DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM

LEITFADEN PLAN-SPIEL

Minecraft als Werkzeug für die Vermittlung städtebaulicher Prozesse

PLANNING-GAME GUIDELINE

Minecraft as a education tool on urban planning processes

INHALT

Einführung und Projektvorstellung _____ 4

- Rahmenbedingungen des Projektes _____ 8

Vorbereitung und Umsetzung _____ 9

Inhaltliche Vorbereitung: Teilnehmende Kommunen und ihre Themen _____ 12

Technische Vorbereitung _____ 20

Die öffentliche Beteiligung _____ 23

Die Workshops _____ 24

... aus der Sicht der Projektkoordination _____ 27

... aus der Sicht der Architektur-vermittlerinnen _____ 31

Interview mit Sandra Poschmann, Leitung der Stadtplanung in Kronberg im Taunus _____ 34

TRICK 17 – Wege durch das Spiel _____ 36

... aus der Sicht einer Stadtplanerin _____ 38

... aus der Sicht der Stadtverwaltung _____ 42

Umgang mit Ergebnissen _____ 45

... aus der Sicht eines Gamers _____ 48

... aus juristischer Sicht _____ 52

Fazit _____ 55

- Didaktische Tipps _____ 55
- Technische Tipps _____ 57

Danksagung _____ 61

CONTENT

Introduction and presenting the project _____ 4

- *Basic framework of the project _____ 8*

Preparation and realization _____ 9

Preparing the content: Districts participating and their chosen topics _____ 12

Technical preparations _____ 20

Public participation _____ 23

The workshops _____ 24

... from the viewpoint of the project coordinators _____ 27

... from the viewpoint of the architecture educationalists _____ 31

Interview with Sandra Poschmann, Head of Urban Planning in Kronberg im Taunus _____ 34

SYSTEM D – Ways through the game _____ 36

... from the perspective of an urban planner _____ 38

... from the perspective of the city administration _____ 42

Dealing with results _____ 45

... from a gamer's point of view _____ 48

... from a legal perspective _____ 52

Summary _____ 55

- *Didactic tips _____ 55*
- *Technical tips _____ 57*

Acknowledgements _____ 61

EINFÜHRUNG UND PROJEKTVORSTELLUNG

Das Deutsche Architekturmuseum und Josef Heinrich Bogatzki haben durch die großzügige Unterstützung der Fördergeber, der Kulturstiftung des Bundes und der Gesellschaft der Freunde des DAM e.V., im Jahr 2022 die Möglichkeit erhalten das durchaus experimentelle Projekt „WohnRegion“ durchzuführen. Es beschäftigte sich mit der Frage, ob und wie das digitale Spiel Minecraft als Werkzeug städtebaulicher Prozesse angewandt werden kann. Neben der erfolgreichen Umsetzung war der Wissenstransfer unserer Erfahrungen ein wesentliches Projektziel.

Im Rahmen des Ihnen vorliegenden Leitfadens, haben wir neben grundlegenden Informationen zu dem Spiel und unserer Projektkonzeption auch den Erfahrungswerten und einer Vielzahl an praktischen Hilfestellungen Platz eingeräumt. Unser Anliegen war es einen Leitfaden zu entwickeln, der durch praxisnahe und multiperspektivische Darstellung sowohl die Möglichkeiten als auch die Grenzen, die wir erfahren haben, abbildet.

Der Leitfaden richtet sich an andere Kommunen, Architekt*innen, Stadtplaner*innen und alle Interessierte, die mit dem Gedanken spielen, Minecraft als Werkzeug baukultureller Bildung einzusetzen, aber nicht genau wissen, wie. Neben einer ausführlichen Projektbeschreibung haben wir die Perspektiven verschiedener Partner*innen und Mitgestaltenden eingebunden. Dies war uns besonders wichtig, weil dadurch ein facettenreiches und plastisches Bild entstehen kann. Angereichert sind diese Inhalte durch technische und didaktische Hinweise, die Antworten auf konkrete Fragen liefern sollen.

Es wird Ihnen bestimmt auffallen, dass die teilnehmenden Kinder und Jugendliche nicht zu Wort (mehr zu Screenshot) kommen. Keineswegs haben wir sie vergessen, bloß fiel uns die Auswahl zu schwer. Nur einzelne zu erwähnen, erschien uns falsch und alle fanden keinen Platz. Aber: Manchmal sagt ein Screenshot mehr als 1.000 Worte.

Konzipiert und umgesetzt wurde das Projekt vom Deutschen Architekturmuseum (DAM) und Josef H. Bogatzki (aka. TheJoCraft). Das Deutsche Architekturmuseum ist ein Frankfurter Museum, das sich in Form von Ausstellungen, Symposien und Vorträgen den Belangen der Baukultur widmet. Da sich die gebaute Umwelt nicht immer von allein erklärt, nimmt die Architekturvermittlung im DAM eine wichtige Rolle ein. Das museumspädagogische Programm bietet Kindern,

INTRODUCTION AND PRESENTING THE PROJECT

In 2022, thanks to the generous support of patrons the German Federal Cultural Foundation and Gesellschaft der Freunde des DAM e.V., Deutsches Architekturmuseum and Josef Heinrich Bogatzki had the opportunity to conduct the decidedly experimental “WohnRegion” project. It addressed the issue of whether and how the digital game “Minecraft” can be used as a tool for urban planning processing. Alongside the successful implementation of the project, a key aim of the project was transfer of the knowledge gained from the experience.

In the framework of the guideline available to you we have included not just basic information on the game and our project concept, but also the experiential insights obtained and a whole raft of practical support details. It was our wish to develop a guideline that on the basis of a practice-driven and multi-perspectival outline highlights both the possibilities and the limitation that we identified.

The guideline is intended for other local authorities, architects, urban planners, and all interested parties who are toying with the idea of deploying “Minecraft” as a tool in architectural and urban planning education but do not exactly know how. Alongside an exhaustive project description, we have also included the perspectives of various partners and participants. This was particularly important to us because in this way we can paint a multi-faceted, nuanced, and vivid picture of the project. These contents have been expanded by technical and didactic tips destined to provide answers to specific questions.

You will no doubt notice that the children and young people who took part have not been given a voice here (more on the Screenshot). We by no means forgot them, it was just that making a selection was difficult. Only mentioning a few individual voices seemed to us the wrong approach and there simply was not space for everyone. However, sometimes a Screenshot says more than 1,000 words.

The project was devised and realized by Deutsches Architekturmuseum (DAM) and Josef H. Bogatzki (aka TheJoCraft). Deutsches Architekturmuseum is a museum in Frankfurt/Main dedicated to our built culture – it hosts exhibitions, symposia, and lectures. Since our built environment is not always self-explanatory, architecture education plays an important role in the DAM. The museum’s pedago-

Ein Gewinner des Wettbewerbs Frankfurt_2099 © Minecraft

A winner of Frankfurt_2099

Schülern und Erwachsenen auf spielerische und praktische Art und Weise Zugang zu Architekturthemen. Josef Heinrich Bogatzki ist Lehramtsstudent und Youtube-Influencer, bekannt unter dem Namen TheJoCraft. Er spielt selbst seit 2009 Minecraft und verfügt über einen profunden Erfahrungsschatz sowohl im Spiel als auch in der Organisation von Minecraft-Projekten.

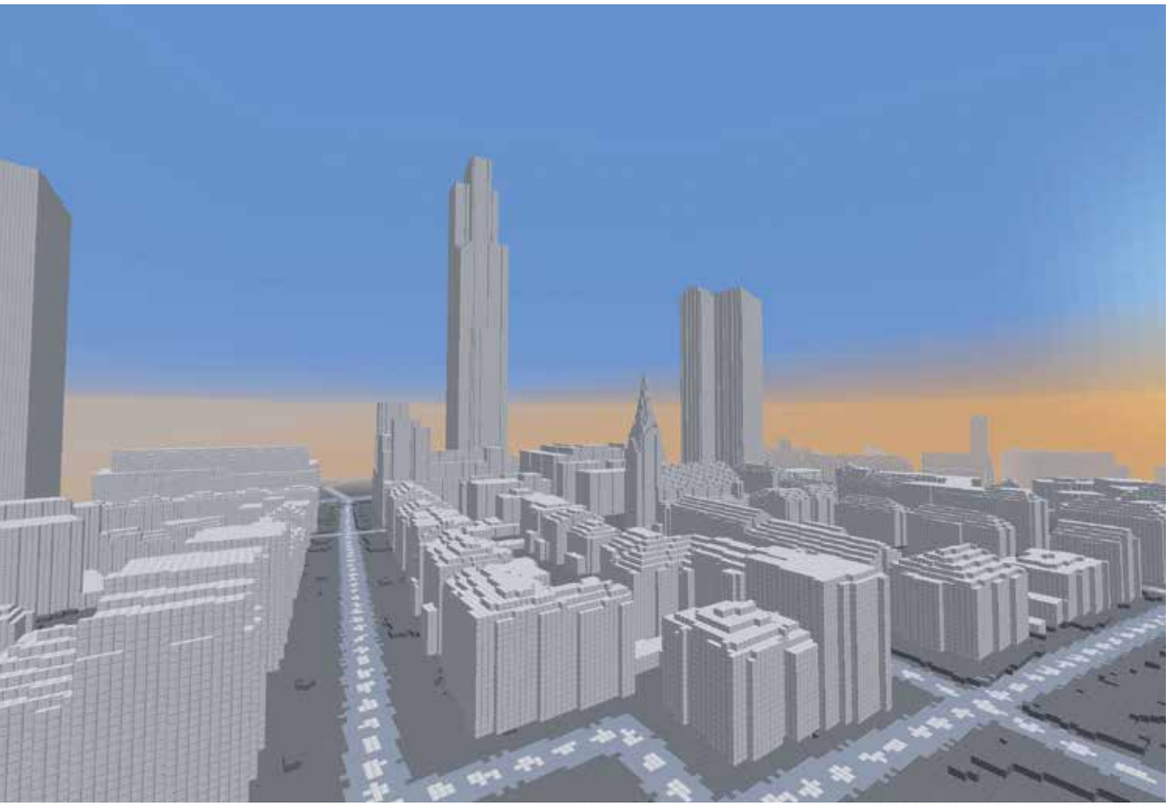
Das DAM und TheJoCraft haben bereits 2019 ein Minecraft-Projekt in Form eines Wettbewerbes durchgeführt. Basierend auf diesen Erfahrungen entstand das Interesse weitere Formate zu erproben. Das erste Projekt hieß „Frankfurt_2099“ und stellte die Frage: „Wie wird Frankfurt im Jahr 2099 aussehen?“

Jede*r mit einem Zugang zu dem Spiel Minecraft konnte daran teilnehmen. Auf einem Server war ein endloses „Baufeld“ mit quadratischen Grundstücken vorbereitet. Spieler*innen konnten sich auf dem digitalen „Baufeld“ eines der Grundstücke zu eigen machen und darauf „das Gebäude der Zukunft“ gestalten. Es gab keine Regeln oder Vorschriften – die Spieler*innen genossen absolute gestalterische Freiheit. Entstandene Gebäude konnten eingereicht werden, um Teil des Wettbewerbes zu werden. Voraussetzung war die Teilnahme am Wettbewerb jedoch nicht. Die interessantesten 100 Ergebnisse wurden nach Beendigung der Frist in der offiziellen „Frankfurt_2099-Map“ zusammengestellt. Diese ist bis heute auf der Seite des DAM verfügbar.

gic program offers children, school students, and adults a way to approach architectural themes, playfully and practically. Josef Heinrich Bogatzki is studying to become a teacher and is a Youtube influencer known there under the name TheJoCraft. Since 2009, he has himself been playing “Minecraft” and has a wealth of experience both in the game itself and in organizing “Minecraft” projects.

Back in 2019, the DAM and TheJoCraft collaborated on a “Minecraft” project that was arranged around a competition. In light of the experiences garnered there we became interested in trying out new formats. The first project was called “Frankfurt_2099” and asked the question: “What will Frankfurt look like in the year 2099?”

Anyone with access to the “Minecraft” game was able to take part. An endless construction site with square plots was prepared on a server platform. Gamers were able to make one of the plots on the digital “construction site” their own and design their “building of the future” on it. There were no rules or stipulations – the gamers were absolutely free in their creative decisions. The buildings that arose could be submitted as entries to the competition. It was not necessary to participate in the competition, however. The 100 most interesting results were then brought together after the deadline to form the official “Frankfurt_2099-Map”. The latter can to this day be viewed on the DAM website.



Reinform - Geodatenübertragung aus Frankfurt 2099 © DAM

Geo data transfer of the project Frankfurt_2099

Der Zuspruch, den das Projektes erhielt, übertraf alle Erwartungen. Mehr als 11.000 Spieler*innen besuchten die Map, über 5.500 Grundstücke wurden fertig gebaut und 600 Gebäude nahmen an dem Wettbewerb teil. Die Ergebnisse waren durchdacht, kreativ und detailreich. Das Engagement der Spieler*innen großartig. Auch das Rahmenprogramm (zahlreiche Workshops und Ferienspiele) wurde sehr gut angenommen – alles in allem ein sehr gelungenes Projekt. Es blieb die Erkenntnis, dass man mit einem Angebot in dem das kreative, freie Bauen im Vordergrund steht, ein breites Publikum erreichen kann.

