



Der erste Game Jam wurde in Aschaffenburg erfolgreich durchgeführt!

Ein rückschauender Erfahrungsbericht über die Premiere des Aschaffener Game Jams im Rahmen des EU-Projekts „Dialog City“.

Vom 20. bis zum 22. Juli 2023 fand der erste Game Jam in Aschaffenburg statt. Diese Veranstaltung, die im Rahmen des EU-Projekts „Dialog City“ durchgeführt wurde, lief parallel zum Game Jam und zum ersten hybriden Festival desselben Projekts in Mondovi (Italien). Während dieser drei intensiven Spieltage kam es zeitweise zu einer direkten Online-Verbindung zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern in Aschaffenburg und Mondovi, die vor allem dem Ziel diente, neue Ideen und Erfahrungen auszutauschen und voneinander zu lernen. Im Storchennest des Schönborner Hofes begrüßten die Moderatoren Axel Watzke und Monika Münch (Main-Echo) die Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Bei der Vorstellungsrunde zeigte sich, dass sich das Team des Game Jam bunt zusammensetzte. Einige Teilnehmer und Teilnehmerinnen sind im Stadt- und Stiftsarchiv tätig, eine Jura-Studentin und eine Schülerin des Dalberg-Gymnasiums waren auch dabei sowie ein Arzt, ein FU-Student, eine Rentnerin und ein Rentner. Zwar kamen sie alle mit unterschiedlichen Vorstellungen und Erwartungen, doch einte sie alle die Neugier sowie die Bereitschaft, neue Spielideen auszudenken und auszuprobieren und gemeinsam ein interessantes und anspruchsvolles Spiel zu entwickeln. In seiner Einführung beschrieb Axel Watzke, der bereits Game Jams moderiert und auch selbst schon

Spiele (mit)entwickelt hat, den Ablauf der Veranstaltung und stellte kurz die Ziele des Projekts „Dialog City“ vor. Im Mittelpunkt seiner Ausführungen stand der Begriff „Future Literacy“, der mit einer Leitfrage verbunden ist: Wie kann man über die Zukunft denken, muss man sich auf die Vergangenheit beziehen? Dabei verwies er auf den bekannten Spruch der Schauspielerin und Aktivistin Jane Fonda, die sinngemäß kritisiert hat, dass wir die Welt so behandeln, als ob uns eine zweite zur Verfügung stünde. Um den historischen Bezug zur Stadt Aschaffenburg herzustellen und um eventuell von diesem bei der Spielentwicklung inspiriert zu werden, stellte Vaios Kalogrias vom Stadt- und Stiftsarchiv Ereignisse und Persönlichkeiten der Stadtgeschichte vor. Zu ihnen gehörten unter anderem die Vorreiter der Industrialisierung Alois Dessauer und Johann Desch mit ihren innovativen Unternehmen, der couragierte Demokrat Jean Stock und die Vorkämpferin der Bildungs-idee Philumene Lehner. Kann die Heimarbeit für die Bekleidungsindustrie im 19. Jahrhundert als Prototyp des Homeoffice gesehen werden? Was können wir heute und für die Zukunft aus dem Kampf Stocks für soziale Gerechtigkeit lernen? Diese und ähnliche Fragen wurden hier als Input gegeben. Den Faden nahm wieder Axel Watzke auf, der diese Fragen aufgriff und die Aschaffener Vergangen-

