

# kyju

MAGAZIN DER LAG

KINDER- UND JUGENDKULTUR HAMBURG

## SPIELEND LERNEN MIT KREBSMAUS & CO

Frauke Rubarth vereint  
Kulturbildung und Games



**ZUKUNFT ZOCKEN** Ein Podcast liefert Ideen zu Gamification

**KÜNSTLICH ODER KUNSTVOLL?** Was KI für die Kulturelle Bildung bedeutet

**ERINNERUNGEN SCHAFFEN** Das neue Serious Game der Gedenkstätte Neuengamme



**SCHWERPUNKT:  
GAMIFICATION**

# INHALT

## UNSERE SCHWERPUNKTTHEMEN SIND UNTERSTRICHEN

**03**

### 3... 2... 1... START!

Colette See über Gamification und Game Changer

**04**

### LERNST DU NOCH ODER SPIELST DU SCHON?

Ein Gespräch über Grenzen und Chancen von Gamification

**07**

### VON ROBOTERN UND EINHÖRNERN

Frauke Rubarth vereint Theater und Games

**10**

### ZUKUNFT ZOCKEN

Spielen ist politisch – zeigt der Podcast „Gamification: Gesellschaft spielen“

**12**

### NICHT NUR PUNKTE SAMMELN

Creative Gaming ermöglicht Selbstermächtigung durch Spiele

**16**

### KÜNSTLICH SCHLAU?

Was KI für Kulturbildung bedeutet

**18**

### AUSPROBIEREN!

Was ChatGPT, Dall-E und Midjourney so können

**20**

### ERINNERUNGEN SCHAFFEN

Die Gedenkstätte Neuengamme entwickelt ein Serious Game

**22**

### DIE GESICHTER DER LAG

Wir stellen vor: Maren Dernelden

**23**

### MELDUNGEN

Was gibt's Neues im Kjuniversum?

**24**

### TIPPS

Empfehlenswertes von April bis Juli

## HERAUSGEBER

LAG Kinder- und Jugendkultur e.V. | Eiffestraße 432 | 20537 Hamburg  
Telefon: 040 - 524 78 97 10 | info@kinderundjugendkultur.info | kinderundjugendkultur.info  
Die LAG Kinder- und Jugendkultur vernetzt die Hamburger Akteur\*innen und vertritt die Interessen ihrer Mitglieder gegenüber Politik und Verwaltung.  
Redaktion: Maria Preuß, Dörte Nimz | Grafik: Mandy Fellenberg  
Das nächste Heft erscheint im Juli 2023  
Gefördert von der Behörde für Kultur und Medien der Freien und Hansestadt Hamburg

Titelfoto: Krebsmaus, Ann-Marie Rechter

Foto: Privat

## 3... 2... 1... START TO PLAY!

Wie ausgeprägt ist Ihr Spieltrieb? Sind Sie ohne Zögern dabei, wenn jemand ruft „Wer als erstes da ist“ oder „Wer kann das Rätsel lösen“? Vielleicht schütteln Sie hier den Kopf, haben aber womöglich schon längst eine Sprachlernapp auf Ihrem Handy, weil die einen so zuverlässig erinnert, kurze Lernpakete schnürt und einfach Spaß macht? Oder Sie haben den Vorsatz, mehr Sport im Alltag zu integrieren, und freuen sich über den Ansporn Ihrer App, um Ihr Bewegungsziel zu erreichen?

Spielmechanismen in non-spielerische Kontexte zu integrieren, genau hier setzt das Konzept der Gamification an, mit dem Ziel, Lerninhalte zu vermitteln, Kreativität zu fördern und/oder Motivation und Verhalten zu beeinflussen.

Meinen ersten Kontakt mit Gamification hatte ich zu einer Zeit, in der ich mich vor allem um die Prävention von zu hohen Bildschirmzeiten von Kindern und Jugendlichen kümmerte und daher eher die Risiken digitaler Spiele im Blick hatte. Ich lernte ein so genanntes Serious Game kennen, das krebskranken Kindern und Jugendlichen hilft, ihre Erkrankung besser zu verstehen und ihre Therapie durchzustehen, sowie Mut macht. Für mich war das ein klassischer „Game Changer“, der meine Perspektive auf digitale Spiele und die Potenziale von Spielmechanismen bis heute erweitert und bereichert.

Mittlerweile schleichen sich Spiele immer mehr in unser Leben und sind längst weit mehr als Unterhaltung. Sie können helfen, bestehende Herausforderungen zu lösen, sind Motor für die Potenzialentfaltung und können das Wohlbefinden steigern.

Für die Kinder- und Jugendkultur gilt es, diese Gestaltungsräume zu erkennen und für die eigene Arbeit zu nutzen. Grundlage dafür ist ein offener Diskurs über die Möglichkeiten, aber auch Grenzen dieser Entwicklung. Mit dieser Ausgabe wollen wir einen Impuls dafür liefern.



**COLETTE  
SEE**

LAG Vorstand

Colette See beschäftigt sich mit digitalen Transformationsprozessen und damit einhergehenden Herausforderungen für Menschen und Organisationen. Sie arbeitete über 10 Jahre als Referentin für digitale Medien und Suchtprävention in einer Fachstelle für Suchtfragen. Aktuell ist sie in der Sozialbehörde im Bereich Digitalisierung beschäftigt.

Der Schwerpunkt ihrer freiberuflichen Aktivitäten liegt auf frühkindlicher Medienbildung im Setting Kita, Medienkompetenzförderung in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit und Medien-erziehung für Eltern. Sie engagiert sich darüber hinaus als Vorstand im Mediennetz Hamburg und in der LAG Kinder- und Jugendkultur.



# DER RAHMEN MUSS STIMMEN

Alle Menschen haben einen Spieltrieb. Das nutzt der Gamification-Ansatz, um uns zu motivieren. Wie das in der Kulturellen Bildung funktioniert, erklärt die Wissenschaftlerin und Medien- und Kunstpädagogin Regina Bäck

Interview: Maria Preuß

## Was verstehen wir unter Gamification?

Bei Gamification geht es darum, in einem spielfremden Kontext durch Spielelemente zu motivieren und bestimmte Handlungen hervorzurufen. Dabei gibt es strukturelle Spielelemente wie die Möglichkeit, Punkte zu sammeln, aber auch inhaltliche und ästhetische Elemente. Bei Gamification geht es also um die Nutzung einzelner spielerischer Elemente. Damit unterscheidet es sich vom Lernspiel, bei dem man in eine ganz eigene Welt mit stimmiger Atmosphäre eintaucht.

## Was ist der Zugewinn durch Gamification, der in einem klassischen Lernkontext fehlt?

Beim Lernen spielt das Individuum eine Rolle: Habe ich einen Bezug zum Lernthema, habe ich eine Grundmotivation? Oder fehlt mir der Zugang? Ist das Thema zu trocken? Das ist erstmal subjektiv. Wenn ich ein Thema zu trocken finde, kann ich durch Elemente wie Punkte sammeln oder Rätsel lösen – vielleicht sogar in einer selbstgestalteten App – motiviert werden.

## Gibt es dafür Beispiele?

Das British Museum hat das Projekt „A Gift for Athena“ entwickelt. Man wird mit Hilfe einer App durch die Ausstellung zur griechischen Antike geleitet. Dort muss man Skulpturen finden, die zu Umrissen in der App passen. Das kann ich dann im Augmented Reality Modus in der App wie ein Puzzle zusammenschieben. Am Ende bringe ich der Athena eine Robe zurück, die in der Mythologie eine wichtige Rolle spielt. Darüber lerne ich einerseits das Museum und andererseits Geschichten aus der griechischen Mythologie kennen.

## Wenn ich Kunst und Kultur durch ein weiteres Element, in dem Beispiel die App, vermittele, wird dadurch nicht noch mehr Distanz zur Kunst erzeugt?

Teils teils. So eine App oder ein Tablet ziehen schon erstmal Aufmerksamkeit auf sich. Ein anderes Beispiel: Bei einer Stadtführung, die von der LMU in München entwickelt wurde, wird ein Tablet verwendet, um an verschiedenen

Stationen Aufgaben zur Revolution und Rätezeit Anfang des 20. Jahrhunderts zu lösen. Da kann ich in der App andere Artefakte wie Denkmäler, die in der Realität nicht vorkommen, dazu holen und diese umgestalten – also eigentlich mehr Nähe aufbauen. Der Wechsel in der Aufmerksamkeit zwischen App und realem Ort ist sicher eine Herausforderung, kann aber durch die App selbst oder eine begleitende Führung angestoßen werden.