Bekanntlich wirft jedoch jede neue Erkenntnis weitere Fragen auf. Und so überlegten wir, ob ebenso viel Aufmerksamkeit generiert werden könne, wenn man sich mit real existierenden Herausforderungen beschäftigt – inklusive aller Einschränkungen, Begrenzungen und Aushandlungsprozesse. Keine Pools auf dem Dach, keine Magnetschwebebahn, die jedes Gebäude miteinander verbindet, sondern zukunftsorientierte Stadtentwicklung. Dieser Gedanke war der Ausgangspunkt für das Projekt „WohnRegion“.

The welcome the project received far exceeded our expectations. More than 11,000 gamers visited the map, and buildings were finalized and erected on over 5,500 plots, while 600 buildings were submitted as entries to the competition. The results were well thought out, creative, and paid great attention to detail. The gamers' active commitment was stunning. The accompanying program (countless workshops and holiday games) were very well received – all in all a highly successful project. Leading us to conclude that an offering which foregrounded creative, free construction can reach a wide audience.

Every new conclusion invariably spawns further questions. And we therefore found ourselves wondering whether just as much attention could be generated if the focus was on real existing challenges – including all the restrictions, limitations and negotiations required. No pools on the roof, no maglev railway that links all buildings, and instead future-oriented urban development. This thought was the starting point for the "WohnRegion" project.

Inhaltlich fiel unsere Wahl auf das universale Thema „Wohnen“. Es betrifft alle Menschen und ist damit niederschwellig.[1] Gleichzeitig ist es ein hochkomplexes Thema und steht in Abhängigkeit zu sehr vielen Faktoren, die nicht unmittelbar erkennbar sind. So zum Beispiel soziale Gerechtigkeit, unser Mobilitätsverhalten oder dem Klimaschutz.

Zudem ist „Wohnen“ – vor allem in Metropolregionen, wie dem Rhein-Main-Gebiet – nicht mehr nur auf lokaler, kleinräumlicher Ebene verhandelbar. Zu viele Faktoren bedingen und beeinflussen einander und führen zu einem engen Beziehungsgeflecht zwischen benachbarten Kommunen und Städten. Auch zwischen Frankfurt am Main und den umliegenden Kommunen gibt es diese Verstrickungen, die am besten gemeinschaftlich lösbar sind. Der konstruktive Dialog ist essentiell, um die Zukunft der Region für alle Parteien positiv zu gestalten. Und weil es der Lebensmittelpunkt aller Bewohner*innen ist, ist auch die Beteiligung möglichst vieler Menschen wünschenswert.

Das Projekt „WohnRegion“ griff diesen Gedanken auf und wollte einen Beitrag dazu leisten, dass sich auch Bürger*innen mit dem Thema „Wohnen“ beschäftigen, die bislang eher wenig an diesen Debatten beteiligt sind. Hierbei sei gesagt, dass der Begriff Wohnen weit gefasst wurde. Es handelte sich nicht nur um die Thematisierung des faktischen Wohnens, sondern auch um die Gestaltung des gemeinsamen Wohnumfeldes: dem (halb-)öffentlichen Raum.

Als Werkzeug wurde das beliebte Computerspiel Minecraft gewählt, das kurz gesagt als ein digitales Lego ohne physikalische Schranken bezeichnet werden könnte. (vgl. Kapitel Technische Tipps) Die Verbindung von Fachinhalten und Spielen ist nichts Neues. Es gibt einen Begriff, der diese Verknüpfung beschreibt: Gamification. Die Grundannahme der Gamification ist, dass man Teilnehmer*innen im Spiel dazu bewegen kann, sich auch für „fachfremde“ Inhalte zu öffnen. Spielen ist positiv besetzt und steigert die intrinsische Motivation. Indem die Wohnraumfrage zum Gegenstand des Spiels wurde, fand ein „spielerischer“ Transfer einer realen Herausforderung zur „Challenge“ statt.

[1] nicht an [nur schwer erfüllbare] Vorbedingungen geknüpft; schnell und unbürokratisch zu erhalten (vgl. www.duden.de)

In terms of content, we chose the universal topic of "housing", of "living in a home". It affects everyone and does not therefore pose a threshold that is hard to overcome.[1] At the same time, it is a highly complex topic and depends on very many factors that may not be readily apparent. For example, on social justice, our mobility behavior, or climate protection.

Moreover, "housing/living" (above all in metropolitan regions such as the Rhine-Main area) is not something that can any longer be negotiated on a local, small-scale level. Too many factors are co-determinating and influence one another, leading to a dense weave of relationships between neighboring local authorities and cities. These close entanglements exist between Frankfurt/Main and the surrounding districts and can best be solved by mutual effort. Constructive dialog is essential in order to design the region's future in a manner that is beneficial for all concerned. And because it is the centers of the lives of all the inhabitants, it is desirable that as many people as possible are involved.

The "WohnRegion" project took up this idea and sought to help encourage citizens to also concern themselves with the subject of "housing/living" who had previously taken little part in the debates. It bears stating here that the concept of "housing/living" was construed very broadly. The focus was thus not only on the topic of actual homes, but also on designing a shared lived environment, meaning (semi)-public space.

The tool selected for this task was the highly popular computer game "Minecraft". It can be described succinctly as a kind of digital Lego without physical barriers. (see the chapter: "Technical Tips" The combination of specialist content and gaming is nothing new. In fact, the term gamification was coined to describe precisely this linkage. The underlying assumption of gamification is that through a game you can prompt participants to open their minds to content that is "foreign" to them. Gaming has positive connotations and boosts intrinsic motivation. By making the question of housing/living the object of the game, a real challenge was "playfully" transferred into a gaming challenge.

[1] not tied to preconditions [that are hard to fulfil]; can be obtained swiftly and unbureaucratically

RAHMENBEDINGUNGEN DES PROJEKTES

Gemeinsam mit den Stadtplaner*innen acht hessischer Kommunen, wählte das Projektteam lokale Herausforderungen aus, die im Anschluss von TheJoCraft und seinem Team in das digitale Spiel Minecraft übertragen wurden. Um den inhärenten Abwägungen planerischer Entscheidungsprozesse gerecht zu werden, wurden den Spieler*innen bestimmte Regeln an die Hand gegeben. Startpunkt des Spiels war der Frankfurter Hauptbahnhof. Die Spieler*innen konnten sich das Ziel aussuchen und fuhren dann mit einer digitalen S-Bahn in die jeweilige Kommune. Dort fanden sie die bauliche Situation, die es zu entwickeln galt und hatten die Möglichkeit, eigene Lösungen zu erarbeiten (vgl. Kapitel: Teilnehmende Kommunen und ihre Themen).

Das Projekt fand vom 1. Juni bis 31. September 2022 statt. In diesem Zeitraum gab es eine öffentliche Beteiligung, die eine Teilnahme von Zuhause aus ermöglichte. Unabhängig vom Alter konnten alle, die über einen Zugang zu Minecraft verfügten, teilnehmen. Zudem organisierten wir in jeder Kommune Workshops, um Kinder und Jugendliche vor Ort einzubinden. Durch die Kooperation mit dem Aktionssommer „Großer Frankfurter Bogen 22 – Wohnen zusammen erleben“[2] konnte das Projekt Teil eines größeren Kontextes werden. Das Projekt fand großzügige Fördergeber*innen in der Kulturstiftung des Bundes sowie der Gesellschaft der Freunde des DAM e.V.

[2] Die Initiative „Der Frankfurter Bogen“ wurde im Jahr 2019 vom Land Hessen ins Leben gerufen. Das Ziel ist die gemeinsame, nachhaltige Erhöhung der Lebensqualität in der Region, nicht zuletzt durch die Schaffung von hochwertigem Wohnraum außerhalb der Stadt, ohne auf die Vorzüge der Stadt verzichten zu müssen.
Vom 16. Juli – 28. August 2022 wurde der Aktionssommer „GfB 22 – Wohnen zusammen erleben“ durchgeführt, der die Debatte um Wohnraum, Mietpreise und die urbane Lebensqualität in der gesamten Region in die Öffentlichkeit trug.

BASIC FRAMEWORK OF THE PROJECT

Together with urban planners from eight districts in Hessen, the project team selected local challenges that TheJoCraft and his team then transposed into the digital game of “Minecraft”. In order to do justice to the inherent considerations of decision-making processes in planning, the gamers were given a set of rules. The gameplay started at a digital version of the Frankfurt Main Railway Station. Gamers could choose their destination and then traveled by digital LRT to the respective district. There, they encountered the building situation that awaited development and had an opportunity to develop their own solutions (see the chapter: “Districts Participating and Their Chosen Topics).

The project ran from June 1 to September 30, 2022. During this period, public participation was possible, with gamers able to take part from home. Irrespective of their age, everyone who had access to “Minecraft” was able to play. Moreover, we organized workshops in each of the districts in order to include local children and young people. By collaborating with the summer activities program “Grosser Frankfurter Bogen 22 – Wohnen zusammen erleben”[2] the project was made part of a broader context. The project was generously supported financially by the German Federal Cultural Foundation and Gesellschaft der Freunde des DAM e.V.

[2] The State of Hessen founded the “Der Frankfurter Bogen” initiative in 2019. The intention is to jointly and enduringly improve the quality of life in the region, not least by creating high-grade living space outside the city without inhabitants having to forgo the advantages of the city.
The summer activities program “GfB 22 – Wohnen zusammen erleben” ran from July 16 – August 28, 2022 and sought to kindle a public debate on living spaces, rent scales, and the quality of urban life throughout the region.

VORBEREITUNG UND UMSETZUNG

INHALTLICHE VORBEREITUNG: TEILNEHMENDE KOMMUNEN UND IHRE THEMEN

Es wurden neun hessische Kommunen und Städte zur Teilnahme eingeladen, von denen sich acht an dem Projekt „WohnRegion“ beteiligten. Im Folgenden werden die Kommunen, der jeweilige Kontext sowie die Regeln (genannt: Missionen) vorgestellt. Textlich und inhaltlich sind sie, der vielfältigen Zielgruppe entsprechend, bewusst einfach formuliert.

Wir beginnen mit den sogenannten SUPER-Regeln, die alle Kommunen gleichermaßen bewegen und den Missionen übergeordnet sind. Sie gelten für alle zu bebauende Fläche.

WAS SIND DIE SUPER-REGELN?

Grün und Grau
Wie kann man graue Gebäude mit grünen Pflanzen verbinden? Wäre es vielleicht doch besser, mehr Grün, zum Beispiel Parks oder Gärten, in der Stadt zu haben?
Tipp: Inspiration findet ihr zum Beispiel hier: www.einfach-gruen.jetzt

Generationen Wohnen
In den Projekten, in denen es um Wohnen geht, sollen Familien, alte und junge Menschen zusammenleben. Alle haben unterschiedliche Bedürfnisse. Wie können Gebäude aussehen, in denen alle gerne leben? Bedenke: Alte Menschen können nicht gut Treppen steigen, Kinder sollen spielen können. Je höher das Haus, desto länger die Wege.

Keep it real
Natürlich bist Du im Spiel und kannst machen, was Du willst. Die beschriebene Aufgabe ist aber real. Überlege, welche Lösungen realistisch sind.

Think different
Kreativität bedeutet: Think different! Habe Mut, neue Ideen umzusetzen. Denkt voraus und überlegt, wie könnte die Zukunft aussehen? Es muss nicht alles so sein, wie wir es (bereits) kennen.

Nun folgen die ortsspezifischen Ausgangslagen und Regeln (Missionen).

PREPARATION AND REALIZATION

PREPARING THE CONTENT: DISTRICTS PARTICIPATING AND THEIR CHOSEN TOPICS

Nine districts and cities in Hessen were invited to take part, and eight of them then elected to be part of the “WohnRegion” project. What follows is a brief introduction to the districts, the respective context, and the rules (called “Missions”). In terms of text and content they are deliberately kept simple in order to appeal to the respective target groups.

We begin with the so-called SUPER rules that are equally compelling for all the districts and superordinate to the Missions. They apply to all areas to be developed.

WHAT ARE THE SUPER RULES?

Green and grey
How to combine grey buildings with green plants? Would it perhaps be better to have more green, for example in the shape of parks or gardens, in the city?
Tip: *The example here may act as inspiration for you: www.einfach-gruen.jetzt*

Housing/living across different generations
In the projects that focus on housing/living, families, old and young people will live together. All of them have different requirements. What will buildings look like in which everyone enjoys living together? NB: Old people have difficulties climbing stairs, children should be able to play. The higher the house, the longer the routes inhabitants have to take.

