



BAD  
KISSINGEN

# Games-Fachtagung Unterfranken 2022 „Spielerisch(e) Räume schaffen“



19. Oktober 2022  
8:00-16:30 Uhr

Jugend- und Kulturzentrum  
der Stadt Bad Kissingen (JuKuZ)

*Gefördert aus Mitteln zur Umsetzung des Kinder- und  
Jugendprogramms der Bayerischen Staatsregierung.*



Bayerisches Staatsministerium für  
Familie, Arbeit und Soziales



Bayerischer  
Jugendring



Bezirksjugendring  
BezJR  
Unterfranken



BAD  
KISSINGEN

PROGRAMM 2022

**KGAMES**

**GAMING-FESTIVAL**  
BAD KISSINGEN  
**20.-23. Oktober '22**

**DONNERSTAG**

17-21 UHR

**FREITAG**

13-24 UHR

**SAMSTAG**

13 UHR-OPEN END

**SONNTAG**

10-19 UHR



# Grundgedanke

2021 fand das erste Gaming-Festival „KGames“ in Bad Kissingen, organisiert durch das städtische Referat Jugend, Familie und Soziales, statt. Neben den neuesten Konsolen, wie der PS5 und der XBOX Series X gab es auch die beliebtesten Spiele vom Klassiker wie Super Mario bis hin zu den aktuellsten Games wie Fifa.

Abgerundet wurde die Veranstaltung von einem umfangreichen Rahmenprogramm mit Turnieren und Workshops. Das Jugend- und Kulturzentrum der Stadt Bad Kissingen (JuKuZ) war drei Tage lang für Besucher:innen geöffnet, um in die Welt der Games einzutauchen. Das Programm wurde maßgeblich von Jugendlichen mitgestaltet, die als Organisationsteam ihre Ideen einbringen konnten und selbst Angebote in Form von Workshops offerierten. Eröffnet wurde die Veranstaltung durch eine Podiumsdiskussion, an der auch die Medienfachberatung Unterfranken teilnahm.

Im Nachgang zur Veranstaltung entstand sowohl seitens der Stadt Bad Kissingen als auch der Medienfachberatung Unterfranken der Wunsch, das Thema auch für medienpädagogisch Interessierte entsprechend aufzubereiten. Ziel war es, einen Fachtag für pädagogisches Fachpersonal zu veranstalten um Angebote rund um das Thema Games vorzustellen.

Dem Arbeitsfeld Games und Jugendarbeit wurde bisher in Unterfranken wenig Beachtung geschenkt. Vereinzelt bieten Jugendtreffs offene Spieleangebote, wie beispielsweise FIFA-Turniere an. Dabei werden jedoch lediglich bestehende Spiele herangezogen und die Gaming-Kultur auf den Konsum beschränkt. Bei Jugendlichen nimmt Gaming einen wichtigen Stellenwert ein. Mittlerweile haben Digitale Spiele einen festen Platz im Medienalltag von Jugendlichen. Laut der aktuellen JIM-Studie geben zum Beispiel nur neun Prozent aller Befragten zwischen zwölf und 19 Jahren an, keine digitalen Spiele zu spielen. So entwickeln sich – auch in Unterfranken – nach und nach immer mehr Gaming-Events und -Gruppierungen, wie zum Beispiel die Vereinigung „WueSports“, die im Bereich eSport tätig sind.

Der Fachtag soll Pädagog:innen und Interessierten in Unterfranken helfen, das Themenfeld kennenzulernen und Ideen dafür zu sammeln, wie das Thema Gaming in die pädagogische Arbeit integriert werden kann. Welche Mechanismen hinter Spielen stecken und wie Jugendliche dazu befähigt werden können, selbst zur/zum Produzent:in zu werden, ist ein Hauptaugenmerk des Fachtages. Auch praktische Ansatzpunkte für gemeinsame Veranstaltungen in der Jugendarbeit, beispielsweise in Form von Turnieren, können und sollen sich durch diese Veranstaltung ergeben.





### **Grußwort**

Dr. Dirk Vogel

Oberbürgermeister der Stadt Bad Kissingen

### **Sehr geehrte Damen und Herren,**

jüngere Menschen sind online, ältere Menschen sind offline. Aber wo treffen wir uns dann? Auch wenn es nicht so einfach ist, so ist es doch in der Überspitzung so, dass die Lebenswelten der Menschen zunehmend auseinanderklaffen. Das Wort Kommunikation stammt ab vom lateinischen Begriff „communis“, das heißt gemeinsam. Wie können wir noch miteinander reden, wenn Themen, Inhalte und Sprache sich fundamental unterscheiden?