## Gelingt denn der Transfer vom Gelernten in meinen Alltag?

Es gibt Studien, die zeigen, dass in Therapie oder auch im Strafvollzug angewendete 3D-Umgebungen den Selbstwert erhöht haben. Auch räumliche Bewegungen und Kreativität können durch zum Beispiel VR-Trainings im medizinischen Bereich oder virtuelle Architekturmodelle verbessert werden. Auch transkulturelle Bildung oder Sensibilisierung zu Inklusion kann durch Games angebahnt werden wie bei der App Unstoppables.

## Gibt es Unterschiede, wie Menschen auf Gamification-Projekte „anspringen“?

Ja, das hat einerseits mit der Identität zu tun. Nicht alle identifizieren sich als „Gamer\*innen“. Andererseits spielt die Medienbiografie eine Rolle. Kenne ich Spiele aus meinem familiären Kontext? Mag ich die Ästhetik, fühle ich mich damit wohl? Dann kann auch eine Affinität dafür entwickelt werden.

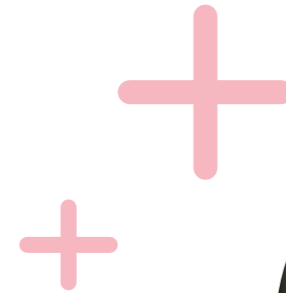
## Welche Themen können mit dem Gamification-Ansatz behandelt werden?

Ich finde, man kann damit jedes Thema aufbereiten. Die Frage ist dann eher, wie man es gut vermittelt. Im Grunde liegen dem Ansatz ganz bekannte Prinzipien zugrunde, die wir auch aus analogen Spielen wie einer Schnitzeljagd kennen.

## Was ist das Faszinierende am Spielen?

Spielen ist eine anthropologische Konstante des Menschen. Das macht den Menschen aus und hat ihn schon immer begleitet. In Spielen verbinden sich Spannung, Freude und Lernen sowie die Erfahrung, wie ein gelungenes Miteinander funktionieren könnte.

Foto: Philipp Ledényi



REGINA BÄCK

## Ein häufiger Kritikpunkt an Gamification ist die Wettkampforientierung. Ist das per se eine Gefahr von Gamificationprojekten?

Nein, man kann Gamification ja so oder so aufziehen. Es gibt freie, explorative Spiele, in denen Vergleiche zu den Mitspielenden nicht explizit vorgehalten werden. Auch bestrafende Elemente wie das Zurückspringen auf ein vorheriges Level müssen nicht Teil der Gamification sein.

## Gibt es ein Mindestalter für Gamification?

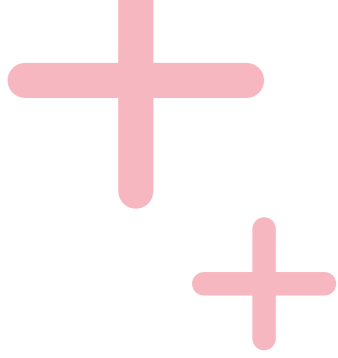
Die App-Datenbank vom Deutschen Jugendinstitut (DJI) ist sehr hilfreich für die Einordnung von Altersgruppen. Es ist an sich eine Frage der Balance und wie viel Zeit damit verbracht wird. Und ob darüber reflektiert und gesprochen wird. In der Medienpädagogik geht es viel um die Alltagsorientierung; darum, dass das Kind nicht nur am Tablet abgestellt wird. Wir wissen, dass für die frühkindliche Entwicklung reale, haptische Erfahrungen wichtig sind. Das wird oft als Konkurrenz zur digitalen Welt betrachtet. Ich denke aber, man kann an beides herantreten. →

Regina Bäck ist Expertin für Medienbildung im Bereich Augmented und Virtual Reality an der Schnittstelle von Kunstpädagogik und Human Computer Interaction.

Sie studierte Kunst und Englisch auf Lehramt und Angewandte Sozial- und Bildungswissenschaften und promoviert an der KU Eichstätt und der KSH München zu Augmented und Virtual Reality in Kunstpädagogischen Handlungskontexten.

Sie arbeitet freiberuflich mit verschiedenen Initiativen wie dem XR HUB Bavaria zusammen.

[reginabaeck.de](http://reginabaeck.de)



### — Woher kommt die Idee, Verhaltensänderung durch Spielelemente anzuregen?

Da gibt es viele Wurzeln. Zum einen gibt es Strategiespiele im Militärtraining. Oder die Pfadfinder\*innenbewegung, bei der gute Teamplayer\*innen Abzeichen bekommen. Aber auch in der Wirtschaft wird Gamification im Marketing verwendet. Zum Beispiel um die Verweildauer auf Websites zu verlängern. Das nutzen auch kulturelle Einrichtungen. Auf der Website des Museums of Digital Art in Zürich ändert sich mit jedem Klick der Farbverlauf. Ich gehe da immer noch gerne drauf, obwohl das Museum selbst mittlerweile dauerhaft geschlossen ist.

### — Wann funktioniert Gamification nicht?

Wenn der Rahmen nicht stimmt. In Schulen spielt fehlende Freiwilligkeit eine große Rolle. Oder auch in Museen, wo Apps benutzt werden müssen und das von außen vorgegeben ist. Vielleicht auch wenn Menschen ästhetisch abgeschreckt sind, weil die Spiele nicht zur eigenen Medienbiografie passen. Oder wenn das Spiel nicht zum eigenen Spieler\*innentyp passt.

### — Welche Spieler\*innentypen gibt es denn?

Da wären einmal die Player\*innen, die Punkte sammeln und das nächste Level erreichen wollen. Die wären in einer Umgebung, wo es nur um Exploration geht, nicht so zufrieden. Die Achiever\*innen wollen ihre Kompetenz zeigen. Den Philantropist\*innen ist eine größere Sinnhaftigkeit wichtig, die wären bei einem Spiel wie Paintball unzufrieden. Den Socializer\*innen ist das Miteinander wichtig, denen geht es weniger ums Gewinnen. Die Free Spirits mögen Regeln weniger, aber dafür freie Erkundungen. Und die Disruptor\*innen lehnen das Spiel an sich ab.

### — Wie schaffe ich es, diese unterschiedlichen Typen einzubeziehen?


Ich denke, dass sowohl eine Levelstruktur und das Sammeln – nicht nur von Punkten – sowie ein Explorationsmodus sehr gut sind, um verschiedene Spieler\*innentypen anzusprechen. Disruptor\*innen kann man gut einbeziehen, wenn man die Spielenden auch als Gamedesigner\*innen oder Expert\*innen versteht und Möglichkeiten für Variationen im Spiel sowie Raum für Feedback schafft.

### — Hat Gamification negative Effekte?

Es kann schon ein extremes Flow Erlebnis geben, gerade bei VR-Anwendungen. Die Gefahr zu Spielsucht ist generell größer, wenn wir vor sozio-emotionalen Herausforderungen stehen. Ich sehe professionelle Games- und Gamification-Designer\*innen aufgefordert, achtsame Mediennutzung in der Spielarchitektur anzulegen. Zum Beispiel indem gesunde Nutzungszeitfenster herausgefunden und individuell angezeigt werden.

### — Wie kann ich negative Effekte noch verhindern?

Ich finde wichtig, dass wir uns anschauen: Wie verstehen wir Games, wie wirken die auf uns? Das sind auch Themen, die man in Projekten mit Kindern und Jugendlichen zusammen angehen kann. Indem man zum Beispiel einen Museumsguide mit Gamificationsmitteln erstellt. Dann ist die Nutzung auch selbstbestimmter und ich kann reflektieren: Wie lange und auf welche Art möchte ich das nutzen?



**Weitere Infos**

A Gift for Athena: [t1p.de/xeziw](http://t1p.de/xeziw)  
 Stadtrundgang München: [t1p.de/135nq](http://t1p.de/135nq)  
 App Unstoppables: [theunstoppablesgame.ch/](http://theunstoppablesgame.ch/)  
 DIJ App Datenbank: [shorturl.at/kzG37](http://shorturl.at/kzG37)  
 MuDa Zürich: [muda.co/zurich/](http://muda.co/zurich/)

Illustrationen: Ann-Marie Rechter



SCHWERPUNKT: GAMIFICATION



Lerntier Igelbiene

# SPIELEND LERNEN MIT DEM ROBO UNICORN



Lerntier Krebsmaus

Wie Frauke Rubarth Gamification für ihre Projekte an der Schnittstelle zwischen Kultureller Bildung, Kunst und Digitalisierung nutzt

Text: Christine Weiser

Lernferien klingt für Kinderohren langweilig, wenn nicht gar blöd. Aber was, wenn Mädchen und Jungen in diesen Stunden dabei helfen können, einem durchgedrehten Roboter-Einhorn die Macht zu entreißen?