Keep it real
Of course, you’re in a game and can do what you want. However, the task described is a real one. Consider what solutions are realistic.

Think differently
Creativity means: Think differently! Have the courage to realize new ideas. Think ahead and consider: what may the future look like? Not everything need be the way we know it (today).

Now there are the site-specific conditions and the rules (missions).

WOHN-REGION

KRONBERG im Taunus

Kronberg im Taunus (rund 20.000 Einwohner*innen) liegt nordwestlich von Frankfurt. Mittelpunkt ist die historische Altstadt, mit alten Fachwerkhäusern und einer Burg. Zudem zeichnet sich Kronberg durch seine Lage im Grünen aus. Kronberg ist ein sehr beliebter, aber auch sehr teurer Wohnort. Deshalb gibt es dort Pläne, bezahlbaren Wohnraum zu schaffen, um es auch Menschen mit weniger Einkommen zu ermöglichen in Kronberg zu wohnen. Ein Ort, um günstigeren Wohnraum zu bauen ist das Quartier am Bahnhof. Dieser wird derzeit als Parkplatz genutzt. Man kann jedoch nicht einfach bauen, denn es gibt einiges zu beachten, wie euch die Missionen verraten. Wie würdet ihr bauen, um möglichst alle Missionen zu berücksichtigen?

DIE MISSIONEN:

1. Es sollen Mehrfamilienhäusern (60 Wohnungen) gebaut werden, aber man darf nur die Hälfte des Platzes bebauen. Der Rest soll Freifläche bleiben.

2. Bezahlbaren Wohnraum zu bauen ist nur möglich, wenn die Baukosten nicht zu hoch sind. Es soll gut und nicht langweilig gebaut werden, aber ohne viel „special effects“ (kein Pool auf dem Dach).

3. Auf dem Gelände fließt ein Fluss, der Winkelbach. Derzeit fließt er unter der Erde – er soll sichtbar werden. Er braucht Platz, aber kann er auch einen Mehrwert für die Bewohner*innen bringen? Beachte, dass der bestehende Bach und der Winkelbach sich treffen müssen.

4. Geplant ist es, dass die Gebäude höchstens drei Stockwerke und ein Dachgeschoss haben dürfen. Sind die Häuser zu hoch, könnten sie die Nachbar*innen stören (z.B. wegen des Schattens). Wie soll gebaut werden? Sollen alle Gebäude gleichhoch sein oder nicht?

5. Es müssen insgesamt 100 Parkplätze geschaffen werden. 40 davon sind öffentlich. Zusätzlich ist ein Parkplatz pro Wohnung vorgesehen. Wie schafft man Platz für die Autos, ohne ihn den Bewohner*innen wegzunehmen? Oder habt ihr vielleicht auch ganz andere Ideen auf Parkplätze zu verzichten, z.B. mehr Möglichkeiten für Fahrräder zu schaffen?

Kronberg im Taunus (approx. 20,000 inhabitants) is located northwest of Frankfurt. Its heart is an historical old town with old half-timbered houses and a castle. Kronberg also stands out for being located in nature. Kronberg is a very popular but also very expensive place to live. For that reason there are plans to create affordable housing so that people with lower incomes will also be able to live in Kronberg. One place where more favorably priced housing can be built is the area round the railway station, which is currently being used as a car park. However, building here is anything but simple as there is quite a lot that needs to be considered, as your Missions will reveal. How would you build housing in order to factor in as many of the missions as possible?

THE MISSIONS:

***1.** The intention is to build apartment blocks (60 apartments), but only half of the available space may be used. The rest has to be left as open space.*

***2.** Creating affordable housing is only possible if the construction costs are not too high. The construction work needs to be good, and the design must not be boring, and not many “special effects” should be included (no pool on the roof).*

***3.** A river runs through the site, the Winkelbach. At present it flows underground, and the plan is for it to be uncovered. It needs space, but can it also offer the inhabitants added value? NB: The existing brook and the Winkelbach must meet.*

***4.** The plan is for buildings to at most have three stories and a roof story. If the blocks are too high, they could disturb the neighbors (e.g., by creating shading). So how to build? Should all buildings be of the same height, or not?*

***5.** A total of 100 parking spaces need to be provided, of which 40 will be public. In addition, one parking space per apartment needs to be available. How to create space for cars without taking it away from the inhabitants? Or do you have entirely different ideas and would forego car parking altogether in favor of creating more possibilities for bicycles?*

ZWINGENBERG

Zwingenberg (rund 7.000 Einwohner*innen) ist ein kleiner Ort südlich von Frankfurt. Es gibt einen alten Stadtkern und rundherum viele kleine und mittlere Wohnhäuser. Es liegt mitten in der Natur und ist vor allem bei Familien ein beliebter Wohnort. Trotzdem ist man schnell in den großen Städten, zum Beispiel in Darmstadt oder Frankfurt. Weil viele Menschen hier wohnen wollen, gibt es wenige Wohnungen. Deshalb möchte Zwingenberg zusätzlichen Wohnraum schaffen. Das Problem ist, dass es nur wenig freie Fläche gibt. Ein Ort, der in Frage käme, ist die Fläche direkt an den Gleisen, entlang einer Lärmschutzwand. Sie wird derzeit nicht genutzt, weshalb man überlegt, dort zu bauen. Aber die jungen Leute im Ort wünschen sich auch einen Platz für sich. Wie bekommt man beides unter?

DIE MISSIONEN:

1. Viele Menschen wollen in einem eigenen Haus leben, aber das benötigt sehr viel Platz und ist hier nicht möglich. Denkt euch Gebäude aus, in denen mehrere Personen und Familien zusammenleben. Kann man bestimmte Räume teilen?

2. Baut auf der Fläche nicht nur Wohnhäuser, sondern auch Treffpunkte für junge Leute. Wie könnten diese aussehen? Was könnte in dem ehemaligen Güterschuppen passieren?

3. Das Grundstück liegt neben den Gleisen. Züge machen Lärm. Wie schafft man es, dass der Lärm der Gleise, aber auch von dem Skateplatz, die Bewohner*innen nicht stört?

4. Derzeit wachsen viele Pflanzen auf dem Grundstück. Welche Bäume und Sträucher sollen erhalten bleiben?

Zwingenberg (approx. 7,000 inhabitants) is a small town south of Frankfurt. There is an old core town and round it many small and medium sized dwellings. It is surrounded by nature and is a popular place to live especially among families. You can nevertheless get to the cities quickly, for example to Darmstadt or Frankfurt. Because many people want to live here there are few apartments on the market. Zwingenberg accordingly wants to create additional housing. The problem is that there is very little land available. One location that might come into question is the area directly next to the rail tracks along a noise-protection wall. The space is currently not used which is why the idea has been floated of building there. However, the young people in town also want a space for themselves. How to meet both wishes?

THE MISSIONS:

***1.** Many people want to live in a house of their own, but that require a lot of space and is not possible here. Imagine a building in which several persons and families can live together. Can certain rooms be shared?*

***2.** On the site, erect not just houses for people to live in but also places where young people can meet. What could the latter spaces look like? What could take place in the former goods sheds?*

***3.** The site is located next to rail tracks. Trains make a lot of noise. How to make sure the noise of the railway not to mention that of the skateboard grounds do not disturb the inhabitants?*

***4.** At present, a lot of plants are growing on the site. What trees and bushes should be kept?*

FRANKFURT am Main

Frankfurt am Main (rund 800.000 Einwohner*innen) ist das Zentrum der Metropolregion Rhein-Main-Gebiet. Neben der bekannten Skyline verfügt Frankfurt über eine (neue) Altstadt und ist Sitz bedeutender Institutionen, wie der EZB. Zudem gibt es einen großen Flughafen. Viele Menschen arbeiten in Frankfurt und wohnen im Umland. Das liegt (auch) daran, dass die Mieten sehr hoch sind und es zu wenig Wohnraum gibt. Deshalb versucht Frankfurt neuen Wohnraum zu schaffen. Im Norden Frankfurts soll ein neuer Stadtteil entstehen. Dieser ist in verschiedene Quartiere mit unterschiedlichen Themen eingeteilt. Eines davon heißt „Produktives Praunheim“. Hier sollen Wohn- und Arbeitsräume, hauptsächlich für handwerkliche Betriebe, untergebracht werden.

DIE MISSIONEN:

1. Das Straßennetz für den Autoverkehr und die U-Bahn haben wir vorgegeben, aber mache dir Gedanken, wo zusätzliche Rad- und Fußwege durch die Blöcke führen sollen.
BEACHTE: Fußgänger*innen brauchen viele Wege. Es istwichtig damit sie nicht so weite Strecken gehen müssen, wenn sie zum Beispiel ihre Einkäufe erledigen.

2. Es soll gewohnt und gearbeitet werden. Produktionsstätten, wie z.B. Schreinereien, verursachen oft Lärm, der sich nicht mit dem Wohnen verträgt. Denke darüber nach, welche Arbeit näher am Wohnen liegen könnte und wo es vielleicht gar nicht funktioniert. Wie kann man das verbinden, ohne sich zu stören?

3. Baublöcke mit reinen Büros oder Homeoffices sind verboten, stattdessen sollten vielfältige produktive Nutzungen (z.B. Handwerk) vorgesehen werden. Denkt auch an die Zukunft, vielleicht gibt es bald ganz andere Arbeitsfelder als heute (Klimaschutz, Digitalisierung, Energieerzeugung).

4. Überlege, was ein lebendiges, zukunftsfähiges Stadtquartier außer Arbeiten und Wohnen noch braucht? Bedenke, was passt zu was (siehe Regel 2).

5. Die Höhe der Gebäude sollte maximal 25 Meter (18 Blöcke) betragen. Reine Produktionshallen sind aus technischen Gründen normalerweise maximal 10 Meter (8 Blöcke) hoch.

Frankfurt am Main (approx. 800,000 inhabitants) is the center of the Rhine Main metropolitan region. Alongside its renowned skyline, Frankfurt also has a (new) old town and is the home of important institutions such as the ECB. Furthermore, it has a large airport. Many people work in Frankfurt but live in the surrounding region. One reason for this is that rents are very high and there is not enough space for housing/living. For this reason, Frankfurt is trying to create new housing. A new section of town is to be built in the north of Frankfurt. It is divided up into different quarters, each with a different theme. One of them is called “Productive Praunheim”. The plan envisages living and working spaces arising here, primarily for trades companies.

THE MISSIONS:

***1.** The street grid for cars and for the subway are givens, so think about where cycle-paths and pedestrian paths could run between the blocks. NB: Pedestrians require a lot of paths. It is important to make certain that they do not have to walk a long way, for example when doing their daily shopping.*

***2.** The quarter should combine housing with workspaces. Workshops, such as carpentry shops, often make a lot of noise which cannot readily be reconciled with housing/living. Think about what work could be located closer to homes and where it simply will not be possible. How to combine the two while reducing the potential for conflict?*

***3.** Blocks that are pure offices or for remote working are forbidden, and instead a broad variety of different production facilities (e.g., trades workshops) need to be planned. Think forwards as perhaps there will soon be professions that are completely unlike those today (climate protection, digitization, energy generation).*

***4.** Consider what a vibrant quarter with a strong future needs other than workplaces and housing? NB: What fits with what (see Rule 2).*

***5.** The buildings must not be higher than 25 meters (18 blocks). Thoroughbred production halls are normally not higher than 10 meters for technical reasons (8 blocks).*

HANAU

Hanau (rund 99.000 Einwohner*innen) liegt östlich von Frankfurt und ist die sechstgrößte Stadt in Hessen. Während des Krieges wurde die Stadt stark beschädigt und ist in der Innenstadt von Neubau geprägt. Sie hat große Wohnbauprojekte (zum Beispiel auf dem ehemaligen Stützpunkt der Army) durchgeführt. Nun soll wieder ein Gebiet neu gedacht werden. Zwischen dem Schlossgarten, einem Park, der Eugen-Kaiser-Straße und dem Fluss Kinzig liegt ein Gebiet, in dem sich noch viel entwickeln kann. Dort gibt es – in der Nähe der dicht bebauten Innenstadt eine große unbebaute Fläche. Die Stadt will dort ein Wohngebiet entwickeln – aber wie soll es aussehen?

DIE MISSIONEN:

1. An diesem Ort sollen Menschen wohnen. Beachtet die Super-Regeln.

2. In einer Stadt wohnt man nicht nur. Fallen euch andere Dinge ein, die man in einer Stadt zum Leben braucht? Baut mindestens drei ein. Bedenke: Überlegt euch Dinge, die umsetzbar sind.

3. Die Tankstelle und das Bürohaus werden nicht mehr zum Tanken oder Arbeiten gebraucht. Was könnte man noch damit machen? Für was könnte man sie nutzen? Kann man sie umbauen oder weiterbauen?

4. Wo sollen die Autos hin? Oder brauchen wir vielleicht gar keine Autos dort und alles wird zu Fuß und mit dem Fahrrad erledigt? Bedenke: jedes Fahrzeug braucht auch Platz – diesen kann man nicht anders nutzen.