Es bleibt uns also nichts anderes übrig, als dass wir uns mit der digitalen Welt beschäftigen. Gesellschaftliche Herausforderungen gibt es genug: übermäßiges und unreflektiertes Spielen, Rollenbilder der handelnden Charaktere oder auch versteckte Werbung und Kosten müssen gesamtgesellschaftliche bearbeitet und beantwortet werden. Im Gegenzug eröffnen sich Chancen zur gemeinsamen und kreativen Problemlösung, welche die digitale Spielewelt eröffnet.

Als Stadt Bad Kissingen überbrücken wir beide Welten mit dieser Fachtagung. Wir bringen mit der Medienfachberatung Unterfranken dem pädagogischen Fachpersonal, Lehrerinnen und Lehrern sowie allen Interessierten nicht nur das Verständnis für die digitale Welt näher, sondern geben auch Werkzeuge an die Hand.

Ich möchte mich bei allen Referentinnen und Referenten sowie Workshopleiterinnen und Workshopleitern bedanken, die mit ihrem Wissen und ihrer Fachkompetenz diese Tagung auf ein hohes Level bringen.

Mit freundlichen Grüßen

**Dr. Dirk Vogel**

Oberbürgermeister der Stadt Bad Kissingen





### **Grußwort**

Jennifer Wolpensinger  
Vorsitzende Bezirksjugendring Unterfranken

### **Liebe Fachkräfte der Jugendarbeit, sehr geehrte Damen und Herren,**

es freut uns, dass wir gemeinsam mit der Stadt Bad Kissingen unseren ersten Fachtag zum Thema Gaming in Unterfranken anbieten können. Verbunden mit dem darauffolgenden KGames Festival der Stadt steht diese Woche ganz im Zeichen der Jugendkultur.

Gaming ist dabei viel mehr als ein Hobby. Die Möglichkeiten von Spielen sind riesig und wachsen immer weiter, nicht zuletzt aufgrund technischer Entwicklungen. Analoge und digitale Angebote verschmelzen z.B. in Form von „Augmented und Virtual Reality“ zusehends. „Live Action Role Playing“ oder „Cosplay“ zeigen die kreativen und vielfältigen Möglichkeiten der Spielekultur. Für die Gesellschaft und Pädagogik ergeben sich daraus neue Handlungsbedarfe, aber auch Chancen.

Mit den dargebotenen Vorträgen und Workshops wollen wir pädagogischen Fachkräften in Unterfranken die Möglichkeit zum Austausch, zur Vernetzung und für interessante Gespräche rund um das Thema geben. Die Interessen von Kindern und Jugendlichen in den Blick nehmend, eignen sich die kreativen Ansätze und die aktive Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Medien hervorragend, für partizipative Prozesse und um bei der Zielgruppe einen positiven und reflektierten Umgang mit Games zu ermöglichen. An Möglichkeiten und Projektideen mangelt es nicht – sie müssen nur umgesetzt werden.

Allen Teilnehmenden wünsche ich viel Spaß und neue Ansatzpunkte für die Arbeit!

**Jennifer Wolpensinger**

Vorsitzende Bezirksjugendring Unterfranken



# Programm

	08:30 Uhr	<b>Ankommen</b>
	09:00 Uhr	<b>Begrüßung und Vorstellung des Projekts „KGames“</b>
	09:30-11:45 Uhr	<b>Vorträge</b>
	09:30 Uhr	<b>„Vom Konsumenten zum Produzenten – Game-Design“</b> <i>Referentin: Christina Väth (BA Kommunikationswissenschaft), medienpädagogische Mitarbeiterin am Institut für Spiel- und Medienkultur Spawnpoint</i>
	10:15 Uhr	<b>„INGame – Inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen“</b> <i>Referent: Michael Gurt, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am JFF (Institut für Medienpädagogik in Forschung)</i>
	11:00 Uhr	<b>„Wo sind denn alle? – Queere Repräsentation in Games“</b> <i>Referent: Thilo Eisermann (MA Kinder- und Jugendmedien), Medienwissenschaftler am Institut für Spiel- und Medienkultur Spawnpoint</i>
	11:45-12:45 Uhr	<b>Mittagspause</b>
	12:45-13:45 Uhr	<b>Workshop Phase 1</b>
	13:45-14:00 Uhr	<b>Pause</b>
	14:00-15:00 Uhr	<b>Workshop Phase 2</b>
	15:00-15:15 Uhr	<b>Pause</b>
	15:15-16:00 Uhr	<b>Podiumsdiskussion</b> Thema: „Games und Partizipation“
	16:00-16:30 Uhr	<b>Berichte aus den Workshops, Abschlussplenum</b>



