



N2025-Pilotprojekt: Jugendliche aus der Metropolregion entwickeln gemeinsam ein local-based game

Projektskizze von Christoph Deeg¹ und N2025-Bewerbungsbüro

Ausgangslage:

Die Stadt Nürnberg und die Europäische Metropolregion Nürnberg (EMN) arbeiten gemeinsam an der Bewerbung als Kulturhauptstadt Europas 2025. Die seit 2017 regelmäßig tagende Arbeitsgruppe mit Vertreterinnen und Vertretern der EMN hat das Thema „Spiel“ als erstes regionales Klammerthema der Kulturhauptstadtbewerbung definiert. Das Thema kann in der Region auf eine lange Tradition zurückblicken. Zudem ist die Kulturpraxis „Spielen“ im Kontext der Themen Arbeiten, Lernen (Gamifizierung), Partizipation und Kreativwirtschaft ein Thema mit großem Zukunftspotential.

2018 und 2019 wird im Rahmen der Bewerbung ein Projekt pilotiert, bei dem Jugendliche und junge Erwachsene in der Metropolregion (16-25 Jahre) gemeinsam ein digital-analoges Spiel entwickeln.

Kurzbeschreibung:

Jugendliche aus der Metropolregion entwickeln gemeinsam ein ortsbasiertes Spiel („Local-based Game“), das analoge und digitale Komponenten miteinander vereint². Die Jugendlichen entwerfen in Zusammenarbeit mit speziell für dieses Projekt ausgebildeten Trainern eine Geschichte und ein Konzept für das Spiel und setzen das Spiel dann gemeinsam mit den Trainern um. Im Zentrum steht neben Spaß und Kompetenzerwerb die spielerisch-reflektierte Auseinandersetzung mit (Kultur-)Orten in der Europäischen Metropolregion, die für die Jugendlichen eine hohe Relevanz haben.

Bei Abschluss des Pilotprojektes (Ende 2019) stehen verschiedene, bereits spielbare „Local-Based Games“ zu für Jugendliche relevanten (Kultur-)Orten in der EMN zur Verfügung. Bei Erfolg des Projekts in Hinblick auf Organisation, Produktion und Rezeption der Spiele kann das Projekt im Rahmen der Kulturhauptstadt-Bewerbung für das Jahr 2025 weiterentwickelt und als regionales Jugendprojekt in weiteren Städten und Landkreisen in der Europäischen Metropolregion Nürnberg implementiert werden, sodass bis ins Jahr 2025 ein großes, die Europäische Metropolregion vereinendes Spiel entsteht.

¹ <https://christoph-deeg.com>

² Local-Based Game oder Location-Based Game bezeichnet ein (Computer-)Spiel, in dem der Spielverlauf in irgendeiner Form durch die Veränderung der geographischen Position des Spielers beeinflusst wird. Ein Location-Based Game benötigt eine Technologie zur Lokalisierung, wie zum Beispiel die Verwendung von satellitengestützten Navigationssystemen. Ein Vorteil von Location-Based Games liegt darin, dass vermeintlich gewohnte Räume zu Kulissen für verschiedenste Spielszenarien werden können. Die Verbreitung von Location-Based Games ist mit der stark zunehmenden Anzahl von Smartphones als Technologieträger ebenfalls stark gewachsen. Das wohl prominenteste Beispiel für ein Location-Based Game ist „Pokemon Go“, das im Jahr 2016 mehr als 800 Millionen Mal heruntergeladen wurde.

Struktur des Pilotprojektes:

Das Projekt besteht im Wesentlichen aus zwei Bereichen. Zum einen finden Workshops statt, bei denen sich die jugendlichen Teilnehmenden mit ihrer Perspektive auf Kultur und der Entwicklung eines Spiels beschäftigen sollen. Parallel dazu sollen Trainer/innen ausgebildet werden, die ihrerseits dann eigenständig weitere Workshops durchführen können.