Gamification nennt sich ein Ansatz, der seit Anfang der 2000er-Jahre immer häufiger auch bei Projekten in Kunst- und Bildungskontexten zum Einsatz kommt. Vereinfacht gesagt werden dabei die Lust am Spielen und ein Belohnungssystem

genutzt, um ein Ziel zu erreichen: zum Beispiel das Nachholen von Lernstoff. „In der Erlebnispädagogik wurde schon immer mit spielerischen Herangehensweisen gearbeitet“, sagt Frauke Rubarth, die sich das übermütige Robo Unicorn ausgedacht hat.

Beruflich zu Hause ist Frauke Rubarth im Spannungsfeld zwischen Kunst, Kultureller Bildung und Digitalisierung. Die Hamburgerin, die sich selbst als „Gamedesignerin für theatral-partizipative Formate

und Projektmanagerin für Kulturelle Bildung“ beschreibt, betreut für die Gabriele Fink Stiftung derzeit zwei Projekte. Zum einen bietet sie Kitas und Schulen eine Methode für künstlerisch gestaltete Handlungsorientierte Sprachtrainings an, die vor allem von Einrichtungen nachgefragt werden, in denen Kinder Deutsch als Zweitsprache erlernen. Und zum anderen gestaltet und entwickelt sie ein Bildungs-Live-Rollenspiel-Projekt in Zusammenarbeit mit dem Struensee-Gymnasium und der Stadtteilschule Altrahlstedt. →

Schon in jungen Jahren war die heute 40-Jährige vielseitig interessiert. Deshalb studierte sie nicht nur Deutsche Sprache und Literatur, Erziehungswissenschaften, Literatur und Kunstgeschichte, sondern auch Lateinamerikastudien und ließ sich zur Theaterpädagogin ausbilden. Noch als Studentin gründete sie gemeinsam mit anderen Engagierten 2010 den Verein „Kulturkaviar für alle“, mit dem sie verschiedene Kulturprojekte in Hamburg umsetzte. Früh entdeckt sie ihre Vorliebe für partizipative Formate. Für das Kinderkulturhaus Lohbrügge entwickelte sie den Angebotsschwerpunkt im Bereich kreativer additiver Sprachbildung weiter und spielte gleichzeitig mit Kindern und für Kinder Theater. So entstand beispielsweise die Übertragung des Brettspiel-Klassikers Obstgärtchen, das sie für das Theater Mär für Kinder ab drei Jahren auf die Bühne brachte.

Gleichzeitig entdeckte Frauke Rubarth die Welt der Live-Rollen-Spiele und fand in ihnen wiederum viele verschiedene Aspekte, die sie für ihre künstlerische Arbeit nutzen konnte. Als sie Settings für Live-Rollen-Spiele entwickelte, konnte sie ihre Theatererfahrungen einbringen und dabei zugleich ihre Kenntnisse über Spielmechanismen schärfen. Fasziniert beobachtete sie, wie Kinder in die Rollen eintauchten und in ihrer Rolle Einfluss auf das Spiel nahmen.

„Die Übergänge zwischen Spiel, Performance, Rollenspiel und Theater sind fließend. So funktioniert für mich Lernen: Der Spaß am Erleben, das Erproben

von eigenen Ideen stehen im Vordergrund.“ So wie bei Robo Unicorn, dem Spiel, das Frauke Rubarth im Auftrag des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung in Hamburg für die Lernferien entwickelt hat. Mit dem Programm soll es Kindern ermöglicht werden, Lernrückstände besonders in den Fächern Deutsch, Mathe und Englisch aufzuholen, die in der Zeit der Schulschließungen während der Corona-Pandemie entstanden sind.

„Die Aufgabe war es, das Ganze motivationsfördernd zu gestalten, damit die Lerninhalte überhaupt eine Chance haben bei den teilnehmenden Kindern“, beschreibt Frauke Rubarth die Herausforderung. Deshalb war es ihr wichtig, die Erwartungshaltung umzudrehen, die der Begriff „Lernferien“ auslöst. „Die Schüler\*innen sollten sich nicht schlecht fühlen, weil sie in ihrer Freizeit Schulstoff nachholen, sondern im Gegenteil: Diese Schüler\*innen sind eingeladen mitzuhelfen, eine unheimlich schwierige Mission zum Erfolg zu führen.“



Lerntier Giraffenkrake

Illustration: Ann-Marie Rechter

Foto: Privat

Die Rahmenhandlung spielt in einem Computerlabor, in dem verschiedene Lernhelfertiere entwickelt wurden, die Kinder beim Lernen begleiten und unterstützen sollen. Aber das Robo Unicorn übernimmt die Welt, verschlüsselt alle Zugänge und

kann von den Kindern nur kurzfristig, zum Beispiel mit dem Überprüfen von ausgefüllten Arbeitsblättern, abgelenkt werden. Parallel gelingt es einer Hackergruppe, Teile der Welt Stück für Stück zurückzuerobieren, sodass jedes Kind nach und nach sein Lernhelfertier entschlüsseln und befreien kann.

„Es geht dabei darum, eine spielerische Grundhaltung einzunehmen. Das funktioniert eigentlich in allen Kontexten. Dann müssen sich alle auf allgemeingültige Regeln verständigen. Die können wiederum gemeinsam überprüft und angepasst werden. So haben alle Kontrolle über den Spielverlauf“, sagt Frauke Rubarth. Eines ihrer Lieblingskonzepte hat sie zuletzt im Spielhaus Galaxie in Rahlstedt in Zusammenarbeit mit dem Bauspielplatz Alt-Rahlstedt und dem Verein Fantasy-Larp Norddeutschland realisiert. Das Projekt wurde im Rahmen des Programms „Kultur macht stark – Jugend ins Zentrum“ gefördert.

Die Ausgangslage war aufgrund der Corona-Pandemie nicht ganz einfach: Es musste ein Projekt sein, das draußen stattfindet, niedrigschwellig ist und Kinder mussten leicht andocken können. „Es wurde schließlich eine Mischung aus Larp (Live Action Role Play), Urban Gardening, Urban Gaming und Urban Art“, sagt Frauke Rubarth. Sie erfand eine Bande, die Racoons, die auf dem Bauspielplatz Zeichen für die Kinder hinterließen, die diese dann fanden, untersuchten und interpretierten und als Antwort ihrerseits Zeichen hinterließen und so mit der imaginären



## FRAUKE RUBARTH

Bande in Kontakt traten. Sprühkreide kam zum Einsatz, aber auch das Smartphone, mit dem über die StadtSache-App Videos aufgenommen und Töne gesammelt wurden. Aber es wurde auch eine Schmetterlingswiese angelegt. Über einen Zeitraum von einem Dreivierteljahr wurde die Geschichte der Bande immer weitergesponnen, etwa 15 Kinder blieben dabei.

Und weil Frauke Rubarth ziemlich wissbegierig ist, nehmen immer wieder neue Ideen Gestalt an. „Zuckerschok“ ist der Titel eines Live-Rollenspiels, das sie zum Thema Nachhaltigkeit für Schulen entwickelt hat. Konzipiert ist das Projekt für einen Tag, an dem Schüler\*innen Entscheidungen treffen und Einfluss auf die Entwicklung aller nehmen und dabei zugleich erfahren, welche Konsequenzen ihre Handlungen haben.

Feedback ist in der Arbeit von Frauke Rubarth sehr wichtig. Immer wieder fließen die Verbesserungsvorschläge und Beobachtungen von Teilnehmenden in die

Weiterentwicklung der Formate. Zurzeit interessiert sich Frauke Rubarth besonders für die Schnittstelle zwischen analogem und digitalem Spielen. Deshalb studiert sie berufsbegleitend Game-based Media & Education an der Universität für Weiterbildung Krems.

Spannend sei es unter anderem, Mechanismen aus dem Digitalen auch analog sichtbar zu machen, zum Beispiel, indem man Entscheidungsbäume aufzeigt. Im nächsten Spielprojekt soll es um Klima und Verantwortungsübernahme gehen, sagt Frauke Rubarth. Es steckt noch im Entwicklungsstadium.