# Vorträge

## Vortrag 1

### „Vom Konsumenten zum Produzenten – Game-Design“

Referentin: Christina Väth (BA Kommunikationswissenschaft),  
medienpädagogische Mitarbeiterin am Institut für Spiel- und Medienkultur  
Spawnpoint

Was unterscheidet digitale Spiele von anderen (Lern-)Medien und welche Kompetenzen können gerade deshalb besonders effektiv durch Games gefördert werden? Auf Basis wissenschaftlicher Erkenntnisse beschäftigt sich der Vortrag mit der Förderung einiger Softskills. Im Zuge dessen werden außerdem konkrete, stellvertretende Spiele sowie Einsatzmöglichkeiten im pädagogischen Kontext vorgestellt.

## Vortrag 2

### „INGame – Inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen“

Referent: Michael Gurt, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am JFF  
(Institut für Medienpädagogik in Forschung)

Games können für Menschen mit Behinderung vielfältige Erfahrungs- und Kommunikationsräume eröffnen, kreatives Potenzial entfalten und Partizipation an jugendkulturellen Aktivitäten anregen und möglich machen. Wir gehen der Frage nach, wie digitale Räume gestaltet und welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, um Menschen mit Behinderung Teilhabe an Kommunikations- und Interaktionsformen mit und rund um Games zu erschließen. Dafür werden bereits bestehende Ansätze und Initiativen vorgestellt sowie grundlegende Ziele, Fragestellungen und Methoden des Projekts INGame zur Diskussion gestellt.

## Vortrag 3

### „Wo sind denn alle? – Queere Repräsentation in Games“

Referent: Thilo Eisermann (MA Kinder- und Jugendmedien),  
Medienwissenschaftler am Institut für Spiel- und Medienkultur Spawnpoint

Längst kennt die Gamingwelt auch andere Helden als nur den muskelbepackten Krieger, der seine Prinzessin vor dem Drachen rettet. In diesem Vortrag soll anhand von Beispielen teils mehr, teils weniger bekannter Charaktere ein Überblick über queere und Geschlechter-Repräsentation in Games gegeben werden.

# Workshops

## Workshop 1

### „Expressive Games und ihr Einsatz in pädagogischen Kontexten“

*Christina Väth (BA Kommunikationswissenschaft), medienpädagogische Mitarbeiterin am Institut für Spiel- und Medienkultur Spawnpoint*  
*Thilo Eisermann (MA Kinder- und Jugendmedien), Medienwissenschaftler am Institut für Spiel- und Medienkultur Spawnpoint*

Expressive Games ermöglichen ihren Spieler:innen neue Perspektiven auf verschiedenste kulturelle Aspekte. Anhand einiger Beispiele untersuchen wir das Konzept der Expressive Games. Anschließend überlegen die Teilnehmenden des Workshops, wie diese Spiele in pädagogischen Kontexten eingesetzt werden können.

## Workshop 2

### „eSport – Vom Hobby bis zur Karriere“

*Elli Hartmann, WueSports, Abteilungsleiterin „Jugendarbeit, Inklusion, Diversity, Mental Health & Coaching“*

Wie wirkt sich eSport positiv auf die Entwicklung Jugendlicher und junger Erwachsener aus? Welche Kompetenzen kann man aus dem eSport ziehen? Über diese Fragen und beispielsweise auch, ob wir es hierbei wirklich mit „Sport“ im klassischen Sinne zu tun haben, wird in diesem Workshop mit der eSports-Vereinigung „WueSports“, gegründet durch Student:innen der Universität Würzburg, diskutiert.