Hanau (approx. 99,000 inhabitants) is located to the east of Frankfurt and is the sixth largest city in Hessen. The city sustained severe damaging during World War II and downtown mainly features new builds. The city has carried out major housing projects (e.g., on the former US Army grounds). Now, another quarter is to be conceived. Located between Schlossgarten, a park, Eugen Kaiser Strasse, and the Kinzig River is a site where a lot can still be developed. There, close to the densely built-up downtown area, plenty of unbuilt space is available. The city wants to develop a housing estate there, but what should it look like?

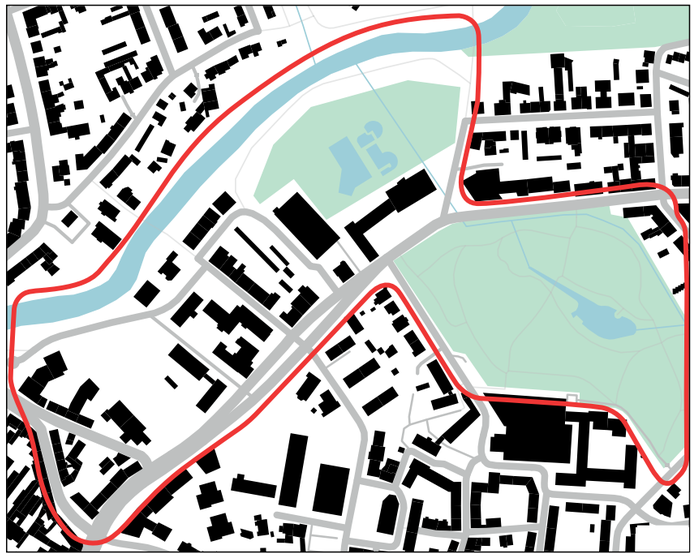
THE MISSIONS:

***1.** This is a place where people will live. So remember the SUPER rules.*

***2.** People don’t just live in cities. What other things can you think of that a city needs if people are to live in it? Include at least three in your plans. NB: Consider things that can actually be realized.*

***3.** The gas station and the office building are no longer needed for filling gas tanks or for work. So what could be done with them? What could they be used for? Can they be converted or extended?*

***4.** Where to accommodate cars? Or maybe we don’t even need cars there and everything can be done by foot or by bicycle? NB: Each vehicle also needs space that can then not be used for something else.*



RÜSSELSHEIM

Rüsselsheim am Main (rund 66.000 Einwohner*innen) liegt westlich von Frankfurt. Die Bevölkerung der Stadt ist vergleichsweise jung. Viele Menschen wollen in Rüsselsheim wohnen, auch weil die Stadt eine gute Lage hat. Das führt aber dazu, dass der Druck auf den Wohnungsmarkt relativ hoch ist. Rüsselsheim ist immer noch eine autofreundliche Stadt. Es gibt breite Straßen und viele Parkplätze. Das führt auch zu viel Verkehr. Die Stadt ist von dem ansässigen Automobilhersteller Opel stark geprägt. Dieser hat seine Produktionsstätten immer wieder verändert und auch erweitert. Heute ist die Fläche von Opel so groß wie die des Königreichs Monaco. Seit einigen Jahren braucht Opel diese Fläche in Rüsselsheim nicht mehr und hat sie verkauft. Dort möchte die Stadt neuen Wohnraum bauen.

DIE MISSIONEN:

1. Es sollen rund 1.000 Wohnungen entstehen. Wie sollen die Häuser aussehen? Klein und viele, oder wenige und dafür hoch? Beachte: Niedrige Gebäude verbrauchen sehr viel Fläche. Diese kann man dann nicht mehr gemeinsam nutzen.

2. Damit das Auto weniger wichtig wird, ist es entscheidend, dass man im Alltag alles Notwendige zu Fuß, mit dem Fahrrad oder den Öffentlichen Verkehrsmitteln erreichen kann. Überlege Dir, was Du in Deinem Leben regelmäßig brauchst und wie man das in einem neuen Viertel mitdenken kann. Denke auch an andere Altersgruppen. Was brauchen sie, wie mobil sind sie?

3. Das Gelände soll Wohnraum ganz verschiedene Menschen bieten. Beachte die Super-Regeln.

4. Die Bürogebäude wurden gebaut, damit man darin arbeitet, aber dafür werden sie nicht mehr gebraucht. Für was könnte man sie in Zukunft nutzen?

Rüsselsheim am Main (approx. 66,000 inhabitants) is located west of Frankfurt. It has a comparatively young population. Many people want to live in Rüsselsheim among other things because the city is well situated. However, this also means that there is a relative squeeze on the housing market. Rüsselsheim is still laid out to prioritize car traffic, with broad streets and many parking spaces. This also leads to a lot of traffic. The face of the city is strongly shaped by the local automobile manufacturers Opel. The latter has constantly changed its production facilities and expanded them, too. Today, the area Opel takes up is as large as the Kingdom of Monaco. For some years now, Opel has no longer required this site in Rüsselsheim and has sold it. The city now wants to develop new housing there.

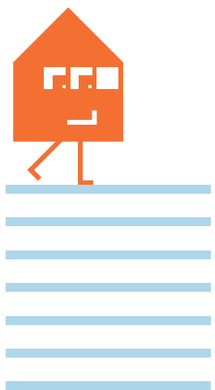
THE MISSIONS:

1. *Some 1,000 new apartments are envisaged. What should the buildings look like? Small and lots of them, or only a few and therefore high-rises? NB: Low buildings use up a lot of land. That land can no longer be shared.*

2. *To ensure cars become less important it is key that everything in everyday life can be achieved on foot, by bicycle, or using public transport. Consider what you need regularly in everyday life and how that can be factored into the new quarter. Also think about different age groups. What do they need? How mobile are they?*

3. *The site is expected to provide housing for all sorts of different people. NB: Heed the SUPER rules.*

4. *The office buildings were erected in order for people to work there, but they are no longer needed for that purpose. What could they be used for going forward?*



STEINBACH

Steinbach (rund 11.000 Einwohner*innen) liegt inmitten der Rhein-Main-Region und grenzt im Norden unmittelbar an Frankfurt. Lange Zeit war Steinbach ein kleines Dorf. Nach dem 2. Weltkrieg wurde viel Wohnraum gebraucht und in Steinbach wurden innerhalb von zehn Jahren Wohnungen für mehrere tausend Menschen gebaut. Trotz der Nähe zu Frankfurt hat sich Steinbach seinen ländlichen Charakter bewahrt und liegt mitten im Grünen. Seit einigen Jahren herrscht in der Rhein-Main-Region Wohnungsnot. Frankfurt hat daher die Idee, einen neuen Stadtteil zu entwickeln. Ein Teil (Wohngebiet) grenzt direkt an Steinbach. Dort regt sich Widerstand, unter anderem weil man selbstständig (für sich stehend) bleiben möchte. Wie seht ihr das? Sollen die Städte zusammenwachsen? Gibt es da Probleme, oder sogar Vorteile für alle?

DIE MISSIONEN:

1. In der Rhein-Main-Region werden Wohnungen benötigt. Die Stadt Frankfurt plant daher direkt angrenzend an Steinbach einen neuen Stadtteil. Steinbach möchte an Lebensqualität (Grüngürtel) nicht einbüßen. Wie kann der Zwischenraum zwischen den Gemeinden gestaltet werden?

2. Können/ Sollen die Kommunen verbunden werden? Wenn ja, wie?

3. Für viele Steinbacher*innen ist das Grün um die Stadt Lebensqualität. Was bedeutet Lebensqualität für euch?

4. Bislang sind die Flächen von Landwirten bewirtschaftet. Das fällt weg – gibt es eine Lösung, die eine Doppelnutzung möglich macht?

5. Durch Neubau fallen Grünflächen weg. Diese sind auch der Lebensraum für Tiere. Gibt es Möglichkeiten für manche Tierflächen (Vögel, Insekten, etc.) eine „neue Heimat“ zu finden?

Steinbach (approx. 11,000 inhabitants) is located in the middle of the Rhine-Main region and borders directly onto the north of Frankfurt. For many years, Steinbach was a small village. After World War II, space for new housing was required and within the space of only a decade, apartments for several thousand people were built in Steinbach. Despite the proximity of Frankfurt, Steinbach has retained its rural character and is surrounded by nature. For some years now there has been a severe housing shortage in the Rhine-Main region. Frankfurt therefore had the idea of developing a new city quarter. One part (the housing estate) is directly adjacent to Steinbach. There, the project is encountering resistance among other things as the citizens want the township to remain a standalone, independent place. How do you see things? Should the city and the township grow together? Are there only problems or even benefits for everybody?

THE MISSIONS:

1. *In the Rhine-Main region there is a shortage of apartments. The City of Frankfurt is therefore developing a new city quarter bordering directly on Steinbach. Steinbach does not want the quality of life there (green belt) to be impaired. How to design the interface between the two entities?*

2. *Could/ should the two entities be connected? If so, how?*

3. *For many inhabitants of Steinbach the belt of green round the township defines its quality of life. What constitutes quality of life for you?*

4. *To date, the fields are tilled by farmers. That would then end – is there a solution that enables for dual usages?*

5. *New builds mean less green zone. The latter are the habitat of many animals. Are they ways to find a “new home” for some of the animal species (birds, insects, etc.)?*

OBERURSEL

Oberursel (rund 47.000 Einwohner*innen) liegt neben Steinbach und grenzt unmittelbar an die Stadt Frankfurt am Main. Oberursel hat eine historische Altstadt und ist ein beliebter Wohnort. Die Stadt ist von viel Grün umgeben und verkehrlich sehr gut angebunden. Die Innenstadt ist belebt und hat viele öffentliche Plätze. Das ist wichtig für die Aufenthaltsqualität und somit für das Leben in einer Stadt. Manche werden viel genutzt, andere hingegen nur wenig. Die Stadt möchte einige dieser Plätze neugestalten, um sie für ihre Bewohner*innen attraktiver zu machen. Einer davon ist die „Bleiche“ – aktuell ein öffentlicher Parkplatz, der für wichtige Feste genutzt wird. Hier soll mehr Platz für Kinder und Jugendliche entstehen.

DIE MISSIONEN:

1. Der Platz soll auch in Zukunft für Feste genutzt, aber trotzdem für Kinder und Jugendliche schöner werden. Wie kann man das verbinden?

2. Das Klima ändert sich, die Sommer werden heißer und es regnet öfters sehr stark. Wie kann man darauf reagieren?

3. Kinder und Jugendliche brauchen unterschiedliche Dinge, um sich wohlzufühlen. Kann man das verbinden?

4. In den Nachbarhäusern leben Menschen. Die brauchen manchmal Ruhe. Kinder sollen auf dem Platz aber toben können – wie kann man die unterschiedlichen Bedürfnisse miteinander verbinden?

Oberursel (approx. 47,000 inhabitants) is another neighbor of Steinbach and also borders directly on Frankfurt. Oberursel has an historical old town and is a popular place to live. The city is surrounded by a lot of nature and has many public plazas. This combines to create a good quality of life in the city. Some of those plazas are highly frequented, others much less so. The city wants to redesign some of these plazas to make them more appealing to the inhabitants. One of them is the "Bleiche" – at present a public car park used during major festivals. The idea is to create more space here for children and young people to use.

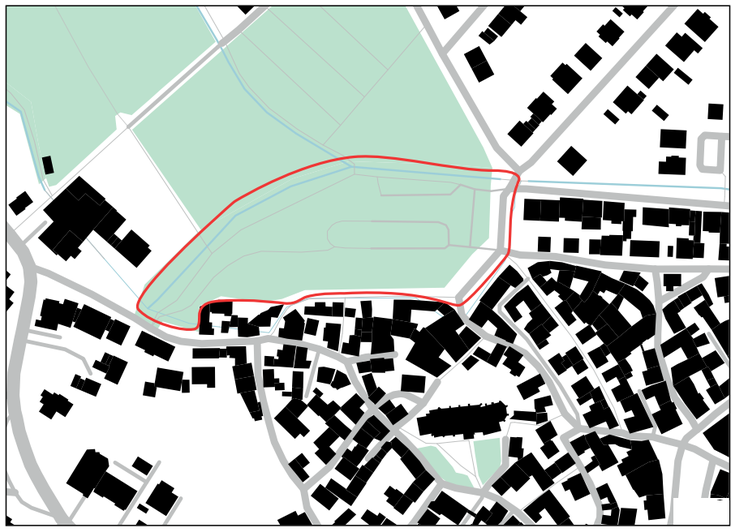
THE MISSIONS:

1. *In future, the "Bleiche" should continue to be used for festivals but nevertheless appeal more to children and young people. How can the two usages be combined?*

2. *The climate is changing, the summers are getting hotter, and there are more instances of heavy rain. How to respond to this?*

3. *There is a difference between what things children need to feel good and what young people require. Can the two be combined?*

4. *People live in the houses abutting the plaza. They sometimes need peace and quiet. Children must nevertheless be able to romp around on the plaza – how to combine the two different requirements?*



KELSTERBACH

Kelsterbach (rund 17.000 Einwohner*innen) ist eine kleinere Stadt am Main, die südwestlich von Frankfurt am Main liegt. Es ist eine sehr junge Stadt, in der viele Familien leben. Lange Zeit war es ein Dorf. Vor rund 200 Jahren hat sich das durch den Zuzug von Unternehmen und Arbeiter*innen geändert. Das Dorf wurde zur Stadt. Heutzutage zeichnet sich die Stadt durch die kurzen Wege in die nahegelegene Natur aus. Aber sie ist dicht bebaut und von starkem innerstädtischen Verkehr geprägt. In der Innenstadt gibt es wenige Grünflächen, weshalb der Südpark – aktuell eine Brache – zu einem Aufenthaltsort für Jung und Alt werden soll. Es gab eine Befragung dazu und im Herbst beginnt ein Beteiligungsverfahren, welche Vorstellungen es für den zukünftigen Park gibt.