Frauke Rubarth  
Fraukes.de

# POLITIK ZOCKEN – ZUKUNFT SCHREIBEN



Spielerisch Politik vermitteln?  
Das Jugendprojekt „Gamification: Gesellschaft spielen“ geht weiter als das. Die These: Spiele entwickeln ist von Grund auf politisch. Wie der Ansatz demokratische Handlungskompetenzen trainiert, verrät der dazugehörige Podcast

Text: Carina Hartmann

Von Diskriminierung über Gender bis zum Klimawandel: Der gesellschaftliche Alltag ist komplex. Gerade für Jugendliche sind die Fragen unserer Zeit schwer zu fassen. Auch die Pädagogik stellt das vor neue Herausforderungen: Wie kann der Transfer von politischem Wissen gelingen? Fest steht, Frontalbildung ist keine Antwort, denn Demokratieverständnis setzt mehr denn je intersektionalen Austausch voraus. Digitalisierte Projekte, die Politik spielerisch vermitteln, sollen den Spaß am Lernen steigern. Doch können sie auch nachhaltig politische Handlungskompetenzen vermitteln? Das Projekt „Gamification – Gesellschaft spielen“ liefert eine Antwort.

Hinter dem pädagogische Vorzeigeprojekt steht der Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB), der sich auf die Bereiche globales und interkulturelles Lernen sowie die geschlechtsbezogene Bildungsarbeit spezialisiert hat. Seit 2020 lädt er mit Unterstützung der Aktion Mensch Jugendliche und

junge Erwachsene dazu ein, politische Spiele zu den gesellschaftlichen Fragen, die sie bewegen, selbst zu entwickeln. Angeleitet und beraten werden sie von Sozialarbeiter\*innen und Jugendpfleger\*innen, den Projektleitungen beim VNB e.V. und externen Spiele-Expert\*innen.

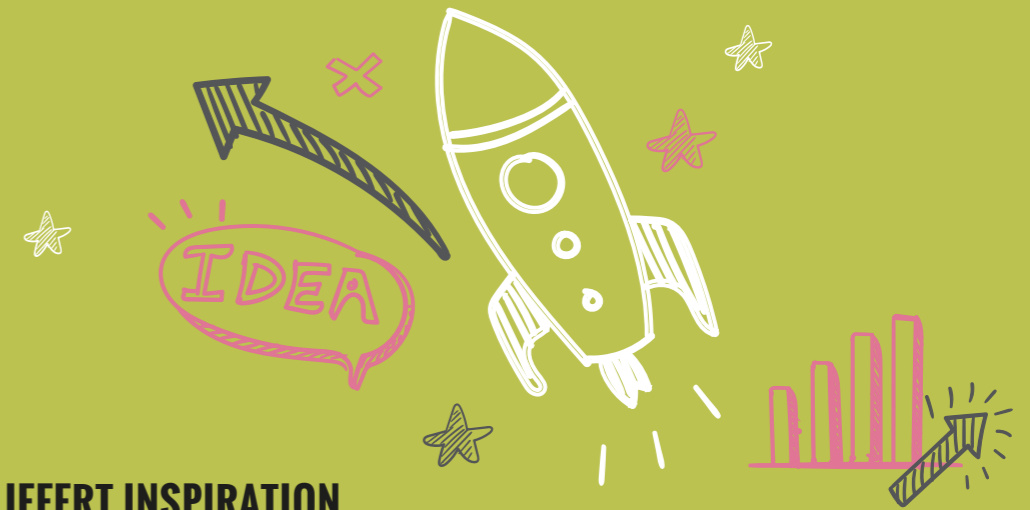
Die Ergebnisse sind so vielfältig wie die gesellschaftlichen Fragen, die uns heute beschäftigen: vom Brettspiel, in dem die Spielregeln eines demokratischen Zusammenlebens ausprobiert, diskutiert und neu erfunden werden, über eine Augmented-Reality-Stadt, in der nachhaltige Zukunftsvisionen Wirklichkeit werden, bis zum Escape Room mit Elektroschrott-Kriminalfall. Außerdem gibt es die Möglichkeit, individuelle Video-Tutorials zu drehen und an überregionalen Workshops teilzunehmen. Kurz gesagt: Politik wird hier nicht nur spielerisch gelehrt. Vielmehr wird die Erstellung des politischen Spiels im Prozess zum Lehrmittel selbst.



## DER PODCAST LIEFERT INSPIRATION

Der gleichnamige Podcast zum Projekt vermittelt Kulturpädagog\*innen seit 2021 wichtige Hintergründe und Ideen zur Umsetzung. Gehostet wird er von Juliane Liedtke und Erik Springer, pädagogische Begleiter\*innen beim VNB. In einzelnen Episoden à 30 bis 40 Minuten bringen sie externe Gamer\*innen, Spiele-Expert\*innen, Wissenschaftler\*innen mit ihren Expertisen zum Thema Gaming in der Pädagogik miteinander ins Gespräch. Darunter Dennis Wilkens, Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2021 in der Kategorie „Spieler/Spielerin des Jahres“ oder die Autor\*innen des Buches „Brettspiele. Erfinden, Gestalten, Spielen“, Kevan Davis und Viviane Schwarz. Zusätzlich kommen die Jugendlichen zu ihren entwickelten Spielen selbst zu Wort. Vielseitige Interviews wechseln sich mit Erfahrungsberichten ab; Status-Quo-Analysen mit Zukunftsprognosen. Gemeinsam geben die Beteiligten Aufschluss über die Frage, wie Spiele für die kulturelle und politische Bildungsarbeit genutzt werden können. Erweitert wird das Format durch kritische Fragestellungen zu den Themen inklusives Gaming oder Zivilcourage im digitalen Kosmos. Kurzum: Gamification im 360°-Blick.

Klar wird dabei: Spielerstellungen – egal ob analog oder digital – sind immer und von Beginn an politisch. Jugendliche müssen durch die Erstellung von Spielplänen die individuellen Bedürfnisse und Expertisen innerhalb ihrer Gruppe gegenüberstellen und ausgleichen. Regelwerke erstellen gehört dabei genauso zu

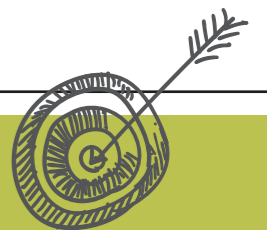


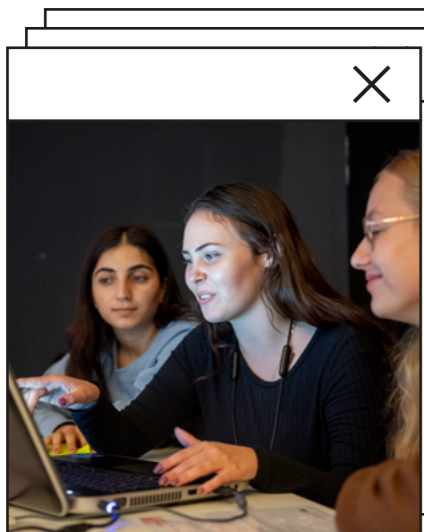
den Aufgaben wie die Grundsatzdiskussion, welche gesellschaftspolitische Fragestellungen ihr Spiel thematisieren soll. Schon der Diskurs allein gibt ein Gefühl dafür, wie Demokratie funktioniert.

Der Podcast „Gamification – Gesellschaft spielen“ fungiert so nicht nur als Dokumentationsarchiv über die bisherige Arbeit des zukunftsorientierten Projekts, sondern auch als inspirierendes Lehrbeispiel für die politische Bildungsarbeit. In knapp 15 Folgen wird unterstrichen: Jugendliche brauchen vor allem Eigenverantwortlichkeit und die Möglichkeit, in neue Rollen zu schlüpfen, um ihre eigenen Standpunkte im öffentlichen und politischen Leben zu entdecken sowie weiterzuentwickeln. Anschaulicher Gesellschaft zu vermitteln geht nicht.



