden,
- Auskunft über diese Daten und die Umstände der Verarbeitung,
- Berichtigung, soweit diese Daten unrichtig sind,
- Löschung, soweit für die Verarbeitung keine Rechtfertigung und keine Pflicht zur Aufbewahrung (mehr) besteht,
- Einschränkung der Verarbeitung in besonderen gesetzlich bestimmten Fällen
- Übermittlung Ihrer personenbezogenen Daten – soweit Sie diese bereitgestellt haben – an Sie oder einen Dritten in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesbaren Format.
- Einsehen des Transkripts
- Einsehen der Tonaufnahme des Interviews

Darüber hinaus haben Sie das Recht, Ihre Einwilligung jederzeit gegenüber **Anna-Katharina Findel** zu widerrufen, mit der Folge, dass die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten, nach Maßgabe Ihrer Widerrufserklärung, durch diesen für die Zukunft unzulässig wird. Dies berührt die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung jedoch nicht.

Schließlich möchten wir Sie auf Ihr Beschwerderecht bei der Aufsichtsbehörde hinweisen.

7. Keine automatisierte Entscheidungsfindung (inklusive Profiling)

Eine Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten zum Zweck einer automatisierten Entscheidungsfindung (einschließlich Profiling) gemäß Art. 22 Abs. 1 und Abs. 4 DSGVO findet nicht statt.

Max, Mustermann

Vorname, Nachname in Druckschrift

Ort und Datum

Unterschrift

Anlage: Begriffsbestimmung

- „Personenbezogene Daten“ sind gemäß Art. 4 Nr. 1 DSGVO alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person (im Folgenden „betroffene Person“) beziehen. Als identifizierbar wird eine natürliche Person angesehen, die direkt oder indirekt, insbesondere mittels Zuordnung zu einer Kennung wie einem Namen, zu einer Kennnummer, zu Standortdaten, zu einer Online-Kennung oder zu einem oder mehreren besonderen Merkmalen identifiziert werden kann, die Ausdruck der physischen, physiologischen, genetischen, psychischen, wirtschaftlichen, kulturellen oder sozialen Identität dieser natürlichen Person sind. Das kann z.B. die Angabe sein, wo eine Person versichert ist, wohnt oder wie viel Geld er oder sie verdient. Auf die Nennung des Namens kommt es dabei nicht an. Es genügt, dass man herausfinden kann, um welche Person es sich handelt.
- „Besondere Kategorien“ personenbezogener Daten sind gemäß Art. 9 Abs. 1 DSGVO Daten, aus denen die, politische Meinungen, religiöse oder weltanschauliche Überzeugungen oder die Gewerkschaftszugehörigkeit hervorgehen, sowie die Verarbeitung von genetischen Daten, biometrischen Daten zur eindeutigen Identifizierung einer natürlichen Person, Gesundheitsdaten oder Daten zum Sexualleben oder der sexuellen Orientierung einer natürlichen Person.
Genannt werden außerdem „rassische und ethnische Herkunft“, auf die Anwendung solcher Datenkategorien wird in diesem Projekt explizit verzichtet.
- „Gesundheitsdaten“ sind gemäß Art. 4 Nr. 15 DSGVO personenbezogene Daten, die sich auf die körperliche oder geistige Gesundheit einer natürlichen Person, einschließlich der Erbringung von Gesundheitsdienstleistungen, beziehen und aus denen Informationen über deren Gesundheitszustand hervorgehen.
- „Verarbeitung“ ist gemäß Art. 4 Nr. 2 DSGVO jeder mit oder ohne Hilfe automatisierter Verfahren ausgeführten Vorgang oder jede solche Vorgangsreihe im Zusammenhang mit personenbezogenen Daten wie das Erheben, das Erfassen, die Organisation, das Ordnen, die Speicherung, die Anpassung oder Veränderung, das Auslesen, das Abfragen, die Verwendung, die Offenlegung durch Übermittlung, Verbreitung oder eine andere Form der Bereitstellung, den Abgleich oder die Verknüpfung, die Einschränkung, das Löschen oder die Vernichtung.

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die Arbeit „Wissensvermittlung und Wissensaneignung im Kontext von Spieleentwicklungskursen für Erwachsene in der Range Engine“ ohne fremde Hilfe und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen angefertigt habe und dass ich die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Form noch an keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt habe. Alle Ausführungen, die wörtlich übernommen wurden, sind als solche gekennzeichnet.

Ort, Datum

Unterschrift