

Migros-Kulturprozent

Spielend in die digitale Zukunft

Im Bugnplay-Workshop «Game Design» konnten Kinder und Jugendliche Computerspiele gestalten. Die begehrte Veranstaltung hat gezeigt: Digital Natives lernen schnell.

Text: Andreas Bättig Bilder: Lucian Hunziker

Games sind aus dem Alltag von Jugendlichen und Kindern nicht mehr wegzudenken – jeder und jede spielt sie, auf der Playstation, auf dem PC, dem Handy oder Tablet. Das hat sich auch am Game-Design-Workshop Mitte Oktober gezeigt, den der digitale Jugendwettbewerb Bugnplay in Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) durchgeführt hat.

Wie genau entsteht ein Game? Auf diese Frage erhielten 17 Kinder und Jugendliche im Rahmen des viertägigen Workshops Antworten. Dabei büffelten sie keineswegs nur Theorie, sondern gestalteten gleich selbst ein Game, das sie später am Bugnplay-Wettbewerb des Migros-Kulturprozents einreichen konnten. «Wir arbeiten in diesem Jahr zum ersten Mal mit der ZHdK zusammen und hoffen, dass viele spannende Games eingereicht werden», sagt der Bugnplay-Verantwortliche Dominik Landwehr. Ziel sei es auch, die Jugendlichen durch «learning by doing» zu kompetenten Mediennutzern zu machen.

Wie kompetent die Jugend ist, hat sich im Workshop gezeigt: Die sogenannten Digital Natives lernen ziemlich schnell. Schon am Nachmittag des ersten Tages erschienen auf den Bildschirmen erste kleine Spielprototypen. Zwar erinnerten die Klötzchen, die über den Schirm huschten, grafisch eher an die 80er-Jahre, doch die Jugendlichen haben die Spiele von Grund auf selber programmiert.

Auch Jacob Stotz (14) aus Zürich hat bereits ein kleines Game erstellt. Darin muss der Spielende mit amerikanischen Flaggen russische treffen. «Da wir in der Schule gerade den Kalten Krieg durchgenommen haben, dachte ich mir, dass man diesen Konflikt in einem Game umsetzen könnte», sagt

Jacob Stotz. Er habe sich zum Kurs angemeldet, weil er mal sehen wollte, wie ein Game entsteht. Er spiele selber viel: Eishockey, Baseball oder Basketball zum Beispiel.

Schon etwas Erfahrung bringt Niklas Peter (12) aus Zürich mit. Er befasst sich seit bald einem Jahr mit dem Programmieren von Websites. «Ich habe zu Weihnachten ein Buch geschenkt bekommen, mit dem ich das Programmieren lerne. Bis jetzt macht es mir Spass», sagt er. Später möchte er Programmierer werden «und bei Google arbeiten». Eher am Gestalten interessiert als am Programmieren ist hingegen Carlotta Dührkopp (14) aus Küsnacht ZH. «Ich zeichne gern aus dem Kopf und wollte das mal mit einem Computerprogramm ausprobieren.» Der Kurs hat ihr gut gefallen: «Ich game zwar wenig, kann mir aber vorstellen, Game Designerin zu werden.»

Früh übt sich, wer ein Meister werden will

Nicht nur die Kinder und Jugendlichen legten sich während der vier Tage ins Zeug, sondern auch Fabio Baumgartner, einer der vier Leiter des Workshops. «Wir möchten den Teilnehmern die andere Seite der Games zeigen: dass sie die Spiele nicht nur konsumieren, sondern sie auch kreieren können», sagt der ausgebildete Game Designer und Informatiker, der zurzeit für das Schweizer Game-Studio Okomotive arbeitet.

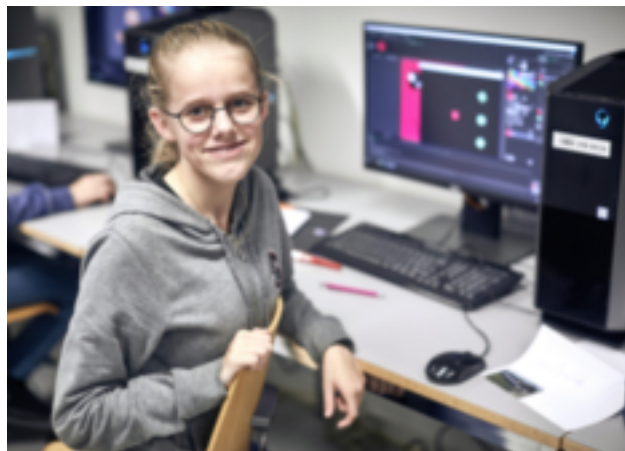
Dabei gehe es auch darum, ihnen zu vermitteln, nach welchen Prinzipien ein gutes Spiel funktioniert und wie man die Gamer zum Weiterspielen motiviert. «Bei einem guten Spiel kann der Spielende besser werden und bekommt direktes Feedback auf seine Aktionen.»



Learning by Doing: Workshop-Leiter Fabio Baumgartner hilft Jungtalent Niklas Peter beim Design eines Games (grosses Bild); Niklas und Carlotta Dührkopp an ihren «Arbeitsplätzen» (r.)

Laut Maïke Thies, Mitinitiantin des Angebots an der ZHdK und wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Fachrichtung Game-Design, ist der Workshop eine gute Vorbereitung auf ein allfälliges Studium. «Die vier Tage sind für die Jugendlichen intensiv. Je früher man anfängt, seine Skills in diesem Bereich zu trainieren, desto einfacher wird es später im Studium.»

Das Interesse an Kursen für Jugendliche sei gross. «Wir werden richtiggehend überrannt», sagt Maïke Thies. Manchmal schätzten die Eltern die Fähigkeiten ihrer Kinder allerdings falsch ein: «Gute Gamer sind nicht automatisch gute Game Designer.» Mathematik- und Physikkenntnisse, ein grosses Interesse an Dramaturgie, Storytelling und Gestaltung sowie ein Grundverständnis für Programmierung gehören zu den Anforderungen an künftige Game Designer. **MM**



Bugnplay

Von Roboter bis Computerspiel

Bugnplay ist der digitale **Schweizer Jugendwettbewerb für Games, Code, Robotik und Multimedia**, den das Migros-Kulturprozent dieses Jahr bereits zum 13. Mal durchführt.

Mitmachen können Einzelpersonen, Gruppen oder Schulklassen zwischen 8 und 20 Jahren. Neu sind auch 21- bis 25-Jährige mit ihren Hochschulabschlussarbeiten zugelassen.

Einreichen kann man etwa Computerspiele, Roboter, Animationsfilme, Soundcollagen, Handykrimis – oder eine Mischung aus diesen Formen.

Infos und Anmeldung:
www.bugnplay.ch

MIGROS
 kulturprozent

Anzeige

Selomida,
für die täglichen Herausforderungen

Magenbrennen

Durchfall oder Verstopfung

Verdauungsbeschwerden

Erhältlich in Apotheken und Drogerien.
 Dies ist ein zugelassenes Arzneimittel. Lesen Sie die Packungsbeilage. Omidia AG, Küsnacht am Rigi.