DIE MISSIONEN:

1. Der Südpark ist ein Ort für Kinder, Jugendliche, Familien und für ältere Menschen. Kinder spielen und toben, andere chillen gerne, ältere Menschen brauchen oft Ruhe – wie können wir das miteinander verbinden? Beachte: Kinder und Jugendliche haben andere Bedürfnisse und spielen anders. Was brauchen sie jeweils und wie kann man beides umsetzen?

2. Oft sind Spielplätze voller Müll – was kann man tun, damit das nicht passiert? Beachte: Mülleimer reichen nicht aus. Die gibt es schon. Trotzdem liegt viel Müll herum.

3. Im Sommer ist es heiß und die Sonne scheint stark. Was kann man tun um im Sommer auch Schatten zu haben? Beachte: Was passiert im Winter und bei Regen? Die Ideen sollten „wetterfest“ sein.

4. Wie kommt man zu dem Südpark? Braucht es Parkplätze – nicht nur für Autos? Wie kann man diese bauen, ohne Platz für den Park zu verlieren?

Kelsterbach (approx. 17,000 inhabitants) is a smallish town located on the Main River southwest of Frankfurt. It is a very young town inhabited by many families. For many years it was a village but that changed about 200 years ago when companies and workers relocated there. The village became a town. Today, the town stands out for the fact that everything is close at hand and nature just outside. However, it is densely built and has very heavy traffic. Downtown there are almost no green zones, which is why the "Südpark", currently wasteland, needs to be converted into a place where young and old alike can spend time. A public opinion poll was conducted on this, and the civic participation process starts in the autumn to gather what ideas there are for the future park.

THE MISSIONS:

1. *"Südpark" is a place for children, young people, families, and older people. Children can play and romp around, others prefer to chill out, and older people often need tranquility – so how to combine these requirements? NB: Children's needs are not the same as those of young people, and the games they play are different. What does each group need and how to realize these interests?*

2. *Playgrounds are often full of trash – what can be done to prevent this happening? NB: Trash cans alone do not suffice. They're already there. And there's lots of trash all the same.*

3. *It's hot in summer and the sun shines brightly. What can be done to provide shade in the summer? NB: What happens in winter and when it rains? All ideas need to be "weatherproof".*

4. *How to get to "Südpark"? Are parking spaces required – but not just for cars? How to build these without eating into the park area?*

TECHNISCHE VORBEREITUNG

Nachdem wir die inhaltlichen Weichen definiert hatten, musste die virtuelle Umgebung in Minecraft von unseren Partner*innen, dem sogenannten Bauteam, geschaffen werden. Das Spiel bietet einen Spielmodus, der sich Kreativmodus[3] nennt. Innerhalb dieses Modus stehen dem/der Spielenden alle Baumaterialien, Blöcke, etc. ohne Einschränkung zur Verfügung. Außerdem bietet Minecraft unterschiedliche Möglichkeiten, wie eine Weltenkarte generiert wird. Für gewöhnlich generiert das Spiel eine zufällige Weltenkarte, die aus Bergen, Höhlen, Seen, Flüssen und unterschiedlichen Biomen besteht.

Für das Projekt brauchten wir einen konkreten Standort aus einer realen Umgebung, daher wurde in der Weltengenerierung zunächst eine „Void Map“ gewählt. Diese kann man sich als ein weißes Stück Papier vorstellen. Es ist eine Minecraft-Welt ohne Blöcke, die es dem Vorbereitungsteam erlaubt hat, ihre eigene Welt zu erschaffen. Anhand von Google-Maps und öffentlichen kartographischen Daten wurde der räumliche Kontext aus den Kommunen von unserem Bauteam in dem Spiel nachempfunden.[4]

Dieser Prozess war zwar sehr aufwändig, erlaubt es aber einen realen Standort sehr exakt im Spiel nachzuempfinden. Dabei ist es unumgänglich auf erfahrene Spieler*innen zurückzugreifen, die aufgrund langjährigen Spielens und durch ein hohes Maß an räumlicher Vorstellungskraft, die Szenarien gestalterisch ins Spiel übertragen können. Sicherlich gibt es auch digitale Alternativen, um diesen Prozess zu automatisieren. Doch sind selbst die besten Algorithmen aktuell noch

[3] Der klassische Spielmodus von Minecraft nennt sich „Überlebensmodus“, bei dem der Spieler alle Baumaterialien selbst beschaffen muss, dabei auf Monster treffen kann und durch das Crafting aus Ressourcen in Höhlen (Minen) Werkzeuge erstellen kann, mit dem sich weitere Ressourcen bekommen lassen. Dadurch ergibt sich auch der Name Minecraft – aus der Mine und dem Crafting.

[4] Es ist zwar auch möglich durch einen Algorithmus automatisiert vorzunehmen, welcher anhand von öffentlichen Kartendaten ein Modell eines Bereiches im Spiel rekonstruiert, jedoch ist die Technik noch nicht in der Lage in der Detailtiefe dies auszuführen, wie es erfahrene Spieler*innen können. Wählt man also ein kleineres Szenario, empfehlen wir es „in Handarbeit“ rekonstruieren zu lassen – soll das Szenario größer sein, kann mit Algorithmen gearbeitet werden. Hierzu finden sich zahlreiche Agenturen und Unternehmen, die solche Technik recht günstig zur Verfügung stellen.

TECHNICAL PREPARATIONS

Once we had set the parameters for the content we had to create the virtual environment in “Minecraft”, something done by our partners, the so-called construction team. The game features a game mode called “creative mode”[3]. In that mode, the gamers can rely on all construction materials, blocks, etc. with no limits. Moreover, “Minecraft” offers different options for creating maps of worlds. Usually, the game generates a random world map that consists of mountains, caves, lakes, rivers, and various biomes.

For the project, by contrast, we needed to have a firm location from a real setting, which is why for the worlds generation we initially selected a “Void Map”. This resembles a blank sheet of white paper. It’s a “Minecraft” world without blocks that allowed the preparatory team to create their own world. Using Google Maps and public cartographical data our construction team then recreated the spatial context of the districts in the game.[4]

This process required a lot of effort, but it was necessary in order to ensure that a real place could be exactly reflected in the game. It is imperative in such a context to rely on experienced gamers who with many years of gaming under their belts and a high degree of spatial imagination are able to transpose the scenes into the game. Without doubt, there are digital alternatives that can be used to automate this process. Yet even the best algorithms are not at present able to create a scenario in “Minecraft” with the level of detail that real gamers can achieve. We therefore recommend that if you wish to represent a scenario in “Minecraft”,

[3] The classic game mode in “Minecraft” is called “survival mode” and the gamers have to procure all the construction materials themselves, can encounter monsters in the process and by means of crafting can turn resources in caves (mines) into tools with which they can obtain additional resources. This is also where the name “Minecraft” comes from – the mine and crafting.

[4] This can admittedly be done automatically by using an algorithm that reconstructs a model of a section in the game using public cartographical data, but the technology is not yet able to do this with the level of detail that experienced gamers achieve. If one therefore selects a smaller scenario, then we recommend reconstructing it “manually” – if the scenario is to be larger, then you can use algorithms. There are countless agencies and companies that provide such a technology at a cost-effective price.

oben: Reales und digitales Kronberg ©TheJoCraft
top: Real and digital Kronberg

unten: Der übertragene Bereich aus Oberursel © TheJoCraft
bottom: The section of Oberursel transposed into “Minecraft”

nicht in der Lage ein Szenario in Minecraft in der Detailtiefe zu kreieren, wie es echte Spieler*innen umsetzen können. Wir empfehlen daher, wenn ein Szenario in Minecraft dargestellt werden soll, talentierte Spieler*innen aus dem Umfeld zu akquirieren, die diese Arbeit übernehmen können.

Nachdem alle räumlichen Kontexte in Minecraft nachgebaut waren, wurden sie in einer finalen Weltenkarte zusammengeführt. Der Entwicklungsprozess (inklusive der Abstimmungen mit den Kommunen) nahm ungefähr zwei Monate in Anspruch. Die Weltenkarte wurde vom 26. Juni 2022 an auf der Webseite des DAM (dam-online.de/wohnregion) in zweifacher Ausführung hochgeladen; zum einen als Weltenkarte für die JAVA-Version zum anderen für die BEDROCK-Version (vgl. Kapitel: Technische Tipps).

Wie bei jedem Projekt ist die Wahl der Partner*innen einer der wesentlichsten Einflussfaktoren. Es gilt daher sich im Vorfeld mit potenziellen Partner*innen und Anbieter*innen notwendiger Dienstleistungen intensiv auseinanderzusetzen. Da es sich nicht um einen klassischen Markt handelt, ist eine realistische Einschätzung von Nutzen und Kosten notwendig. Fällt dies schwer, empfiehlt sich der Austausch mit erfahrenen Projekt*trägerinnen, von denen es in Deutschland mittlerweile einige gibt.

then bring talented gamers from your local community on board who can handle the task for you.

Once all the spatial contexts had been reconstructed in "Minecraft" they were then combined in one final world map. The development process (including coordination with the district administrations) took approximately two months. The world map was then uploaded on June 26, 2022 to the DAM website (dam-online.de/wohnregion) in two versions; first as a world map for the JAVA version and second for the BEDROCK version (see the chapter: "Technical Tips").

As with any project, selecting the partners is one of the critical factors for success. The emphasis must therefore be on discussing things closely with potential partners and suppliers of the services required well in advance. Since this has nothing in common with a classical market, a realistic assessment of costs and benefits is key. If this is difficult, then it bears consulting experienced project patrons of which there are quite a few in Germany today.

Die Ergebnisse, die uns durch die öffentliche Beteiligung erreichten waren von sehr hoher Qualität. Hier ein Lösungsansatz für Frankfurt/Praunheim © Minecraft

However, the results from the public call that did reach us were all of an exceptional quality. Here a proposed solution for Frankfurt's Praunheim district

DIE ÖFFENTLICHE BETEILIGUNG

Grundsätzlich konnte jede*r teilnehmen. Voraussetzung ist ein entsprechendes Endgerät mit personalisiertem Zugang. Die Map stand allen zum kostenlosen Download auf der Webpage des DAM zur Verfügung.

Jedoch ist das Downloaden von Maps keine banale Angelegenheit und setzt ein technisches Verständnis voraus. Die Spieler*in muss wissen, wo der Download lokal abgespeichert wird und wie dieser dann im Spiel geöffnet werden kann. Da der Prozess des Downloadens auf jedem Gerät anders abläuft, kann man keine einheitliche Anleitung geben (vgl. Kapitel: Technische Tipps). Das setzt ein gewisses Maß an Wissen voraus und bildet somit eine Barriere.

Teilnehmende konnten ihre Ergebnisse in Form von Bildschirmfotos dokumentieren. Die Einreichung (Up-Load) erfolgte über ein extra dafür angelegtes Portal. Man sollte die Anzahl der möglichen Uploads begrenzen.

Anhand der Downloadzahlen wissen wir, dass unser Angebot durchaus auf Interesse gestoßen ist. Trotzdem mussten wir feststellen, dass die Zahl der digitalen Einreichungen seitens des öffentlichen Calls deutlich unter unseren Erwartungen lag. Da das Spiel ohne Kontakt zu uns gespielt werden konnte, war es für uns nicht möglich die Gründe dafür zu ermitteln. Das wäre auf einem Server anders gewesen, weil es dort immer die Möglichkeit gibt, miteinander in Kontakt zu treten (Vgl. Kapitel: Technische Tipps).

Das Projektteam hat zwei Faktoren ermittelt, die Einfluss gehabt haben könnten:

- Komplexität der Aufgabenstellung: Die Spieler*innen musste sich sowohl die Regeln als auch den räumlichen Kontext selbstständig erschließen. Das ist mitunter zeitaufwändig und schwierig, wenn man nicht die Möglichkeit hat, sich den realen Ort anzuschauen.