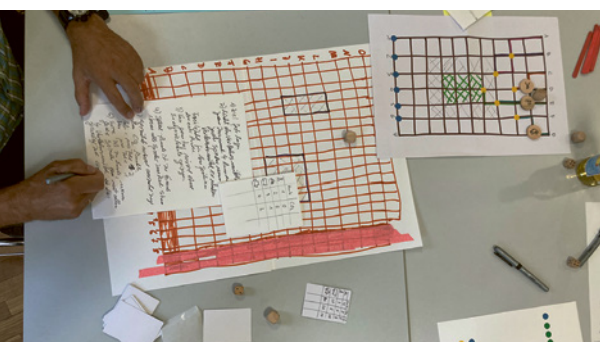


heit mit der Idee des Game Jam in Verbindung brachte: Kann man ein Spiel über Alois Alzheimer, der in Aschaffenburg zur Schule ging, oder die Novemberrevolution machen? Wie ist es mit der lokalen Frauenbewegung, die sich für eine bessere Bildung für Mädchen einsetzte? Welche anderen Beispiele aus der Aschaffener Geschichte eignen sich für Spielideen? Dabei nannte Watzke sechs Spielkategorien, die ausprobiert werden können: Brettspiele, Kartenspiele, Simulationen (zum Beispiel Nachstellung von Schlachten), räumliche Spiele, Videospiele und körperbetonte Spiele (einschließlich Sportaktivitäten). Auf diese Spielarten wollten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer fokussieren.

Der Clou an der Sache: Nur einfache analoge Hilfsmittel durften zum Einsatz kommen, wie etwa Schere, Würfel, Papier und Klebeband, ein Zeitlimit gab es auch. Diese Herausforderung wurde mit Begeisterung angenommen, woraufhin sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in ihre Spielgedanken vertieften. Neugierige Blicke auf den Nachbartisch fehlten zwar nicht, doch Freude und Kooperationsgeist waren überall zu spüren.

Axel Watzke und Monika Münch begleiteten das Ganze, griffen mit konstruktiven Vorschlägen ein und suchten nach Lösungen, wie die Spiele interessanter und attraktiver gemacht werden könnten. Es zeigte sich, dass die Entwicklung zum Beispiel eines Brettspiels keine einfache Sache ist, starke Konzentration erfordert und durchdachte Regeln vorsieht. Der Enthusiasmus der Teilnehmer aber überwand alle Hindernisse und führte zu kreativen Ergebnissen. Der Phantasie waren keine Grenzen gesetzt, intensive Arbeit und Teamwork zahlten sich aus. Wichtige Motive waren unter anderem Empathie für die Mitmenschen, Verantwortung der Gesellschaft für die kommenden Generationen, Technologie als Chance und Gefahr, Vereinfachung komplexer Prozesse und grüne Städte – daraus entstanden Ideen und Konzepte.

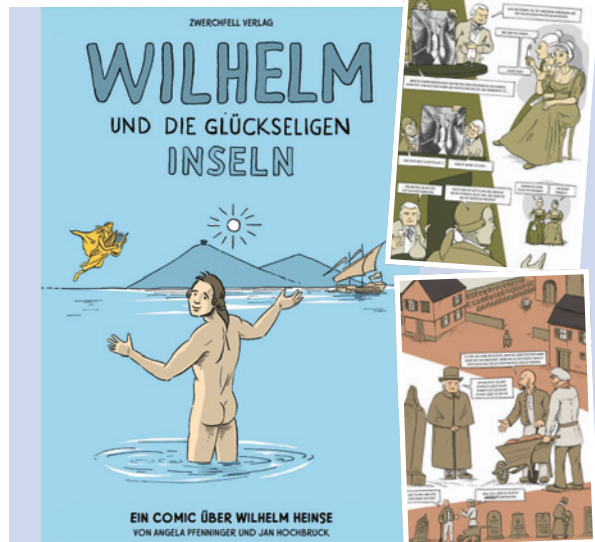
Zwischen den Sessions kam es auch zum Online-Austausch mit den Teilnehmern des Game Jam in Mondovi, an dem sich ein Team des Stadt- und Stiftsarchivs aus Joachim Kemper und Jens Best beteiligte. Die Partnerinnen und Partner in Mondovi ließen sich von der derzeitigen Hitzewelle nicht beeindrucken und leisteten mit der Organisation des ersten hybriden Festivals des „Dialog City“ hervorragende Arbeit – weitere hybride Festivals werden in anderen Städten des Projekts, darunter Aschaffenburg, folgen. Axel Watzke und Stefan Horn, der den Game Jam in Mondovi moderierte, präsentierten schließlich gemeinsam am 22. Juli die Spielergebnisse, die von Teilnehmerinnen und Teilnehmern eifrig diskutiert wurden. Während die Aschaffener Game.Jam-Teams bei der Entwicklung ihrer Brettspiele pädagogische Aspekte sowie Überlebensstrategien



berücksichtigten und Wert darauf legten, die Umwelt zu retten, CO2 zu reduzieren und den Autoverkehr zu entlasten, setzten die Game Jam-Teams in Mondovi mehr auf Raumschiffe und Themen wie Wasser, Gesundheit, Mobilität und Hunger – Themen, die für die Zukunft der Städte wohl eine wichtige Bedeutung haben werden und weiterer Lösungsansätze bedürfen.

