

## Digitale Spiele und Erinnerung. Erfahrungen und Anregungen

... für Institutionen, die ein digitales Game planen möchten

### ***Inhaltlich / Gameplay***

- Spielentwicklung ist ein kreativer, dynamischer Prozess. Dieser soll konstruktiv und offen gestaltet werden von der Idee zum Resultat
- Schon die Konzeption partizipativ und interdisziplinär denken
- Spielmechaniken selber praktisch kennenlernen
- Teil der Idee ist ein Thema, ein Vermittlungsziel, eine Zielgruppe zu definieren. Das Format offen denken.
- Mehrwert der „Methode Spiel“ sehen und offen für neue Denkweisen sein. Mut, vom Spiel her zu denken.
- Kontrafaktisch versus faktisch. Mut zur Reduzierung und ein Bewusstsein seines eigenen Standpunktes haben
- Leerstellen zulassen aber auch bewusst einbinden – und dabei mit Reduktion produktiv umgehen lernen
- In Versionen denken
- Motivation und Frustrationserfahrungen als Teil des Spiels aktiv annehmen

### ***Strukturell***

- Ressourcen eher größer planen (Stellen, Finanzen, Werkverträge)
- Zeitmanagement großzügig planen
- Die Projektkoordination als Scharnierfunktion sehen und entsprechend eine Person einsetzen
- Frühzeitig an Partizipation während der Entwicklung und für die Testphase denken, aber sich auch über die Grenzen von Partizipation klar sein
- Frühzeitig Gedanken anstellen zum Umsetzen von Dokumentation, Evaluation und Fokusgruppen
- Agenturen als Partner sehen, aber Arbeitsabläufe und Entscheidungswege fixieren
- Die Verwaltung als auch die Mittelgeber frühzeitig einbinden um Wege zu finden, agiles Arbeiten und eine flexible Finanzplangestaltung auch strukturell zu ermöglichen
- Kolleg\*innen verschiedener Fachbereiche an verschiedenen Stellen einbeziehen (im Team, extern, Workshops, Gremien)
- Einbeziehung von Personen, die das Thema direkt und persönlich betrifft
- Anfangs Grundlagen zu Entscheidungen wie Plattform, Einsatzort, Barrierefreiheit setzen (*one size fits all* funktioniert nicht)
- Strukturelle Etablierung (Öffentlichkeitsarbeit) frühzeitig planen (Kommunikation, Launch, Vorstellung)
- Offenlegung, Dokumentation, Transparenz und Kommunikation von digitaler Kuratierung für wissenschaftliche Ausarbeitungen und Spieleforschung (Directors Cut)