- Der Upload: Das Portal für den Upload war in die Seite des DAM eingebunden. Wir vermuten, dass diese Seite auf einer „Erwachsenenlogik" basiert und die Kinder/ Jugendliche, die ein anderes Nutzer*innenverhalten im Internet haben, sich auf der Website nicht so gut zurecht gefunden haben. Wir empfehlen daher auf der entsprechenden Plattform eine Kommunikationsmöglichkeit einzuplanen, damit man bei offenen Fragen in den Austausch treten kann.

PUBLIC PARTICIPATION

Essentially anyone can take part. The precondition is the right terminal and personalized access. The map was available free of charge for everyone as download on the DAM website.

However, downloading maps is not a trivial matter and assumes technical understanding. The gamers need to know where the download can be stored to local memory and how it can then be opened in the game. Since the process of downloading is different by the terminal/device used, no standard instructions can be provided (see the chapter: "Technical Tips"). This presumes a certain degree of knowledge and therefore constitutes an entry barrier.

Participants can document their results in the form of screenshots. The entry (upload) was made via a dedicated portal. The number of possible uploads should be limited.

The download figures tell us that our offering definitely encountered interest. Nevertheless, we were forced to realize that the number of digital entries following the public call was well below our expectations. We were not able to identify the reasons for the shortfall since the game could be played without any contact with us. Things would have been different if we had used a server as there you can always interact with users (see the chapter: "Technical Tips").

The project team identified two factors that could have had an influence:

- *Complexity of the task set: The gamers had to be able to grasp the rules and the spatial context on their own. This can take a lot of time and be difficult if the gamer does not have the opportunity to view the real place in question.*

- *The upload: The portal for the upload was embedded on the DAM website. We expect that this was based on an "adult logic" and that as users, children/young people behave differently on the Internet and did not really find their way round the website. We therefore recommend that a communications option be integrated into the relevant platform so that interaction can take place in the event of open issues.*

Ortsbegehung in Oberursel © Ben Kilb

Site inspection in Oberursel

DIE WORKSHOPS

Die Workshops fanden an ausgewählten Locations in den jeweiligen Kommunen statt. Bei diesen Workshops wurden Tabletts mit vorinstalliertem Spiel und Weltenkarte zur Verfügung gestellt. Die Ergebnisse wurden anschließend ebenfalls mit Bildschirmfotos aufbereitet, um auch Nicht-Minecraft-Spieler*innen einen Einblick zu ermöglichen.

Im Folgenden soll konkreter aufgeführt werden, wie die Workshops vor Ort konzipiert waren. Mit Ausnahme von Kronberg und Zwingenberg, fanden sie an zwei aufeinanderfolgenden Tagen, jeweils von 10 bis 16 Uhr, statt. Da allen Workshops eine ähnliche Grundstruktur zugrunde lag, soll im Folgenden der Standort Oberursel als Beispiel für die Umsetzung des Projektes dienen.

Die Workshops starteten zunächst mit der Begrüßung der Teilnehmenden und einiger organisatorischen Klärungspunkte. Nach einer Einführung erfolgte in der Regel eine Exkursion zu dem Szenario. In Oberursel hatten wir außerdem die Möglichkeit, noch vor der Exkursion von der Bürgermeisterin die zu bearbeitende Umgebung beschrieben zu bekommen. Es galt die Teilnehmer*innen zunächst mit der Materie vertraut zu machen.

Die Exkursion diente dazu den Ort des Geschehens zu erleben, zu erkunden und auch die Vorstellungskraft der Spieler*innen zu unterstützen. Dafür wurden die Teilnehmer*innen in kleinere Gruppen unterteilt und bekamen jeweils eine Beobachtungsaufgabe zugeteilt. Nach der Exkursion wurden die Kinder und Jugendlichen in Gruppen unterteilt, um zunächst über ihre Beobachtungen zu sprechen. Anschließend wurde jeder Gruppe ein Schwarzplan ausgehändigt, in die ersten Ideen zur Gestaltung eingetragen werden konnten. Das Ziel dieser Übung war es, die gewonnen Vorstellungen aus dem besuchten Szenario zu festigen und erste Ideen kreativ zu entwickeln (vgl. Kapitel ... aus Sicht der Architekturvermittlerinnen).

Nach einer Mittagspause folgte die spielerische Umsetzung in der virtuellen Welt. Jedes Kind erhielt ein Tablet und wurde gebeten innerhalb der Gruppe die Ideen in der Minecraft-Oberfläche umzusetzen. Die Gruppen bestanden technisch bedingt aus maximal fünf Personen (vgl. Kapitel: Technische Tipps). Während der aktiven Spielphase halfen die Vermittler*innen den Teilnehmer*innen bei technischen, gestalterischen oder weiteren Anliegen. Zwischendurch wurden immer wieder kleine Spiele eingebaut, die Bewegung und ein kurzes Durchatmen aus der konzentrierten Spielphase ermöglichten.

THE WORKSHOPS

The workshops took place at selected locations in the respective districts. For these workshops tablet PCs with the game preinstalled and the world map were provided for participants. The results were then likewise recorded in the form of screenshots in order to offer the non-“Minecraft” gamers an insight into how things worked.

We shall outline below in greater detail what the design of the local workshops actually looked like. With the exception of Kronberg and Zwingenberg they took place on two consecutive days, in both instances from 10 a.m. to 4 p.m. Since all the workshops had a similar underlying structure what follows is a description of the one held in Oberursel as an example for how we realized the project.

The workshops initially started with the participants being welcomed and a few organizational housekeeping rules being established. After an introduction, as a rule there was an excursion to the scenario on the ground. In Oberursel we also had an opportunity before the excursion itself to hear from the mayor how she saw the environment on site. The focus was thus at first on familiarizing the participants with the material.

The excursion served to enable participants to experience and explore the scene of the action, and thus to animate the gamers’ imagination. To this end, the participants were divided up into smaller groups and each was given one observation task to perform. After the excursion, the children and young people were divided up into groups, initially in order to talk about what they had seen. Then, each group was given a figure-ground diagram on which they could enter their first ideas on designing the site. The goal here was to strengthen the insights gained from the visit to the physical site and develop the first creative ideas (see the section: “... From the viewpoint of the architecture educationalists”).

After a lunch break, the participants started playfully implementing the ideas in the virtual world. Each child was given a tablet PC and was asked as part of the group to realize the ideas in the “Minecraft” user interface. For technical reasons, the groups consisted of a maximum of five persons (see the chapter: “Technical tips”). During the active gaming phases, the educationalists helped the participants on any technical, design or other issues as might have arisen. In-between, small games were regularly deployed that encouraged movement and gave the children short breaks from the concentrated gaming phase.

Workshop in Rüsselsheim. Arbeiten mit dem Schwarzplan © Ben Kilb

Workshop in Rüsselsheim, working with the figure-ground diagram

Am zweiten Workshop-Tag wurde dann nach einer weiteren Spielphase bis circa 14 Uhr begonnen, die Präsentation der Ergebnisse vorzubereiten. Jeder Gruppe war aufgetragen, Screenshots von ihren Ergebnissen anzufertigen. Nachdem alle Gruppen ihre Arbeit beendet hatten und auch alle Screenshots zur Verfügung standen, gab es eine Abschlusspräsentation, bei der alle Teilnehmer*innen anhand der Screenshots den anderen ihre Ergebnisse vorstellten und präsentierten. Die Vermittler*innen des DAM protokollierten dabei für die Nachbereitung diese Ergebnisse und Ideen.

On the second day of the workshop, the next gaming phase then progressed and from about 2 p.m. the participants started preparing a presentation of their results. Each group was instructed to make screenshots of their results. Once all the groups had finalized their presentations and all the screenshots were ready, a wrap-up presentation followed where all participants used screenshots to present and outline their results to the other attendees. The DAM educationalists kept a record of this that could then be used to further process the results and ideas.

Workshop in Frankfurt am Main, rechts Schreinerei, vollständig verglast, rundherum Wohnraum und Aufenthaltsflächen. Nimmt die Idee der Verbindung von Arbeits- und Wohnwelt auf © Minecraft

Workshop in Frankfurt/Main, on the r.: carpentry workshop, completely glazed, all round living spaces and leisure-time amenities. Takes up the idea of combining the worlds of work and living

... AUS DER SICHT DER PROJEKT-KOORDINATION

Rebekka Kremershof leitet die Abteilung Bildung und Vermittlung des Deutschen Architekturmuseums. Sie hatte die Projektleitung inne und beschreibt an den Beispielen Frankfurt, Steinbach, Hanau und Kelsterbach ihre Erfahrungen.

„An den folgenden Beispielen möchte ich einige Erkenntnisse beschreiben, die wir als Museum und Projektträgerin im Rahmen des Projektes „WohnRegion“ erlangt haben. Obwohl die Themen – in unterschiedlicher Ausprägung – in der Kooperation mit allen beteiligten Kommunen eine Rolle gespielt haben, werde ich trotzdem vier konkrete Fälle vorstellen, um mehr ins Detail gehen zu können.

Der wesentlichste Aspekt ist der, des gemeinschaftlichen Arbeitens. Ein interdisziplinäres Projekt, wie dieses, bedarf unterschiedlichster Kompetenzen zur erfolgreichen Durchführung. Mit Josef H Bogatzki und seinem Team haben wir Partner gefunden, die uns das Minecraft-Universum mit all seinen Do's and Don'ts erklärt haben. Darüber hinaus hat vor allem TheJoCraft uns zu der notwendigen StreetCredibility und Reichweite verholfen. Ein absolut wichtiger Faktor.

Andererseits konnten wir durch den engen Austausch mit den Fachkräften der Kommunen, deren Fachkompetenz und fundiertem Wissen mit realistischen Herausforderungen arbeiten. Für mich war diese Teamarbeit besonders erhellend, vor allem in dem Moment, als es um die didaktische Reduktion und der damit verbundenen inhaltlichen Vereinfachung komplexer Sachverhalte ging. Das gemeinsame Austarieren, welche Einflussfaktoren nun welchen Stellenwert erhalten, war ein spannender Prozess. Die Unterstützung durch die Kommunen endete jedoch nicht auf der inhaltlichen Ebene. Auch im Bereich der Organisation und Kommunikation haben wir viel Unterstützung erfahren.

So unterstützte uns das Stadtplanungsamt Frankfurt bei der Suche nach einer geeigneten Partnerinstitution in Praunheim, die uns einen Raum und gleichzeitig auch Zugang zu der lokalen Jugend bot. Der Jugendclub Praunheim öffnete uns Tür und Tor und sorgte dafür, dass die Teilnehmenden, die sich vorher nicht kannten, schnell Vertrauen fassen konnten. Das Thema des Workshops war die städtebauliche Verbindung zwischen (handwerklichem) Arbeiten und Wohnen. Wir gingen davon aus, dass die wenigsten

... FROM THE VIEW-POINT OF THE PROJECT COORDINATORS

Rebekka Kremershof is head of the Education section at Deutsches Architekturmuseum. She acted as project director and taking the examples of Frankfurt, Steinbach, Hanau and Kelsterbach describes what she experienced.

"By means of the following examples I would like to describe some insights that we as the museum and project organizer gained from the "WohnRegion" project. Although the actual topics, with different emphases of course, played a role in cooperation with all the district administrations involved, I will nevertheless highlight four concrete cases in order to be able to go into greater detail.

The central aspect is that participants work together. An interdisciplinary project such as this requires all manner of different forms of expertise in order to be successfully realized. In the persons of Josef H Bogatzki and his team members we had a partner at our side who could explain the "Minecraft" universe to us with all its Do's and Don'ts. Furthermore, it was above all TheJoCraft who made sure we had the necessary street cred and reach. An absolutely crucial factor.

On the other hand, we were able to interact closely with the specialists in the district administrations, who brought their expertise and in-depth knowledge to bear in ensuring we were working with realistic challenges. For me, this teamwork was especially insightful above all the moment the focus turned to pedagogic reduction and the related simplification of the content of complex issues. It was exciting to jointly try and assess which factors influencing the situation should be granted what status and thus priority. The support from the district administrations did not stop with the content involved, however, as they also assisted us greatly with the project organization and communication.

The City of Frankfurt's Planning Dept., for example, supported us in identifying a suitable partner organization in Praunheim who could provide a room and also put us through to young people in the district. The local youth club Jugendclub Praunheim gave us a great entry on the ground and made sure that the participants who did not actually know one another beforehand soon had confidence in things. The workshop topic in that instance was the urban planning link between (the trades) work and living spaces. We had assumed that very few of the participants would have had any personal experience of trades workshops, and we were to be proved right.

Abschlussveranstaltung am 7. Oktober 2022 im Stadtplanungsamt Frankfurt am Main © Lando Hass

Concluding event on Oct. 7, 2022, at the City of Frankfurt Planning Dept

Teilnehmer*innen eigene Erfahrungen mit handwerklichen Betrieben gemacht haben, womit wir auch Recht behalten sollten.