Axel Watzke und Stefan Horn äußerten sich sehr positiv über die Präsentationen und machten Vorschläge über die Konkretisierung der finalen Versionen. Alle Teams hatten großen Spaß, ihre Spiele zu zeigen, einzelne Spielzüge zu kommentieren und Spielcharaktere zu entwerfen. Sie freuen sich besonders auf den nächsten Game Jam!

Hannah Bartel, Vaivos Kalogrias



Wilhelm und die Glückseligen Inseln

Eine neue Graphic Novel über Wilhelm Heine erscheint demnächst!

Er war ein „Gigant“ der Literaturepoche des Sturm und Drang, die in den Schulen bis heute zum „Pflichtkanon“ im Deutschunterricht gehört: Der Schriftsteller Wilhelm Heine, 1746 im Thüringischen Langewiesen geboren, 1803 in Aschaffenburg verstorben. Sein Grab befindet sich bis heute auf dem Altstadtfriedhof, er war zu Lebzeiten eine bekannte und teils berüchtigte Persönlichkeit. Der bayerische König Ludwig I. ließ für ihn später eine Büste in der „Walhalla“, der Galerie berühmter Persönlichkeiten bei Donaustauf, aufstellen. Und dennoch ist Heine heute weitgehend vergessen, seine Werke werden in den Schulen kaum mehr gelesen.

Mit einer neuen Graphic Novel „Wilhelm und die Glückseligen Inseln“, die 2023 zum 220. Todesjahr des Dichters erscheinen wird, setzt der in den Szenekreisen der Independent-Comics bekannte Zwerchfell-Verlag zusammen mit dem Stadt- und Stiftsarchiv dieser Tendenz etwas entgegen. Autorin des neuen Comics, der sich primär an Erwachsene richtet, ist Angela Pfenninger www.museum-theater-events.de, die Zeichenkunst stammt von Jan Hochbruck www.janhochbruck.de. „Wilhelm und die Glückseligen Inseln“ zeichnet ein Dichterleben nach, das von Widersprüchen und Zerreißproben geprägt ist. Alles geschieht vor dem Hintergrund der spannenden Zeitgeschichte von Aufklärung und französischer Revolution. Der Autor und Übersetzer Wilhelm Heine erlangt höhere Bildung, er findet Mentoren und Förderer, er geht auf lange Reisen, macht sich einen Namen mit erotisch-skandalösen Werken, und tritt schließlich in den Dienst des Mainzer Erzbischofs als Bibliothekar. In seinem Innersten ist er eigentlich kirchenkritisch und den republikanisch-revolutionären Idealen seiner Zeit zugetan. Heine verbirgt seine wahren Überzeugungen, um in seinem Abhängigkeitsverhältnis beim Erzbischof in Mainz und schließlich Aschaffenburg nicht anzuecken. Zu seiner Zeit war Heine kein Unbekannter. Er korrespondierte und verkehrte mit Geistesgrößen wie Goethe, Wieland und Hölderlin. Doch er selbst hat wenige Spuren hinterlassen und wird kaum mehr gelesen. Wie lebt es sich in der Diskrepanz zwischen Innen- und Außenwelt? Zwischen dröger Notwendigkeit und dem Ruf der Muse? Zwischen dem Wunsch nach dichterischem Ruhm und wohltemperierter Anpassung? Auf zu den Glückseligen Inseln!

„Wilhelm und die Glückseligen Inseln. Ein Comic über Wilhelm Heine“, erscheint im Herbst 2023 im Zwerchfell-Verlag (Stuttgart), ISBN 978-3-943547-68-9



Weitere Informationen:
Stadt- und Stiftsarchiv
Wernbachstraße 15
Aschaffenburg
Telefon (0 60 21) 3 30 24 20
E-Mail: stadtarchiv@aschaffenburg.de
Im Internet:
www.stadtarchiv-aschaffenburg.de