Infos zum Projekt: [shorturl.at/gkvFM](https://shorturl.at/gkvFM)  
Podcast: [shorturl.at/kKRV2](https://shorturl.at/kKRV2)





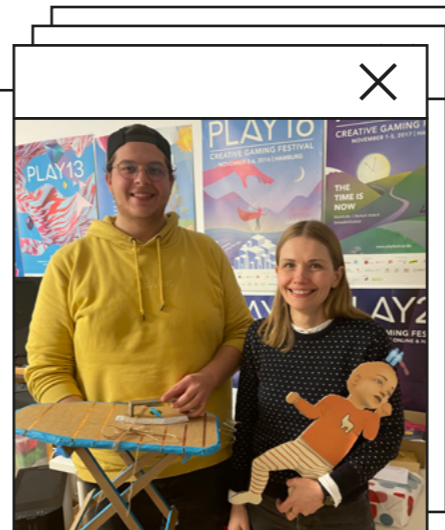
# NICHT GAMIFICATION, SONDERN SELBSTERMÄCHTIGUNG



# NICHT GAMIFICATION, SONDERN

Games sind nicht gleich Gamification. Christiane Schwinge und Kemal Amet von Creative Gaming erklären, wieso

Text: Lutz Wendler



Analoge Requisiten aus der digitalen Welt: Christiane Schwinge mit Sims-Baby und Kemal Amet mit einem Bügel-Set, das mit MaKey-MaKey-Steuerung als Musikinstrument genutzt werden kann

Fotos: Bente Stachowski, Initiative Creative Gaming e.V., Foto von Christiane & Kemal: Lutz Wendler

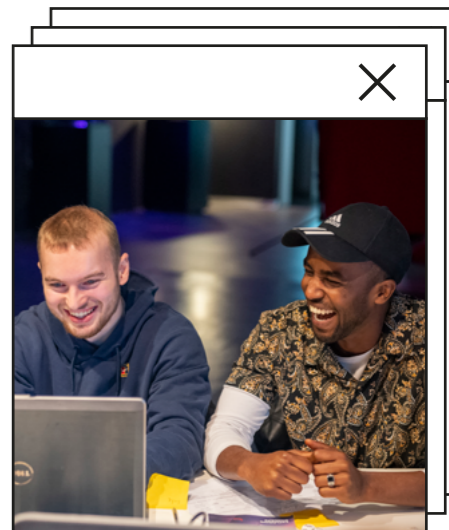
Creative Gaming und Gamification — zwei Begriffe, die nicht gut zusammenpassen, finden Christiane Schwinge und Kemal Amet. „Wir beobachten, dass in verschiedensten Zusammenhängen von Gamification die Rede ist und das zu Begriffsvermischung und Begriffsverwirrung führt, indem unterschiedliche Anwendungen auf ein Level gebracht werden“, sagt Schwinge und Amet fügt hinzu: „Unter Gamification verstehe ich, dass Lernprozesse spielerischer dargestellt, interessanter gestaltet, Fortschritte sichtbar gemacht und auch belohnt werden.“ Doch die fürs leichtere Lernen gern genutzte Anwendung von Spieledesign-Mechaniken in spielfremden und oft kommerziellen Kontexten habe Gamification zu einem Modewort mit mehrdeutiger Aussage gemacht, hinter dem sich

nicht selten Marketing-Interessen und Werbebotschaften versteckten. Christiane Schwinge: „Wir spüren Begriffsunklarheit und Missverständnisse, wenn wir Anfragen bekommen, in denen Gamification im kulturellen und medienpädagogischen Kontext gewünscht wird. Uns aber geht es im Bildungsbereich um etwas anderes.“

Mit „wir“ und „uns“ meinen die beiden die Initiative Creative Gaming e. V., in der sich schon 2007 Akteur\*innen aus unterschiedlichen Bereichen — Medienpädagogik, Künste, Spiele-Entwicklung — zusammaten, um fantasievoll, sinnlich und aufklärerisch nach dem Prinzip ‚mit Spielen spielen‘ mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen im neuen Medium zu arbeiten. „Unser Ansatz ist ein konstruktiver Umgang mit dem Thema Computerspiele. Wir wollen allen Beteiligten zeigen, was an positiven Möglichkeiten in den Spielen steckt“, sagt Schwinge. Die 41 Jahre alte Medien- und Kulturpädagogin, die als Dozentin, Kuratorin und Game Designerin arbeitet, zählt zu den Gründungsmitgliedern des Vereins und ist dessen Sprecherin.

Als Creative Gaming vor 16 Jahren startete, war die Hamburger Initiative ein Pionierprojekt. Die Idee der Gründer\*innen war visionär, denn sie hatten zweierlei erkannt: dass es notwendig sei, mit einem von Erwachsenen rasch verteilten Medium, das sich rasant verbreitete, konstruktiv umzugehen; und dass Computerspiele neben Gefahren des Missbrauchs auch ein großes kreatives Potenzial enthielten, das in der Jugendkultur

nicht zuletzt durch Förderung individueller Kreativität und Spaß am Spiel für den Erkenntnisgewinn genutzt werden könnte.



Längst gilt Creative Gaming als Erfolgsmodell mit großer Akzeptanz bei etablierten Kulturinstitutionen — erkennbar an projektbezogener Förderung unter anderem durch die Stadt Hamburg, die Bundeszentrale für politische Bildung, den Projektfonds Kultur und Schule sowie diverse Stiftungen, durch Kooperationen beispielsweise mit der HAW, Nutzung renommierter Locations wie etwa die Bücherhallen und das Museum für Kunst und Gewerbe sowie die Auftragsarbeit für Programme wie „Kultur macht stark“ oder die Kulturagent\*innen. Teil des Konzepts ist es, möglichst vielfältig Akteur\*innen zusammenzubringen, also zum Beispiel auch Eltern und Lehrer\*innen einzubeziehen. →

Für dieses Miteinander zum besseren Verstehen gibt es verschiedene Formate, die das Netzwerk des Vereins Creative Gaming überwiegend in Hamburg und Berlin, aber auf Anfrage auch andernorts in ganz Deutschland anbietet: Workshops, Schulprojekte, Vorträge, Ausstellungen, Beteiligung an Messen (wie der Ideen Expo in Hannover) und Lehrer\*innenfortbildungen.

## „VOM DIGITALEN INS ANALOGE“

Öffentlichkeitswirksamstes Format von Creative Gaming ist das jährliche Festival PLAY in Hamburg, bei dem im vergangenen Herbst 7150 Besucher\*innen vor Ort (im ehemaligen Gebäude von Karstadt Sport in der Mönckebergstraße) und 331.500 als Online-Teilnehmer\*innen registriert wurden. Die Festivalmacher\*innen nutzen das Forum unter anderem dafür, ihre Ideen von der kreativen, manchmal anarchischen Verwandlung gängiger Computerspiele auch mal vor größerem Publikum zu demonstrieren. Christiane Schwinge erzählt, wie bei PLAY22 das eher wilde Action-Adventure-Spiel „Grand Theft Auto“, kurz GTA, zur auf die Großbildleinwand übertragenen Yoga-Stunde im Video-Game umfunktionierte wurde, mit etwa 50 Teilnehmenden unterschiedlichen Alters auf Matten vor der Bühne. Oder wie „Red Dead Redemption“ statt Wild-West-Action zu bieten ein entschleunigtes und



kommunikatives ‚walk with me‘ präsentierte: einen Spaziergang im Game, bei dem unter Anleitung eines Moderators miteinander geredet und das Publikum einbezogen wurde. Zwei Beispiele dafür, wie Creative Gaming das Digitale spielerisch in die analoge Welt zurückholt und wie Zuschauer\*innen zum Mitmachen motiviert werden.

Auch Kemal Amet (27) hat Creative Gaming als Besucher des Festivals PLAY kennengelernt: „Mich hat begeistert, dass es so etwas im Bereich Gaming gibt, mit verschiedensten Anregungen, neuen Perspektiven, interessanten Kontakten und vielen Informationen auch zu den Möglichkeiten, in diesem Bereich zu arbeiten. Das war etwas, was ich mir zur Orientierung schon in meiner Schulzeit gewünscht hätte.“ Kemal, der aus Ostwestfalen zum Studium nach Hamburg gekommen ist und zurzeit an der HAW seinen Master-Abschluss in Game Design vorbereitet, hat sich direkt nach seiner PLAY-Premiere dem Organisationsteam von Creative Gaming angeschlossen und ist seit 2020

auch im Vorstand der Initiative. In den vergangenen Jahren hat er sich vor allem dort engagiert, wo eine zentrale Idee von Creative Gaming unmittelbar angewendet wird: in kurzen kompakten Workshops mit jeweils einer kleinen Gruppe von Jugendlichen, die dabei unterstützt werden, ihre eigenen virtuellen Welten zu erschaffen. Ein Mini-Format, das trotz begrenzten Rahmens große Wirkung bei allen Beteiligten haben kann, weil sie in der Freiheit, ihre Ideen auszuprobieren, eigene Kreativität intensiv erleben.