## Workshop 3

### „Programmieren mit Scratch“

*Mitarbeiter:innen des Jugend- und Kulturzentrums Bad Kissingen*

In diesem Workshop wird der niedrighschwellige Einstieg in das Programmieren von Spielen aufgezeigt: Scratch ist keine Programmiersoftware im klassischen Sinne. Wo sonst aufwendige Codes und Formeln eingegeben werden müssen, wird hier mit einfacher Drag and Drop-Funktion gearbeitet. Der einfache Aufbau und das farbenfrohe Design, machen Scratch zu einem guten Tool, um Kindern und Jugendlichen die ersten Schritte in der Programmierwelt näherzubringen.





## Workshop 4

### „Virtual Reality - Die VR-Brille zum Selberbauen“

*Julia Wehner & Laura Wilm, Erzieherinnen und Mitarbeiterinnen  
des Jugend- und Kulturzentrums Bad Kissingen*

Die virtuelle Realität ist großes Thema im Bereich Gaming und somit auch in der Jugendarbeit. Eine Möglichkeit hier anzusetzen ist es, mit Kindern und Jugendlichen eine eigene VR-Brille zu basteln. Dabei setzen sich die Teilnehmer nicht nur mit der Funktion und Wirkung der Virtual Reality auseinander, sondern haben im Anschluss daran auch die Möglichkeit, tiefer in die Thematik einzutauchen und ihre eigenen VR-Produkte selbst zu gestalten. In diesem Workshop soll der erste Schritt und die Herstellung einer eigenen Brille als praktischer Ansatz im Mittelpunkt stehen.

## Workshop 5

### „Computerspiele selber machen mit Kodu“

*Veit Hartung, Medienpädagoge beim Medienzentrum Parabol in Nürnberg*

Eine kurze Einführung in die Entwicklungsumgebung „Kodu Game Lab“. Die kostenlose Software für Windows-Computer eignet sich sehr gut dazu, Workshopangebote zum Thema „Spieleentwicklung“ umzusetzen. Veit Hartung berichtet dabei von verschiedenen Workshopansätzen, die das Medienzentrum Parabol in verschiedenen Einrichtungen in den vergangenen Jahren durchführen konnte. Gemeinsam kann auch über individuelle Voraussetzungen in den Einrichtungen und mögliche Variationen der Konzepte diskutiert werden.

## Workshop 6

### „Mobile Games mit dem Smartphone“

*Mirko Zeisberg, Medienpädagoge der Medienfachberatung Unterfranken*

Im Workshop lernen wir verschiedene Apps und Spiele für den Einsatz in der Jugendarbeit kennen. Der Schwerpunkt liegt auf dem mobilen Einsatz mit Smartphone und Tablet – bringt also am besten eure eigenen Geräte mit. Das Seminar ist praxisnah aufgebaut.



## Workshop 7

### „Streamen mit Twitch“

*Eike Müller, Digitaler Streetworker für das Projekt Digital-Streetwork - Bayern*

Ziel des Workshops ist es, die Teilnehmer:innen mit der Plattform Twitch und ihrer Kultur sowie Logik vertraut zu machen. Zusätzlich soll konkret gezeigt werden, welche beruflichen Möglichkeiten und Chancen Twitch-Streams bieten und was benötigt wird, um auf dieser Plattform sinnvoll anfangen zu können.

## Workshop 8

### „Politische Bildung und Games“

*Florian Seidel, Sozial- & Medienpädagoge, Leitung Jugendmedienzentrum Connect in Fürth sowie Vorstandsmitglied von Skill Trees e. V.*

Computerspiele sind heutzutage ein essentieller Teil unserer mediatisierten Welt. So wie andere Medienformen haben auch Games und deren Inhalte einen Einfluss auf unser Weltbild und Demokratieverständnis. In diesem Zusammenhang finden Computerspiele immer mehr Anklang in der politischen Bildung. Nicht zuletzt deshalb, weil sie mit Ihrem interaktiven Charakter demokratische Grundprinzipien oder politische Bildungsprozesse auf besondere Art und Weise erlebbar machen. Im Workshop werden einige Spiele und methodische „Best Practice“ Beispiele aus der Praxis vorgestellt. Das aktive Ausprobieren von einzelnen Tools und Spielen soll ebenfalls im Rahmen des Panels ermöglicht werden.