Das Train-the-Trainer-Prinzip:

Die Grundstruktur des Projektes sieht ein Kernteam, erweitert um eine möglichst große Zahl an Trainern/innen, vor. Das Kernteam koordiniert das gesamte Projekt, bildet die weiteren Trainer/innen in der Europäischen Metropolregion aus, führt die ersten Workshops durch, berät und begleitet die Trainer/innen und finalisiert am Ende das Spiel bzw. fügt die einzelnen Teile zusammen. Es sollen möglichst viele Trainer/innen gewonnen werden:

- Um eine möglichst große Zahl an Workshops parallel durchführen zu können, sollen Freiwillige ausgebildet werden, die dann ihrerseits Workshops durchführen können. In Vorgesprächen wurde ebenfalls angedacht, dass diese Trainer/innen für ihre Arbeit ein Honorar erhalten.
- Es können auch Trainer/innen aus z.B. Jugendorganisationen rekrutiert werden, die dann für größere Gruppen bzw. eine größere Anzahl an Workshops „ihrer Organisation“ zur Verfügung stehen.
- Lokale/regionale Trainer/innen sind flexibler und kennen das jeweilige Umfeld besser. Sie können so auch als Multiplikatoren des Projektes dienen.

Geplanter Ablauf des Projektes:

Das Projekt besteht aus einer Anzahl von Workshops erweitert um sog. Online- bzw. Arbeitsphasen.

1. Entwicklung des Projekt-Designs:

Vor dem eigentlichen Beginn des Projektes muss ein individuelles Projekt-Design entwickelt werden. Dazu gehört ein klarer Ablaufplan für alle Workshops bzw. alle weiteren Aktivitäten. Ebenso gehört ein rudimentäres Handbuch für die zukünftigen Trainer/innen dazu. Es müssen umfassende Dokumentationsverfahren entwickelt und die genutzte Technologie getestet werden (Bereitstellung durch Christoph Deeg).

2. Train-the-Trainer-Workshops:

Auf Basis des Projekt-Designs finden Workshops mit den zukünftigen Trainer/innen statt. Sie sollen dabei das theoretische Wissen bekommen, welches ihnen später bei ihrer Arbeit helfen wird. Trainer/in kann jede Person werden, die daran Interesse hat. Es muss nicht zwingend Vorwissen im Bereich Gaming vorhanden sein. Bei sehr vielen Bewerber/innen sollte gegebenenfalls eine Vorauswahl getroffen werden.

3. Workshops zur Spieleentwicklung in den partizipierenden Orten:

Hierbei geht es um 4-tägige Workshops, bei denen sich die Teilnehmer/innen mit den Kulturräumen bzw. kulturellen Aktivitäten ihres Umfelds beschäftigen und ihre Gedanken und Visionen in ein Spiel transformieren. Das Spiel soll dabei die Möglichkeit geben, in einem fiktiven Rahmen die eigenen Ideen zu simulieren. Zudem sollen die Spieler später neue Sichtweisen bzw. Perspektiven zum Thema Kultur kennenlernen, ausprobieren und reflektieren können. In diesen Workshops wird die Basis für das Spiel gelegt. Am Anfang

geht es um die gemeinsame Entwicklung einer Idee bzw. einer Vision für den Kulturbereich in der Zukunft. Wir beschäftigen uns erst mit allgemeinen Gedanken und beginnen dann, die realen Kulturräume zu suchen bzw. zu definieren³. In einem nächsten Schritt bekommen die Teilnehmer/innen einen Einblick in die Grundzüge des Game-Designs. Das bedeutet, sie lernen, was Spiele ausmacht, worauf man bei ihrer Entwicklung achten muss, welche Spielmechaniken welchen Effekt haben etc. Schließlich lernen sie die - noch zu definierende - Technologie (App) kennen. Daraufhin müssen die einzelnen Orte besucht und analysiert werden. Ebenso muss eine Story entwickelt werden. Schließlich werden alle Elemente zusammengefügt und die einzelnen Aufgaben und Rätsel werden für die jeweiligen Orte entwickelt. Am Ende des vierten Tages sollten die ersten fünf Orte in der App erstellt worden sein. Die Trainer/innen des jeweiligen teilnehmenden Ortes nehmen an diesen Workshops ebenfalls teil. Sie sollen hier das praktische Know-How bekommen bzw. sich mit der Gruppe vernetzen, da sie die Entwicklungsphase begleiten werden.

