

Jugendliche testen Spiele-Apps

Angehende Spieleentwickler haben überlegt, wie man Kunstwerke und Ausstellungen mit Spiele-Apps erschließen kann. Als Ergebnis entstanden 11 verschiedene Mobile Games, die nun von Jugendlichen in der Stuttgarter Computerspielschule getestet wurden. Nebenbei kam eine Dreizehnjährige ihrem Traum ein wenig näher: ein eigenes Computerspiel zu programmieren.

Die dreizehnjährige Jasmin kommt jede Woche in die Stuttgarter Computerspielschule. Zuhause hat sie keine Möglichkeit zu spielen und wenn sie spielt, dann lieber zusammen mit Freunden als alleine. Hier in der Computerspielschule spielt sie am liebsten Pokémon. Doch diesen Freitag bekommt sie eine spezielle Aufgabe: Spiele-Apps in der Betaphase zu testen.

Grund für das ganz besondere Spielerlebnis ist die Zusammenarbeit der Computerspielschule Stuttgart mit der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg kurz MFG. Beim von der MFG organisierten „Code for Culture Game Jam“ entwickelten im Juni 2017 mehrere Studenten in schlaflosen Programmiersessions eigene Spieleideen, die seit dem gereift sind. Ihre Aufgabe bestand darin, mit den Datensets von 13 namhafte Kultureinrichtungen – vom ZKM Karlsruhe über das Stuttgarter Kunstmuseum bis zu den beiden Landesmuseen – eine Spiele-App zu programmieren. Als Ergebnis entstanden mobile Apps mit denen die Museumbesucher spielerisch an die Ausstellungs-Exponate herangeführt werden. Hier ein paar Beispiele:

Bei der Aloah-App absolvieren die Nutzer ein Wissensquiz rund um die hawaiianische Kultur. Wer bei der Sonderausstellung „Hawai‘i“ im Stuttgarter Lindenmuseum aufgepasst hat, kann auch

die Fragen in der App beantworten. Hätten Sie gewusst aus wie vielen Federn ein Federnumhang der hawaiianischen Stammesoberhäupter besteht? Aus über hunderttausend Federn!

Ein anderes Team programmierte das Gemälde von Joos van Craesbeeck „Die Versuchung des heiligen Antonius“ nach. Der Clou: Der Nutzer kann wie bei einem Grafik-Adventure a lá „Monkey Island“ einzelne Szenen des Gemäldes besuchen und versuchen durch die richtigen Lösungen den heiligen Antonius von seiner Pein zu befreien. Das Originalbild kann in der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe betrachtet werden.

Student André studiert Software Engineering an der Universität Stuttgart und programmierte beim Game Jam eine App mit der man das Schaffen des deutschen Malers Willy Baumeister erschließen kann. In der „Oriaru“ getauften App bewegt man geometrischen Figuren, die für den Stil Willy Baumeisters prägend waren, umher und entwickelt dadurch eine sich ständig neu formierende Welt aus Farben und Figuren. Ganz besonders stolz ist André auf das Sounddesign der App, die von einem Sounddesigner von der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Karlsruhe selbst produziert wurden. Je nach Spielgeschwindigkeit, erklärt er, kommen andere Soundschnipsel zum Einsatz, die in einander übergehen und so einen flächendeckenden Klangteppich bilden.

Im Filmsaal der Computerspielschule sitzen sich nun Jasmin und André gegenüber – die dreizehnjährige Realschülerin und der bereits selbstständige Software-Entwickler. Jasmin ist nach den ersten zwei Spielminuten von „Oriaru“ leicht gelangweilt. Die App sei was „für Leute, die ganz viel Zeit haben“ beschreibt sie ihren ersten Eindruck. Langsam bewegen sich Figuren und Farben im Kreis und Soundcollagen verweben sich. André erklärt ihr, was es mit der App auf sich hat: über den Künstler Willy Baumeister, der im dritten Reich von den Nazis als „entartet“ erklärt wurde und Ausstellungsverbot erhielt.

Eigentlich wollte André mehr als nur ein Serious Game schaffen, bei dem man etwas über die Geschichte lernt. Die Grundidee war, dass Spieler nach jedem Level von „Oriaru“ ein Zitat der nationalsozialistischen Kulturkritiker zu lesen bekommen, wie

etwa „Sie denken das ist Kunst? Die Nazis bezeichneten das als ‚entartet‘“. So könne vermittelt werden, wie sich Kunstschaffende in der düsteren Periode Deutschlands gefühlt haben müssen. Jasmin scheint auf einmal völlig aufmerksam zu sein. „Total spannend, wenn man weiß, worum es bei der App geht.“ gibt sie bewunderungsvoll zu.

Eigentlich wollte sie und ihre Freundin auch ein Spiel programmieren. Nur leider wisse sie nicht wie das geht, gesteht sie. Programmierer André, der bereits Jugendliche beim Kindermedienland-Programm „Hack to the Future“ betreut hat, klappt sein Laptop auf. „Spiele programmieren, geht eigentlich ganz einfach.“ erklärt er der neugierig schauenden Jasmin. „Weißt du, was ein Framework ist?“ fragt er sie. Jasmin schüttelt den Kopf. Ein paar Klicks später hat er die Spiele-Engine Unity geöffnet, mit der bereits Spiele-Klassiker wie Angry Birds oder Pokémon Go entstanden sind.

Weitere Besucher der Computerspielschule drängen in den Saal und wollen Andrés App testen. Jasmin will wieder zurück um mit ihrer Freundin Minecraft zu spielen. Sicher ist aber, dass sie Spiele ab heute mit anderen Augen betrachten wird. Und ihrem Ziel, mit ihrer Freundin ein Spiel zu programmieren, ist sie auch ein wenig näher gekommen.

*Ende November kürt eine Fachjury die besten Spiele in den Kategorien Best Serious Game, Best Mobile Game und Best Design. Hier werden auch die in der Computerspielschule getesteten Apps am Start sein. Die „**Code for Culture**“-Preisverleihung ist Teil der OPEN! – Konferenz für digitale Innovation am 6. Dezember 2017. Hier haben die drei Gewinnerteams Gelegenheit, ihre Spiele öffentlichkeitswirksam zu präsentieren. Alle Spiele werden auch Ende November auf der www.codeforculture.de Seite für herunterladbar sein.*

*Die von der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) für Baden-Württemberg geförderte **ComputerSpielSchule Stuttgart** ist in den Räumlichkeiten des Stadtmedienzentrums Stuttgart (Rotenbergstraße 111) angesiedelt und steht jeden Freitagnachmittag von 14 bis 18 Uhr für alle Interessierten offen. Ziel des Angebots ist es, die Medienkompetenz von Kindern,*

Jugendlichen und deren Eltern sowie von Lehrkräften und weiterem pädagogischen Fachpersonal zu fördern. Gleichzeitig sollen Vorurteile gegenüber digitalen Spielen abgebaut werden, indem kreative und vor allem eigenverantwortliche Handlungsstrategien bei der Nutzung von Online-, Computer- und Konsolenspielen aufgezeigt werden.

URL: <https://www.kindermedienland-bw.de/de/startseite/beratung/medien/digitale-spiele/computerspielschule-stuttgart-wenn-junge-spielerinnen-und-spieler-auf-spieleentwicklertreffen/>