# Veranstaltungsort

## **Jugend- und Kulturzentrum der Stadt Bad Kissingen (JuKuZ)**

Geschwister-Scholl-Platz 4, 97688 Bad Kissingen  
Es gibt kostenlose Parkplätze vor dem Gebäude

## **Anreise vom Bahnhof**

Mit der Buslinie 7 Richtung Münchner Straße bis zur Endhaltestelle  
„Münchner Straße“, danach circa 10 Minuten Fußweg

## **Homepage und Infos zur Anmeldung**

<https://jugend-unterfranken.de/termin/fachtag-games/>

Anmeldung online möglich ab 01.09.2022

Kosten: 30 € pro Person, inkl. Verpflegung



## **Verpflegung**

Im Tagungspreis enthalten sind Mittagessen, Snacks sowie Getränke.  
Spezielle Kostformen können online bei der Anmeldung angegeben werden.

# Veranstalter

## **Stadt Bad Kissingen**

### **Referat Jugend, Familie und Soziales**

**Philipp Pfülb**, Sozialpädagogin (BA) und Medienberaterin

E-Mail: [ppfuelb@stadt.badkissingen.de](mailto:ppfuelb@stadt.badkissingen.de)

Telefon: 0971/807-4300

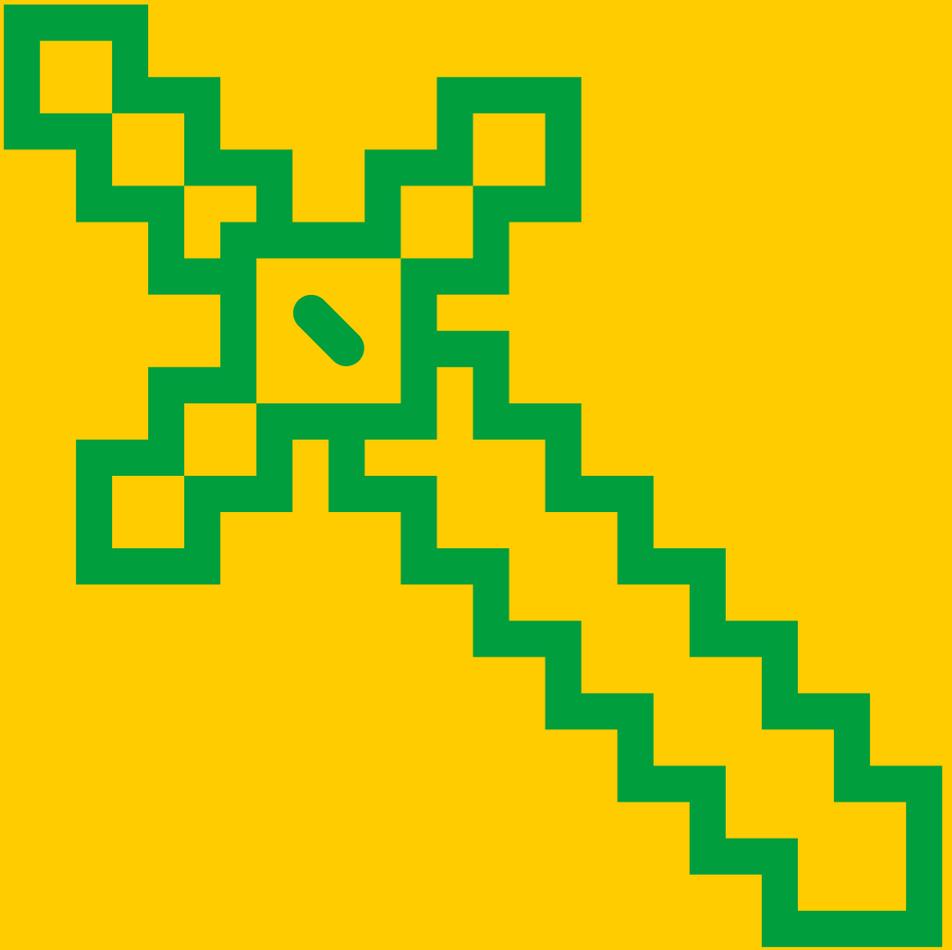
### **Medienfachberatung Unterfranken**

**Mirko Zeisberg**, Sozialpädagogin (BA) und Medienpädagogin

E-Mail: [medienfachberatung@jugend-unterfranken.de](mailto:medienfachberatung@jugend-unterfranken.de)

Telefon: 0931/73041075





Jugend- und Kulturzentrum  
der Stadt Bad Kissingen (JuKuZ)

**19. Oktober 2022**

**8:00-16:30 Uhr**