Als Beispiel dafür beschreiben Kemal Amet und Christiane Schwinge einen dreistündigen Workshop, den die beiden für das Europäische Hansemuseum Lübeck am Tag des offenen Denkmals unter dem Motto „MineMonument“ gestaltet und begleitet haben. Nach Erkundung einer Animation der ehemaligen Sakristei des Burgklosters und einem gemeinsamen Probearbeit auf der in einer virtuellen Karte als Brachfläche präparierten Lübecker Altstadtinsel bekamen die Teilnehmer\*innen die Aufgabe, am Bildschirm eigene Denkmäler zu entwerfen und per Text zu erklären — dies in der virtuellen Welt von Minetest, einer kostenfreien Open-Source-Variante des Open-World-Spiels Minecraft. Abschluss des Workshops war eine Präsentation, zu der auch Eltern eingeladen wurden. „Die Erziehungsberechtigten waren sichtlich beeindruckt, weil sie Mega-Abstraktes erwartet hatten und stattdessen etwas zu sehen bekamen, was sie sich gut vorstellen konnten — komplex entworfen

von ihren Kindern“, erzählt Kemal Amet. „Sie haben etwas hinbekommen, auf das sie stolz sein können“, sagt Christiane Schwinge.



Die Workshops von Creative Gaming sind über die Jahre immer differenzierter geworden — was nicht allein mit den Erfahrungen der Macher\*innen zu tun hat, sondern auch mit den verfügbaren „Werkzeugen“. Tools wie Bitsy, Twine, Flickgame und Minetest ermöglichen unterschiedliche Wege der kreativen Gestaltung, außerdem sind diese Programme open source und kostenlos, also frei benutzbar, und unkompliziert anzuwenden, was niedrigschwellige Zugang ermöglicht. Christiane Schwinge: „Mit unseren Tools bekommen die Teilnehmer\*innen einfache methodisch-technische Zugänge und kommen schnell

in die kreative Gestaltung.“ Das seien ideale Voraussetzungen dafür, Wissen durch Ausprobieren zu vertiefen und immer neue Möglichkeiten zu entdecken. „Selbst ein so simples Entwicklungstool wie Flickgame, mit dem Bilder gemalt und miteinander verlinkt werden, bietet der Kreativität so unterschiedliche Wege wie ein Rätsel-Spiel, eine Strichmännchen-Geschichte oder ein Pixel-Art-Game — um nur drei Möglichkeiten zu nennen.“

Die Creative-Gaming-Workshops sehen Schwinge und Amet als eine Schule des Gaming, die Teilnehmer\*innen rasch auf einen höheren Erkenntnislevel bringen kann. Das beginnt mit Fragen nach scheinbar simplen Voraussetzungen, den Regeln, dem Ziel, dem Design eines Spiels — das sei, so Schwinge, praktische Medienkompetenzförderung, denn die Verständigung über die Bedingungen führe schnell auf die Reflektionsebene. Schade, dass die ComputerSpielSchule Hamburg, ein bereits etabliertes regelmäßiges offenes Angebot in den Büchereien, mangels weiterer Finanzierung 2019 eingestellt werden musste — und dass danach wegen Corona die meisten Workshops nur online stattfinden konnten. „Es braucht auch beim Gaming soziale Orte, wo Jugendliche sich austauschen können“, sagt Christiane Schwinge. Orte, an denen sie unmittelbar erfahren, dass sie beim Spielen nicht wie bei der Gamification gelenkt werden, sondern selbst lenken — in der Selbstermächtigung der Spieler\*innen wird die übergeordnete Regie quasi entzaubert.

## „GAMING BRAUCHT SOZIALE ORTE“

Doch ganz ohne Manipulation von außen geht's auch bei Creative Gaming nicht. Christiane Schwinge lächelt, als sie von früher erzählt: „Als wir damals die ComputerSpielSchule Hamburg starteten, haben wir uns gefragt, wie wir Jugendliche am Freitagnachmittag in die Bibliothek locken, damit sie dort das tun, was sie auch zu Hause machen könnten.“ Die Antwort war ein Questlog, eine Art Logbuch mit von Creative Gaming vorgefertigten Aufgaben, sogenannten Quests. Die Teilnehmer\*innen vor Ort durften sich aussuchen, welche Quests in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sie bearbeiten wollten. Die Ergebnisse wurden mit Punkten entsprechend den Schwierigkeitsgraden belohnt. Nach Abschluss des gesamten Questlogs gab es eine Urkunde. „Mit diesem Belohnungssystem wurde ein menschliches Bedürfnis getriggert“, sagt Schwinge. „Wir haben uns also knallhart an Gamification bereichert.“

Creative Gaming: [creative-gaming.eu](http://creative-gaming.eu)  
PLAY: [playfestival.de](http://playfestival.de)





# KÜNSTLICH SCHLAU? WAS KI FÜR DIE KULTURELLE BILDUNG BEDEUTET

**Roboter, die die Menschheit beherrschen oder die unser Leben erleichtern? Vorstellungen über Künstliche Intelligenz (KI) erstrecken sich von Dystopien zu Utopien. Aktuelle Entwicklungen deuten an: Die Wahrheit liegt wohl in der Mitte. Und die hat auch Auswirkungen auf die Kulturelle Bildung**

**Text: Katharina Hauck**

KI-Systeme sind künstliche neuronale Netzwerke, die in großen Datenmengen Muster und Zusammenhänge erkennen können und dadurch maschinell „lernen“. Große Fortschritte rund um die Entwicklung von KI-Systemen zeigten sich in den letzten Jahrzehnten: 1997 schlug der erste Schachcomputer Deep Blue den damals amtierenden Schachweltmeister Garry Kasparov. 2017 brachte Apple mit Siri eine der erfolgreichsten intelligenten Sprachassistenten-Softwares auf den Markt. Und im November 2022 veröffentlichte das amerikanische Unternehmen OpenAI den Chatbot ChatGPT, der komplexe Fragen verstehen und beantworten kann.

## **KI ist in der Kunst angekommen**

Im Kunstbereich scheint Künstliche Intelligenz bereits ein fester Bestandteil zu sein. KI-Systeme schreiben eigene Gedichte, komponieren Musik, verfassen und übersetzen Bücher oder erschaffen eigene Kunstwerke. In der Kulturellen Bildung stellte das Thema KI in den letzten Jahren dagegen allenfalls eine Randerscheinung dar. Dabei besitzt doch gerade dieser Bereich großes Potential, junge Menschen zu einer Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz anzuregen.

Denn Kulturelle Bildung ist geprägt von der Interdisziplinarität ihrer einzelnen Fachbereiche. Das ermöglicht es, Menschen zur Persönlichkeitsentwicklung, kultureller Teilhabe und Meinungsbildung zu verhelfen und junge Menschen dazu zu befähigen, sich zu sich selbst und zu weltweiten Transformationsprozessen zu verhalten. Räume der Kulturbildung bieten deshalb die Möglichkeit, gesellschaftliche Veränderungsprozesse kritisch zu begleiten – auch diese, die durch die Entwicklung Künstlicher Intelligenz ausgehen.

## **Musterprojekte zeigen, wie's geht**

Im Mai 2022 fand deshalb eine Tagung der Akademie der Kulturellen Bildung in Remscheid statt, die sich kritisch mit der „digitalen Demenz“ auseinandersetzt, die – wie es die Direktorin der Akademie

Prof. Dr. Susanne Keuchel in ihrer Begrüßungsrede auf den Punkt brachte – KI noch immer zum Nebenthema in der kulturellen Landschaft Deutschlands macht. Neben einer allgemeinen Auseinandersetzung mit den Funktionsweisen, Potentialen, Herausforderungen und aktuellen Entwicklungen rund um Künstliche Intelligenz wurden dort auch Musterprojekte vorgestellt, die prototypisch zeigen, wie die kulturelle Bildungsarbeit mit KI umgehen kann.

So haben Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 15 bis 26 Jahren in einem Workshop etwa ein KI-Hörspiel entwickelt. Dazu haben sie sich zunächst mit einer textgenerierenden KI-Anwendung auseinandergesetzt und diese schließlich zur Erarbeitung des Hörspieltexts als Hilfsmittel hinzugezogen. Ergebnis eines weiteren Projektes war ein KI-Escape Room. Dieser führte die Nutzer\*innen spielerisch mithilfe verschiedener Rätselaufgaben durch eine interaktive Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz. Außerdem wurden Projekte vorgestellt, in denen Teilnehmer\*innen die Möglichkeiten und Grenzen Künstlicher Intelligenz testen konnten. Es wurde sich mit Emotions- und Gesichtserkennungs-Software auseinandergesetzt und verschiedene Fragen aufgeworfen: Lässt sich eine Gesichtserkennungs-KI beispielsweise durch das Ziehen von Grimassen täuschen? Funktionieren diese gesichtserkennenden KI-Systeme für alle Menschen

gleich gut oder ist ein bestimmter Phänotyp die Norm? Sind deshalb Verzerrungen erkennbar, je nachdem mit welchen Daten die KI gefüttert wird? Neigt KI also zu Diskriminierung? Und wie kann eine Künstliche Intelligenz trainiert werden, damit sie Emotionen erkennt?