Tag 1:

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

Tag 2:

- Kennenlernen der App und des damit verbundenen Content Management-Systems
- Übertragung der Spielmechaniken in den Kontext der App bzw. eines Local-Based Games
- Erstellen von kleinen Aufgaben und Tasks in der App am Beispiel des Workshoportes
- Entwickeln einer Story

Tag 3:

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

Tag 4:

- Erstellen der Aufgaben/Rätsel etc.
- Eintragen der ersten Orte in die App

4. Die Entwicklungsphase:

Nach den Workshops wird an dem Spiel weitergearbeitet. Die Teilnehmenden treffen sich in regelmäßigen Abständen mit den Trainer/innen, um an den Spielen weiter zu arbeiten. In dieser Phase können auch neue Teilnehmende hinzukommen. Ebenso können Kulturräume bzw. Kulturinstitutionen Teil des Projektes werden. Das Projekt ist als ein offenes System gedacht. Die Trainer/innen haben während des gesamten Zeitraums die Möglichkeit, mit dem Spieleentwickler Rücksprache zu halten. Dafür werden ca. alle zwei Wochen Videokonferenzen z.B. via Skype durchgeführt.

³ Ein Kulturraum ist jeder Ort, an dem es zu kulturellen Aktivitäten kommt. Dies können klassische Kulturinstitutionen aber auch ein Fußballstadion sein. Was ein Kulturraum ist und wie er wahrgenommen und bearbeitet wird, liegt allein im Ermessen der Teilnehmer. Es gibt aber Regeln, die sich z.B. auf die Auswahl und die Deutung beziehen, wie z.B. historisch sensible Orte etc. Zudem sind „offizielle“ Kulturorte (Orte/Institutionen) herzlich eingeladen, sich an dem Prozess aktiv zu beteiligen.

5. Finalisierungsphase:

Am Ende trifft sich die jeweilige Gruppe nochmal, um das Spiel zu finalisieren. Für diesen Workshop sind zwei weitere Tage eingeplant. Am Ende des zweiten Tages wird das Spiel veröffentlicht.

Zeitplan:

Basierend auf dem eben beschriebenen Rahmen und den Vorgaben aus den Vorgesprächen ergibt sich zum jetzigen Stand folgender Zeitplan:

August/September 2018:

Aufruf und Festlegung der Orte/Städte/Landkreise, die in diesem Pilotprojekt mitmachen. Wenn möglich sollten auch schon die gastgebenden Institutionen benannt werden.

Oktober 2018:

Festlegung der gastgebenden Institutionen. Dabei handelt es sich um die Institutionen einer Stadt, einer Gemeinde, eines Kreises, bei denen ein Workshop zur Game-Entwicklung stattfinden soll, z.B. Schulen, Bibliotheken, Museen, Jugendzentren etc. Es können/sollten pro Stadt/Gemeinde/Kreis mindestens zwei und höchstens fünf gastgebende Orte sein. Dieser Ansatz ermöglicht es uns, unterschiedliche Zielgruppen zu erreichen und die Workshops zudem zu unterschiedlichen Zeiten durchzuführen.

November/Dezember 2018:

Planung und Koordination von Kick-Off Workshops.