Deshalb war es uns wichtig, sie für die Schwierigkeiten, wie zum Beispiel Lärm, zu sensibilisieren. Dank eines Hinweises des Stadtplanungsamts haben wir die Exkursion zu dem Baugebiet mit einem Besuch der Abteilung für Holzwaren in den Praunheimer Werkstätten verbunden. Diese werden von der Lebenshilfe e.V. geführt. Zusätzlich nahm sich die verantwortliche Stadtplanerin Birte Biemann die Zeit, um den Teilnehmer*innen Einblicke in ihre Arbeit zu geben. In den Gesprächen über die entwickelten Entwürfe konnten wir ableiten, dass diese Exkursionen und der Austausch mit der Expertin den erhofften Lerneffekt hatten. Ohne die enge Zusammenarbeit mit dem Stadtplanungsamt hätte eine derartige Verknüpfung von Theorie und Praxis nicht stattfinden können.

Die Kommunikation war in dem Projekt eine besondere Herausforderung. Im Rahmen der Workshops wollten wir die lokale Bevölkerung ansprechen, was wir als Frankfurter Museum mit unserer regulären PR nicht leisten konnten. Damit die Information dort ankam, wo wir sie haben wollten – bei den Locals – benötigten wir die Unterstützung der Kommunen. Besonders gut funktioniert hat dies in Hanau, Oberursel und Kelsterbach. Drei Kommunen haben neben den klassischen PR-Kanälen auch die Schulen und andere städtische Kinder-und Jugendinstitutionen informiert, was dazu führte, dass die Workshops innerhalb kürzester Zeit ausgebucht waren.

For this reason, we felt it important to sensitize them to the difficulties involved, such as noise. Together with the City of Frankfurt Planning Dept. we arranged the excursion to the construction zone along with a tour of the Praunheimer Werkstätten workshops (managed by Lebenshilfe e.V.) – or more exactly of the woodwork workshop there. Moreover, the urban planner in charge, Birte Biemann, took time off work to explain her work to the participants. We were able to glean from the discussions on the proposals developed on the second day that these excursions and the interaction with Ms Biemann had achieved the desired learning effect. Without the close collaboration with the Planning Dept. it would not have been possible to show the participants just how theory and practice can be connected.

One particular challenge of the project was communication. In the context of the workshop we wanted to reach out to the local population, which is something we as a Frankfurt-based museum were not equipped to do using our regular PR measures. To ensure our information reached the right addressees, the locals, we needed support from the district administrations. This worked out really well in particular in Hanau, Oberursel and Kelsterbach. These three district administrations not only relied on the classic PR channels but also informed schools and other municipal institutions for children and young people, and this led to slots in the workshops being fully subscribed within a very short space of time.

Beim Entwickeln neuer Ansätze ist immer auch der Mut zum Experiment gefragt. Wir haben uns in der Kooperation mit Steinbach (Taunus) gemeinsam mit dem Bürgermeister Steffen Bonk entschieden, ein Experiment zu wagen. Das städtebauliche Thema, welches wir aufgriffen, war zu dem damaligen Zeitpunkt Gegenstand einer hitzig geführten Debatte. Die Wurzeln für die Uneinigkeit liegen tief und – wie so oft – wird die Diskussion hauptsächlich von älteren Menschen geführt. Wir wollten in unserem Workshop ein Stimmungsbild der teilnehmenden, lokalen Jugend herausarbeiten. Ob es für sie ein ebenso emotionales Thema ist, oder ob sie es vielleicht ganz anders sehen. Jedoch hatten wir bereits in der Planungsphase Schwierigkeiten, die Aufgabenstellung darzustellen. Es ist nicht leicht, Emotionen in Blöcke zu übertragen. Vielleicht ist es sogar eine Grenze des Machbaren. Trotzdem haben wir es in Abstimmung mit Herrn Bonk versucht und die Aufgabe formuliert. Der Rücklauf war dann tatsächlich sehr schwach und der Workshop konnte nicht durchgeführt werden. Trotzdem plädiere ich dafür, zu experimentieren und neue Wege zu gehen. Denn nur so entdeckt man ungeahnte Möglichkeitsräume.

Aus Museumsperspektive war die Zusammensetzung der Teilnehmenden besonders interessant. Wir hatten uns in diesem Projekt keine konkrete Zielgruppe vorgestellt und haben es den Kommunen freigestellt, wen sie ansprechen wollten.

When developing new approaches, it is always good to have the courage to try out new things. When cooperating with the Steinbach (Taunus) district administration, together with Mayor Steffen Bonk we decided to dare to experiment. The urban planning topic that we took up was at that time the subject of fierce controversy. The roots for the disagreement ran deep and, as so often, the discussion was largely dominated by older people. In our workshop we sought to gain an idea of the opinions held by the local young people who participated. Whether the topics was just as emotionally charged for them, or whether they possibly saw it very differently. However, during the planning phase we already had difficulties in formulating the task at hand. It is not easy to transpose emotions into blocks and this verges possibly on the limits of what is feasible. Nevertheless, in consultation with Mayor Bonk we embarked on the endeavor and formulated the task accordingly. Feedback was in fact very meager and it proved impossible to hold the workshop. I nevertheless advocate experimenting and going down new paths. Because only in that way can you discover new options and possibilities.

From our museum perspective, the composition of the participants was especially interesting. We had not envisaged a specific target group for this project and left it open to the district administrations whom they wished to address. In all instances, they were interested in children and young people.

Ergebnisse des Workshops in Kronberg © Minecraft

Results of the workshops in Kronberg

Es waren überall Kinder und Jugendliche. Laut eigener Aussage fällt es den Stadtplaner*innen schwer, deren Interesse für ihre Themen zu gewinnen. Auch wir im DAM entwickeln unterschiedlichste Ansätze, um die Türen für Menschen zu öffnen, die noch nicht zu den regelmäßigen Gästen zählen. Im Grunde stehen wir vor einer ähnlichen Herausforderung.

Im Rahmen von „WohnRegion“ ist es gelungen, Kinder und Jugendliche zu erreichen, die (noch) nicht zu den klassischen Besucher*innengruppen unserer Vermittlungsprogramme zählen.„WohnRegion“ hat mir deutlich gemacht, dass Minecraft im Bereich der baukulturellen Bildung ein valides Instrument ist, durch welches die Ansprache von Kindern und Jugendlichen, die noch nicht jede Woche ins DAM kommen, möglich wird. So hat mich das über den Workshop hinaus bestehende Engagement eines großen Teils der Teilnehmer*innen beeindruckt. Denn ein erstaunlich hoher Anteil von ihnen nahm den Aufwand auf sich um, teilweise zwei Monate nach dem jeweiligen Workshop, zur Abschlussveranstaltung nach Frankfurt zu kommen. Das Feedback der Teilnehmer*innen und deren Eltern war durchwegs positiv und das ist für mich ein starker Indikator für die Erfüllung des Projektziels.“

And they all went on record as saying that as urban planners they find it difficult to kindle interest in the issues they face among such a public. We at DAM likewise develop all manner of different approaches in order to persuade people who are not among our regular guests to step through our front door. Essentially we face a similar challenge.

In the context of the „WohnRegion“ project we succeeded in reaching out to children and young people who were not (yet) among the classic visitor groups targeted by our education programming. „WohnRegion“ made it clear to me that in the field of architectural education “Minecraft” is a viable instrument for addressing children and young people who do not yet visit the DAM every week. I was thus all the more impressed by the commitment a large swathe of the participants showed – and it persisted after the workshop. Because an astonishingly high proportion of them made the effort to attend the concluding event in Frankfurt – it was in some cases two months after the respective workshop. The feedback from the participants and their parents was positive throughout and for me that is a strong indication that the project achieved its objectives.”

Teamwork war Voraussetzung © Ben Kilb

Teamwork was key

... AUS DER SICHT DER ARCHITEKTUR-VERMITTLERINNEN

Natalie Heger (Professorin für Städtebau und Entwerfen) und Ruth Schlögl (Kunsthistorikerin) lehren beide an der Frankfurt University of Applied Science. Im Rahmen von „WohnRegion“ wirkten sie maßgeblich an der Konzeption der Workshops mit. Zudem leiteten sie die Workshops in Kronberg und Kelsterbach an. Sie beschreiben ihre Eindrücke und beziehen sich maßgeblich auf den Workshop in Kronberg:

„Minecraft – ein allseits beliebtes Computerspiel – kannten wir bereits aus vorangegangen Workshops im DAM. Mit Minecraft erreicht man die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen auf einer Ebene, die aus ihrer Welt kommt. Sie sind – ganz im Gegensatz zu uns – die Expert*innen. Wir sprechen dabei auf Augenhöhe miteinander und lernen im Laufe des Prozesses voneinander.
Wir Vermittlerinnen von den Teilnehmer*innen und die Teilnehmer*innen von uns. Dieser Rollenwechsel bzw. dieses Einlassen auf die Welt der anderen, fanden wir bereits in den ersten Workshops in Kooperation mit TheJoCraft sehr spannend. Es ist ein vielschichtiger und weitreichender Austausch zu den Ideen und Wünschen von Kindern und Jugendliche entstanden, der herkömmliche Formate wie Befragung oder Zeichenwettbewerb, aus unserer Sicht, übertroffen hat. Eine wichtige Voraussetzung für Projekte wie diese ist, dass ein technischer Support vor Ort ist. Wir hatten einen erfahrenen, jungen Gamer vor Ort, der mit Rat und Tat allen Teilnehmer*innen zur Seite stand. Die Workshopteilnehmer*innen und das Supportteam sprachen schnell „eine Sprache“ und konnten sich unkompliziert zu allen technischen Limitierungen oder ungeahnten Möglichkeiten austauschen und gegenseitig ihr Wissen weitergeben.

Durch die Anwendung im Kontext realer Planungsaufgaben, eröffnete sich für uns zusätzlich die Möglichkeit, den Teilnehmenden ein umfassenderes Bild der Aufgaben und Problemstellungen von Planer*innen zu vermittelt. Durch dieses digitale, dreidimensionale Instrument– das in seinen Grundzügen sehr schnell erlernt werden kann – entstehen im Entwurfsprozess sehr spielerische und fantasievolle Ideen. Auf diesem Wege können „Utopien“ von Jugendlichen und Kindern in den Planungsprozess von realen Aufgabenstellungen einfließen.

Wie gehe ich an eine Gestaltungsaufgabe in diesem Maßstab heran? Welche Dinge muss ich

... FROM THE VIEWPOINT OF THE ARCHITECTURE EDUCATIONALISTS

Natalie Heger (Professor of Urban Planning and Design) and Ruth Schlögl (art historian) both teach at the Frankfurt University of Applied Science. In the context of “WohnRegion” they played a crucial part in the conceptualization of the workshops. Moreover, they led the workshops in Kronberg and Kelsterbach. They describe their impressions, drawing mainly on the workshop in Kronberg:

“‘Minecraft’ – is a very popular computer game and one we were already familiar with from previous workshops at the DAM. ‘Minecraft’ enables you to reach out to children and young people at a level that stems from their own world. They are, quite unlike us, experts in it. We are therefore able to converse with them on their level and in the course of the process learn from one another. We educationalists from the participants, and the participants from us. This change of roles and/or acceptance of the world of those on the other side of the table was something we found really exciting in the very first workshops hosted in collaboration with TheJoCraft. What arose was multifaceted and extensive interaction on the ideas and wishes expressed by the children and young people which from our point of view went well beyond what you get with customary formats, such as surveys or drawing competitions. A key precondition for projects such as this is that there is technical support available locally. We had an experienced young gamer at our side who actively assisted and supported all the participants. Workshop participants and the support team swiftly spoke “the same language” and were able to discuss all the technical limitations or unexpected opportunities without things being complicated – and both sides benefited from the knowledge transfer.

By virtue of ‘Minecraft’ being applied in the context of real planning tasks, we also had an opportunity to convey to the participants a more wide-ranging image of the tasks and issues urban planners face. Thanks to this digital, three-dimensional instrument (and its basic features can be grasped very swiftly), the design process spawns very playful and imaginative ideas. In this way “utopias” dreamed up by young people and children can be inputted into the planning process for real-life tasks.

How do I tackle a design task on this scale? What things do I need to know in advance? How can I familiarize myself with the local site to be covered by the planning? What can I do if at some point I come up against a wall in the design process?

vorab wissen? Wie kann ich mich dem Ort der Planungsaufgabe nähern? Was kann ich tun, wenn ich irgendwann im Entwurfsprozess nicht mehr weiterkomme? In dem Workshop konnten wir anhand dieser und ähnlicher Fragen die Kinder und Jugendlichen von der ersten Idee bis zum dreidimensionalen Entwurf in Minecraft begleiten.