## **Selbstbestimmten und kritischen Umgang lernen**

Die Projekte zeigen, dass sich die Kulturelle Bildung sehr gut dazu eignet, gerade Kindern und Jugendlichen einen selbstbestimmten, kritischen, reflektierten Zugang zu Künstlicher Intelligenz zu ermöglichen. So können Akteur\*innen der Kulturbildung jungen Menschen die Funktionsweisen und technischen Hintergründe zu KI, bedeutende ethische Fragen, aber auch einen selbstbestimmten Umgang mit KI-Anwendungen im Alltag näherbringen.

Diesen Anschluss sollte die kulturelle Bildung in Deutschland nicht verpassen. Denn zweifellos werden wir in Zukunft auf Künstliche Intelligenz in allen Gesellschaftsbereichen und unserem Alltag zurückgreifen. Denn – wie die Meilensteine der KI-Entwicklung zeigen – sind die ersten Prototypen solcher KI-Systeme bereits auf dem Markt. Ein selbstbestimmter, kritischer Umgang mit ihnen muss erlernt werden – und was eignet sich dazu besser als Angebote der kulturellen Bildung?

# MIT KI KREATIVITÄT ANREGEN

Alle reden von KI, aber wo und wie kann man es nutzen? Und lohnt sich das überhaupt? Hier stellen wir vier Anwendungen mit Ideen zum Ausprobieren vor

## KI FÜR TEXT

### WAS

ChatGPT ist eine lernfähige Sprach-KI, die auf Fragen oder Aufforderungen hin Texte erstellt.

### WO

[chat.openai.com](https://chat.openai.com)

### WIE

Kostenlos mit der E-Mail-Adresse registrieren, dann geht's los. Die Benutzeroberfläche ist zwar auf Englisch, aber ChatGPT versteht auch Deutsch. Ins Textfeld können Befehle und Fragen eingegeben werden und sehr schnell erscheinen die Antworten.



DIY

### WARUM

1. Weil es lustig ist. ChatGPT nennt Fun Facts oder erzählt Witze. Zum Beispiel: „Warum ist das Mathebuch traurig? Weil es viele Probleme hat.“
2. ChatGPT gibt Ideen für so gut wie alles: Rezepte (Gemüsecurry), Filmtipps (am besten mit Eingrenzung: „Welchen Film sollte ich schauen, wenn ich Film X mochte?“) oder neue Hobbys.
3. Super praktisch: ChatGPT kann Texte korrigieren, zusammenfassen und übersetzen.
4. Die Kreativität kann angeregt werden, in dem man zum Beispiel Gedichte schreiben und sich dadurch inspirieren lässt. Nach der Aufforderung „Kannst du ein vierzeiliges Gedicht im Stil von Hilde Domin über KI schreiben?“ war das Ergebnis:

*Die Maschine lernt, doch fühlt sie nicht,  
Ihr Wissen wächst, doch bleibt sie kühl und schlicht,  
Kein Herz schlägt in ihr, kein Funken Geist,  
Nur künstliche Intelligenz, das ist ihr Preis.*



### WARUM NICHT

1. Nicht alle Vorschläge und Ideen sind originell oder passend. Kochen als neues Hobby? Darauf bin ich auch schon gekommen.
2. Oft gibt es falsche oder veraltete Informationen. ChatGPT nennt nie die Quellen oder weist darauf hin, dass Fakten unkorrekt sein können. Man kann ihm aber die richtigen Fakten beibringen.

### FAZIT

ChatGPT hat seine Grenzen, aber bietet praktische und lustige Möglichkeiten

## KI FÜR BILDER

### WAS

Bilder können mit drei bekannten kostenlosen Anwendungen generiert werden: Dall-E, Stable Diffusion und Midjourney.

### WO

Dall-E: [/labs.openai.com](https://labs.openai.com)

Stable Diffusion: [stablediffusionweb.com](https://stablediffusionweb.com)

Midjourney: [discord.com/invite/midjourney](https://discord.com/invite/midjourney)

Anleitung für Midjourney: [kurzelinks.de/41jr](https://kurzelinks.de/41jr)

### WIE

Dall-E und Stable Diffusion funktionieren quasi gleich und sehr intuitiv: Einfach in das Textfeld eine möglichst konkrete Bildidee schreiben. Zum Beispiel: „Ein Rabe, ein Pferd und ein Fuchs trinken zusammen Kaffee in einem Birkenwald, im Stil von Gustav Klimt“. Auch diese Programme verstehen Deutsch.

Für Midjourney registriert man sich kostenlos. Dann öffnet sich ein Chatraum. In einem der links aufgelisteten „newbie“ Chatrooms kann man sich ausprobieren. Dazu /imagine eingeben, Enter drücken und dann die genaue Bildbeschreibung eingeben, auch auf Deutsch. Ziemlich schnell erscheinen dann vier Bildvarianten im Chat, die mit weiteren Eingaben bearbeitet werden können.



Ein von DALL-E generiertes Bild im Stil von Gustav Klimt

### WARUM

1. Um Bildideen, Layouts oder Skizzen zu generieren
2. Um Produktideen zu visualisieren
3. Um Bildmaterial für die eigene Website oder Social Media zu kreieren

### WARUM NICHT

1. Die Ergebnisse über Dall-E und Stable Diffusion sind teils fehlerhaft, nicht schön oder passen nicht richtig zur Eingabe.
2. Midjourney ist wesentlich genauer, aber ziemlich kompliziert in der Anwendung. Außerdem kann man seine Bilder nur in einem Chat generieren, in dem auch andere Nutzer\*innen ihre Bildkreationen posten, sodass es schwer ist, den Überblick zu behalten.

### FAZIT

Um Bilder mit KI zu generieren, braucht man ziemlich viel Geduld.





SCHWERPUNKT: GAMIFICATION

# WAS BEDEUTET ERINNERUNG?

Text: Christiane Tauer

Mit einem Serious Game über die Kinder vom Bullenhuser Damm geht die „Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen“ neue Wege in der Vermittlung von geschichtlichen Themen. Zielgruppe des Computerspiels sind Jugendliche der oberen Mittelstufe

Ein Computerspiel über einen Mord an 20 jüdischen Kindern? Iris Groschek weiß, was für ein Balanceakt das jüngste Projekt der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen ist. Die Verantwortliche für die Pressearbeit der Stiftung atmet tief durch, bevor sie das Computerspiel über die Kinder vom Bullenhuser Damm erläutert. Keinesfalls würden die grausamen Taten an den Kindern, die kurz vor Ende des Zweiten Weltkriegs in einer Schule am Bullenhuser Damm ermordet wurden, bei diesem neuartigen Multimediaprojekt nachgespielt werden, sagt sie. „Wir sind vielmehr der Frage nachgegangen, was Erinnerung bedeutet und wie Erinnerungsorte zustandekommen.“

In dem sogenannten Serious Game – dahinter verbirgt sich eine Form des Computerspiels, die explizit ernsthafte Themen anspricht und dabei auch Informationen und Lerninhalte vermittelt – führt die Stiftung diesen Ansatz auf eine neue Ebene. „Wir haben uns überlegt, mit welchen Formaten wir junge Menschen erreichen und Interesse an unserer Geschichte wecken können“, sagt Iris Groschek. Etwas Digitales lag auf der Hand, und so fiel die Wahl auf ein Serious Game – ein Format, das bereits andere Gedenkstätten erfolgreich umgesetzt haben, aber noch ein junges Feld der Geschichtsarbeit in Deutschland ist.



Interaktives Erinnern:  
Die Gedenkstätte Bullenhuser Damm

## Erinnerungen als Puzzle

Dreh- und Angelpunkt des Spiels „Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ ist eine Clique aus fünf Jugendlichen Ende der 70er- und Anfang der 80er-Jahre. Ein Mädchen ist Kathi, deren Familie polnische Wurzeln hat. Über ihre Großmutter erfährt sie viel von deren Heimatort Radom in Polen. Sie hört von den schönen Wiesen und der Natur. Doch irgendwann bemerkt Kathi: In Omas Erinnerungen fehlt etwas. Das Ghetto in Radom, aus dem einige der später am Bullenhuser Damm ermordeten Kinder gebracht wurden, kommt in ihren Erzählungen gar nicht vor. Wie kann das sein? Kathi fügt allmählich die Puzzlesteine zusammen.