Januar 2019:

Entwicklung des Projekt-Designs durch Christoph Deeg

Anfang Februar 2019:

Durchführung von 1-3 Train-the-Trainer-Workshops

März – Ende Mai 2019:

Durchführung der Workshops zur Game-Entwicklung

Juni – Ende August 2019:

Entwicklungsphase

August – Ende Oktober 2019:

Finalisierungsphase

Ab Oktober:

Evaluation und bei Erfolg Weiterentwicklung und Skalierung

Benötigte Ressourcen

Für die Durchführung werden verschiedene Ressourcen benötigt:

Die App

Es gibt verschiedene Anbieter von Apps, die für ein solches Projekt genutzt werden können. Die Anforderungen, die eine App erfüllen sollte:

- o Check-Inn bzw. Ortung über GPS, QR-Codes und iBeacons
- o Einfach zu nutzendes webbasiertes CMS
- o Verschiedene Formen von Aufgaben wie z.B.
 - Suchen nach QR-Codes
 - Beantworten von Textaufgaben
 - Beantworten von Multiple-Choice-Aufgaben
 - Offene Text- und Multiple-Choice-Aufgaben (alle Antworten sind richtig)
 - Aufnehmen von Fotos und Videos
- o Möglichkeit der Veränderung des Designs

Workshop-Ressourcen

Für die Workshops wird benötigt:

- Mindestens ein Raum mit Platz für 30 Personen inkl. Tische und Stühle
- WLAN
- Für je 4 Personen ein Laptop (werden in der Regel von den Teilnehmern mitgebracht)
- Zwei Smartphones (werden in der Regel von den Teilnehmenden mitgebracht)
- Beamer und Leinwand
- Moderationskoffer und Pinnwände oder Tafeln
- 1-2 Flipcharts

Des Weiteren müssen im Vorfeld Checklisten und andere Hilfsmittel ausgedruckt werden. Hier könnte man aber auch eine sehr große Anzahl zentral drucken lassen.

Budget:

Die Kosten des Pilotprojektes, das im Herbst 2019 abgeschlossen und evaluiert werden soll, hängt von der Anzahl der Landkreise und Städte ab, die sich am Projekt beteiligen.

Das N2025-Bewerbungsbüro trägt hierbei die **Entwicklungs- und Lizenzkosten** für das Projekt. Die teilnehmenden Kommunen übernehmen die Kosten für die Durchführung der Spieleentwicklungworkshops an ihren jeweiligen Orten (d.h. Honorare Trainer/innen, Materialkosten). Die folgende Tabelle stellt die Kosten dar.

Kalkulation Pilotentwicklung Local-Based Game

Variable Kosten (trägt gastgebende/r Stadt/Landkreis)	Einzelkosten	Anzahl	
Spiele-Entwicklungs-Workshops Trainer (9 Tage)	200,00 €	9	1.800,00 €
Weiterentwicklung durch Trainer	200,00 €	3	600,00 €
Materialkosten vor Ort	600,00 €	1	600,00 €
Honorar Spieleentwickler für Workshops in den Kommunen	750,00 €	6	4.500,00 €
Gesamtkosten netto			7.500,00 €
Entwicklungs- und Lizenzkosten (trägt N2025-Bewerbungsbüro)			
Entwicklung des Projekt-Designs	750,00 €	4	3.000,00 €
Durchführung des Train-the-Trainer-Workshops Honorar Spieleentwickler	750,00 €	3	2.250,00 €
Begleitung der Trainer bei der Entwicklungsphase durch Spieleentwickler	720,00 €	3	2.160,00 €
Projektkoordinierung	750,00 €	2	1.500,00 €
Kommunikation / Evaluation	2.590,00 €	1	2.590,00 €
Lizenzkosten für die App	8.500,00 €	1	8.500,00 €
Gesamtkosten netto			20.000 €

Die vor Ort anfallenden Kosten (Kalkulation: 7.500 €) werden durch die jeweilige Kommune/Landkreis selbst getragen und buchhalterisch abgewickelt.

Eventuell anfallende zusätzliche Kosten für einen Workshop-Raum vor Ort und Personalressourcen für die Projektkoordination vor Ort sind in der Kostenaufstellung nicht enthalten.