Ende 2024 soll das Serious Game fertig entwickelt sein. Projektleiter und Koordinator ist Markus Bassermann. Er ist Geschichtswissenschaftler und hat bereits Erfahrung darin gesammelt, wie Games dabei helfen können, Geschichte retrospektiv zu erforschen. In dem von der Alfred-Landecker-Stiftung geförderten Projekt fungiert Markus Bassermann als Schnittstelle zwischen der Gedenkstätte und der Entwicklerfirma „Paintbucket Games“ aus Berlin. „Wir haben uns diese Firma bewusst ausgesucht, weil sie sich als Kulturschaffende verstehen, die durch das Medium Spiel gleichzeitig unterhalten und politische Inhalte transportieren können“, erklärt er.

### Die Kinder vom Bullenhuser Damm

Am 20. April 1945 haben SS-Männer 20 jüdische Kinder aus fünf verschiedenen Ländern im Keller einer leerstehenden Schule am Bullenhuser Damm im Hamburger Stadtteil Rothenburgsort ermordet. Die Kinder waren zuvor über das KZ Auschwitz in das KZ Neuengamme gekommen. Dort haben Ärzte sie für medizinische Zwecke missbraucht. In Erinnerung an diese Kinder hat die Vereinigung „Kinder vom Bullenhuser Damm“ 1980 eine privat initiierte Gedenkstätte gegründet. Heute ist die Gedenkstätte Bullenhuser Damm eine Einrichtung der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen.

Bilder: Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen

Ansicht des Spiels  
„Die Kinder vom Bullenhuser Damm“



## Gedenkprozesse sind komplex

Zielgruppe sind Schüler\*innen der oberen Mittelstufe, das Mindestalter soll bei zwölf Jahren liegen. Weil Schulklassen die Hauptadressaten sind, soll sich das Spiel vom zeitlichen Ablauf her auch in eine Unterrichtsstunde einbauen lassen. „Jede der fünf Jugendlichen der Clique kann in 45 Minuten durchgespielt werden“, sagt Iris Groschek. Der exakte Aufbau des Spiels steht jedoch noch gar nicht fest. Nur so viel: Es ist nicht nur ein lineares Spielerlebnis geplant. Durch ihre jeweiligen Entscheidungen können die Jugendlichen, die das Spiel spielen, der Handlung unterschiedliche Wendungen geben.

Im Spielverlauf lernen sie zudem, wie komplex Erinnerungs- und Gedenkprozesse sind und dass das Erinnern selbst eine äußerst subjektive und persönliche Sache ist. Und wie langwierig der Prozess zu einer gesellschaftlich etablierten „Erinnerungskultur“ sein kann – wie im Falle der Kinder vom Bullenhuser Damm.

[kz-gedenkstaette-neuengamme.de](http://kz-gedenkstaette-neuengamme.de)  
[bullenhuser-damm.gedenkstaetten-hamburg.de](http://bullenhuser-damm.gedenkstaetten-hamburg.de)



VORGESTELLT



## MAREN DERNEDEN

Maren DERNEDEN ist studierte Stadtplanerin, Event- und Kommunikationsmanagerin.

2019 gründete sie space made, das Büro für Raumkultur, mit dem sie unter anderem Projekte zur Architekturvermittlung und baukulturellen Bildung für Kinder anbietet, aber auch Architekturkommunikation und Partizipationsverfahren.

Sie ist Beiratsmitglied bei HOCHFORM und seit 2021 Mitglied in der LAG.

space-made.de  
kinderinhochform.de

## WAS MACHST DU SO?

Die LAG hat viele Gesichter. Ab sofort stellen wir in jeder Ausgabe eines davon vor. Diesmal: Maren DERNEDEN

### Beschreibe deinen Job in einem Satz:

Ich habe das große Vergnügen, an der Schnittstelle von Architekturkommunikation, Baukultureller Bildung und Veranstaltungsmanagement einen sehr abwechslungsreichen und vielfältigen Job zu haben.

### Was würde dein jüngeres Ich sagen, wenn es dein heutiges Leben sehen würde?

Räume und ihre Wirkung – das ging ja schon im Kinderzimmer los.

### Was war dein liebstes Kinderbuch?

Spannend fand ich im frühen Alter Wimmelbücher, in denen es immer etwas Neues zu entdecken gibt und über die man stundenlang reden kann. Fasziniert haben mich später die Geschichten von Momo und Ronja Räubertochter. Sehr gerne habe

ich aber auch selbst Geschichten erfunden und dargestellt, zum Beispiel in Form von Theaterstücken zusammen mit Freunden.

### Woran merkst du, dass du innerlich noch Kind geblieben bist?

Was ich auf jeden Fall immer schon und immer noch in mir trage sind Neugier, Flexibilität und Offenheit.

### Was ist dein liebster Kulturort in Hamburg?

Kultur ist in Bewegung – so entstehen immer wieder neue Orte, die mich inspirieren.

### Was war dein Kultur-Highlight der letzten sechs Monate?

Da fällt mir spontan das Jupiter ein – ein wunderbares und so dringend nötiges Format für kreative und zukunftsweisende Zwischennutzungskonzepte und Visionen! Ein weiteres persönliches Highlight war der Besuch mit meiner jüngeren Tochter im KL!CK Kindermuseum – ein immer wieder toller Kulturort für Kinder, den es schon so lange gibt.

### Worauf freust du dich im Kulturjahr 2023?

Auf ganz viel HOCHFORM natürlich! Und noch viel mehr, von dem ich selbst noch nichts ahne...!

# MELDUNGEN

## DO-IT-YOURSELF-WORKSHOP

Ihr wollt euch zu Antidiskriminierung im Kulturbereich weiterbilden, aber habt bisher noch keinen Workshop-Platz bekommen? Ihr wollt in einer kleinen Gruppe ganz gezielt zu den Strukturen an eurer Institution oder in eurem Projekt arbeiten? Dann ist der neuer »Do-It-Yourself-Workshop« zum diskriminierungsbewussten Arbeiten in Kulturbetrieben genau das Richtige für euch!

[bit.ly/3ZHxvtB](http://bit.ly/3ZHxvtB)

## RECHT AUF KULTURELLE BILDUNG

Die neue Ausgabe der PIXI-Reihe des Deutschen Kinderhilfswerkes zu den in der UN-Kinderrechtskonvention festgeschriebenen Kinderrechten hat Kulturelle Bildung zum Thema. Unter dem Titel »Kunst ist für alle da«, bringt das PIXI-Buch Kita-Kindern und ihren Familien das Recht auf Kulturelle Bildung näher.

[shorturl.at/hpBV1](http://shorturl.at/hpBV1)

## NEUE MITARBEITENDE DER LAG

Die Geschäftsstelle der LAG wächst weiter. Seit Dezember unterstützt uns im FSJ Kultur Milo Gastmann bei administrativen Tätigkeiten. Anja Meiforth berät uns seit Jahresbeginn bei unserem Vernetzungsprozess mit der Sozialen Arbeit und Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Und als neuen Referenten der Geschäftsführung sowie Leitung für den Projektfonds Kultur und Schule begrüßen wir Olufemi Atibioke, der seit Februar Teil unseres Teams ist.

# TIPPS

## EMPFEHLENSWERTES VON APRIL BIS JUNI 2023

**25.04.2023**

Bundeskongress des Fonds Soziokultur  
[fonds-soziokultur.de](https://fonds-soziokultur.de)

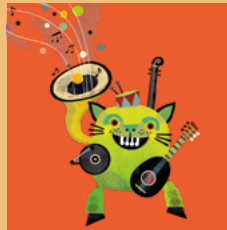


**06. - 11.06.2023**

Mo & Friese – 25. Junges  
Kurzfilm Festival Hamburg  
[moundfriese.shortfilm.com](https://moundfriese.shortfilm.com)

**06. - 08.05.2023**

Klangfest – Musik für Kinder:  
aufregend anders  
[klangfest.de](https://klangfest.de)



**18.06.2023**

Kindermusikfest „laut und luise“  
[kinderkinder.de](https://kinderkinder.de)

**24.05.2023**

Partizipativ Kulturprojekte mit Kindern  
und Jugendlichen umsetzen  
[kinderundjugendkultur.info](https://kinderundjugendkultur.info)



**05. - 07.06.2023**

Vision Kino 23 –  
Kongress für Filmbildung  
[visionkino.de/kongress](https://visionkino.de/kongress)



kinder- und  
jugendkultur

[kinderundjugendkultur.info](https://kinderundjugendkultur.info)