Für die Mischung aus realer und virtueller Welt fanden wir es besonders wichtig, dass die konkrete Fragestellung durch eine ausführliche Vor-Ort-Begehung und die genaue Kenntnis der Gegebenheiten (umgebende Bebauung, Zufahrt, Baumbestand, Bewegungsströme, und Ähnliches) sowie die subjektive Wahrnehmung und Atmosphäre des Ortes vorbereitet wurden, bevor in Minecraft die ersten Blöcke gesetzt werden konnten. Als Architekturvermittlerinnen war es uns wichtig, die Arbeitsweise von Stadtplaner*innen entlang der Aufgabenstellung zu vermitteln. Wir haben daher mit den Teilnehmer*innen die zu beplanenden Grundstücke besichtigt und gemeinsam anhand von gezielten Fragestellungen, Skizzen und Aufgaben eine umfassende Kenntnis des Ortes erarbeitet. Im Wechsel zwischen den Formaten: Vor-Ort-Begehung, Skizzen auf dem Papier und virtueller Welt haben alle Teilnehmer*innen unterschiedliche Maßstäblichkeiten erlebt und versucht, ein Gefühl für Räume und deren Dimensionen zu entwickeln. Die Teilnehmer*innen erhielten vorab eine kurze Einführung in die Grundlagen der Stadtplanung und eine Übersicht über unterschiedliche Bebauungsformen, genauso wie eine ausführliche Einführung in die Aufgabenstellung. Alles in allem erhielten die jungen Planer*innen so ein sehr umfassendes Bild von einer konkreten Fragestellung der Stadtplanung in ihrem privaten Wohnungsumfeld.

Die Herausforderung bei dem Workshop in Kronberg lag darin, dass die Aufgabenstellung schon sehr konkret formuliert waren. So sollte auf einem Grundstück – das heute ein großer Parkplatz an den Bahngleisen ist – bezahlbarer Wohnraum geschaffen werden. Eine Abstraktion von Bauvolumen, Platz- oder Eingangssituationen ist in Minecraft nicht leicht umsetzbar. Den Maßstab eines 300 Meter langen Grundstücks auf dem Skizzenpapier oder in der digitalen Welt zu erfassen, sich die richtigen Proportionen eines Baukörpers ohne Modell und ohne große Vorerfahrung vorzustellen (Wie tief kann ein Baukörper sein, damit noch Licht in die innenliegenden Räume dringt? Wie eng können Gebäude nebeneinanderstehen?) ist für Planer*innen ohne Vorkenntnisse grundsätzlich keine leichte Aufgabe. Zudem war es für die Teilnehmer*innen schwierig, sich ein Gesamtbild der Situation zu machen, oder schnell von A nach B zu kommen, weil Bewegung in dem Spiel anders und zum Teil langsamer funktioniert.

In the workshop we were able by means of these and similar questions to guide the children and young people along the path from the first idea through to the three-dimensional design using 'Minecraft'.

We felt it especially important as regards the mixture of real and virtual worlds to pave the way to tackling the actual issue in question by an extensive tour of the site locally and gaining an exact knowledge of the conditions (surrounding buildings, access routes, existing trees, traffic and pedestrian flows, and the like) as well as gaining a subjective impression of the atmosphere of the place before then moving on to place the first blocks in 'Minecraft'. As architecture educationalists we felt it important to impart a sense of how urban planners proceed to work on a task. We therefore took the participants on an inspection tour of the site to be planned and together using focused questions, sketches, and tasks we developed a comprehensive knowledge of the site. The move from one format to the next, namely from site tour, to sketches on paper, and to the virtual world, gave all participants an opportunity to experience and experiment with different scales, a feel for spaces, and the respective dimensions. In the run-up to the workshop, the participants received a short introduction to the basics of urban planning and an overview of the different types of buildings as well as exhaustive introduction to the task at hand. The young planners thus on balance gained a very comprehensive view of a concrete urban planning task in the place where they themselves lived.

The challenge facing the workshop in Kronberg derived from the fact that the task had already been formulated very clearly. The objective: to create affordable housing on the site, which is today a large car park next to the rail tracks. An abstraction of the built volume, the spatial or the entrance situation is not easily realized in 'Minecraft'. Capturing the scale of a plot measuring 300 meters long on sketching paper or in the digital world, imagining the correct proportions of a built volume without a model and any real prior experience (How deep can a building be while still allowing light to get to the innermost rooms? How closely can buildings stand next to one another?) is absolutely no simple task for planners without any prior knowledge. Moreover, it was difficult for the participants to gain an overall impression of the situation or to move swiftly from A to B, because in the game movement is different and in part is slower. Specifically at the beginning it was often hard to place the first block or to keep an overview of construction development on the plot. Then there was the wish to have more time for the planning task, for research, for conceptualization, and digital realization (see the chapter: "Pedagogic Tips").

Da fiel es gerade zu Beginn oft schwer den ersten Block zu setzen oder den Überblick über die bauliche Entwicklung auf dem Grundstück zu behalten. Hinzu kam der Wunsch nach mehr Zeit für die Planungsaufgabe, die Recherche, Konzeption und digitale Umsetzung (vgl. Didaktische Tipps).

Positiv überrascht hat uns, wie toll die Gruppenarbeit zwischen den Jugendlichen gerade in der virtuellen Welt funktioniert hat. Ganz selbstverständlich wurden einander Aufgaben zugeteilt, fehlende Stücke ergänzt oder gegenseitige Korrekturen vorgenommen. Jede*r übernahm eine Rolle, ohne das eine digitale Figur als Zuschauer*in in Minecraft zurückblieb oder gar die Schöpfungen anderer zerstört wurden. Zusätzlich wurden Herausforderungen, die die Planungsspielregeln mit sich brachten – zum Beispiel der Umstand, dass ein großes Neubauprojekt mit bezahlbarem Wohnungsbau vor der eigenen Haustüre oft auch Kritik und Widerstand mit sich bringt – durch die Jugendlichen selbstbewusst in ihren Entwürfen bearbeitet und vielseitig diskutiert. Im Klassenverband genauso wie Zuhause mit der Familie am Küchentisch. Eine nicht zu unterschätzende Bereicherung für die Planungsprozesse in den Kommunen.

What surprised us favorably was how superb the teamwork between the young people was precisely in the virtual world. As a matter of course, they simply assigned one another tasks, supplemented bits that were missing, or mutually corrected one another. Each person assumed a role without a digital figure being left in 'Minecraft' as a spectator let alone the creations the others had made being destroyed. In addition, challenges that arose as a result of the planning game rules (e.g., the fact that a major new-build project with affordable housing at your own doorstep often gives rise to criticism and opposition) was confidently reflected by the young people in their proposals, and they discussed many aspects of the problem. Both with their fellow school class members and at home with their family at the dining table. This enriched the planning process in the district administrations in a manner that should not be underestimated.

Screenshot aus Kronberg © Minecraft
Screenshot from Kronberg

Unser Fazit ist, dass Minecraft ein hervorragendes Tool ist, um Menschen unterschiedlicher Altersgruppen an einem Planungsprozess partizipativ zu beteiligen und dadurch über herkömmliche Befragungen oder Diskussionsformate hinaus zu gehen. Über Minecraft können Kinder und Jugendliche sich unmittelbar, spielerisch und niedrigschwellig mit aktuellen Fragen der Stadtentwicklung auseinandersetzen und bekommen die Chance sich auf ihre Weise einzumischen. Durch den Einsatz von Minecraft vollziehen wir als erfahrene Planer*innen oder Politiker*innen einen Rollenwechsel und lassen uns auf das Format und die Sprache von Jugendlichen ein. Gleichzeitig vermitteln wir – ohne streng erhobenen Zeigefinger, sondern mit spielerischer Lust – ein umfassenderes Bild der Planungsaufgaben in unserem Lebensumfeld und den unterschiedlichen Möglichkeiten diesen zu begegnen."

Our conclusion is that 'Minecraft' is an outstanding tool in order to have people of different age groups participate actively in a planning process and in this way, it extends well beyond customary opinion surveys or discussion formats. Using 'Minecraft', children and young people can directly, playfully and without facing high entry barriers critically tackle current issues in urban planning and get an opportunity to participate in the discussion in their own special manner. By using 'Minecraft' as experienced planners or decision-makers we switch roles and adopt the format and language of young people. At the same time, without preaching and instead with playful fun, we convey a more comprehensive image of the planning tasks in our immediate surroundings and the different ways of approaching them."

INTERVIEW MIT SANDRA POSCHMANN, LEITUNG DER STADTPLANUNG IN KRONBERG IM TAUNUS

Was war Ihre Motivation mitzumachen?
Für die Entwicklung nachhaltiger Quartiere der Zukunft ist es wichtig, die Gesellschaft in ihrer gesamten Bandbreite in den Planungsprozess mit einzubinden. Die Schwierigkeit besteht hierbei darin, die Bevölkerungsgruppen zu erreichen, die durch die üblichen Beteiligungsformate nicht angesprochen werden. Mit dem Projekt „Wohn-Region" bestand die Möglichkeit auszutesten, ob und wie man insbesondere Jugendliche in stadtplanerische Prozesse einbinden kann, indem sie unter realistischen Rahmenbedingungen spielerisch eine Fläche im Stadtgebiet beplanen konnten. Hierdurch gab man den Jugendlichen die Möglichkeiten, ihre Vorstellung von einem zukünftigen Quartier unter nahezu realistischen Bedingungen darzustellen und damit Impulse für die tatsächlichen Planungen einzubringen.

Was ist Ihnen aufgefallen?
Das Format ist besonders geeignet für Teilnehmende, die die Software und den Umgang damit schon beherrschen. Ansonsten ist es schwierig, die eigenen Vorstellungen visuell umzusetzen und es braucht erst einmal viel Zeit sich mit dem Handwerkszeug vertraut zu machen. Dies bedeutet also, diese Form der Beteiligung ist erstmal

INTERVIEW WITH SANDRA POSCHMANN, HEAD OF URBAN PLANNING IN KRONBERG IM TAUNUS

What motivated you to take part?
In order to develop the sustainable quarters of tomorrow it is crucial that society in its entire breadth is involved in the planning process. The difficulty here lies in reaching those segments of the population who are not addressed by the customary civic participation formats. The "Wohnregion" project offered us an opportunity to test whether and how one can in particular involve young people in the urban planning process by allowing them to use a game to plan an area within the city under realistic conditions. This gave the young people a chance to present their ideas of a future quarter under almost realistic conditions and thus provide impulses for the actual planning proper.

What struck you?
The format is especially well suited for participants who already know the software and have mastered using it. Otherwise, it is hard to realize your own ideas visually and requires a lot of time first familiarizing yourself with the tool. In other words, this means that this form of participation is not per se suitable for everyone. That said, the accompanying workshops with the youngsters were far more important than the final results. In them, the young people acquainted themselves with the

Teamwork war Voraussetzung © Ben Kilb

Teamwork was a prerequisite

nicht pauschal für jedermann geeignet. Viel wichtiger als die Endergebnisse sind aber die begleitenden Workshops mit den Jugendlichen gewesen. Hier haben sich die Jugendlichen mit dem Thema Stadtplanung und allen dazugehörenden Belangen auseinandersetzen können. Dies ist als eine sehr große Chance zu sehen, zum einen für die Komplexität der gebauten Umwelt sensibilisiert zu werden, zum anderen aber auch Möglichkeiten der Beteiligung an Planungsprozessen eröffnet zu bekommen.

An welchem Punkt macht der Einsatz von Minecraft in Ihrer Arbeitswelt aus Ihrer Sicht Sinn?
Der Einsatz von Minecraft kann als Beteiligungstool gezielt für bestimmte Zielgruppen, insbesondere spielbegeisterte junge Menschen, in Planungsprozessen eingesetzt werden. Es bietet hierbei die Möglichkeit, Ideen nicht nur schriftlich zu Papier zu bringen, sondern diese nahezu unter Realbedingungen baulich auszuprobieren. So kann bereits zu einem frühen Zeitpunkt spielerisch ein sehr konkretes Bild von möglicher bebauter (oder unbebauter) Umwelt erzeugt werden. Damit der Umgang mit der Software nicht zum Hemmnis wird und eine möglichst breite Zielgruppe angesprochen werden kann, ist es ggf. sinnvoll in Kleingruppen zusammenzuarbeiten.

topic of urban planning and all the associated requirements. This can be considered a truly great opportunity firstly to sensitize them to the complexity of their built environment and secondly to realize what chances there are to become involved in planning processes.

From your own perspective, at what point does using "Minecraft" make sense in your work world?
The use of "Minecraft" can be deployed in planning processes specifically as a participatory tool for specific target groups, in particular youngsters who love gaming. It offers a chance not only to write ideas down on paper but to try out constructing them under almost real conditions. Thus, at an early point in time at the gaming level a very down-to-earth image of the possible built (or unbuilt) environment can be generated. To ensure that a mastery of the software does not become an obstacle and in order to reach as broad a target group as possible it may prove meaningful to have people work together in small groups.

TRICK 17 — WEGE DURCH DAS SPIEL

Wie im vorhergehenden Text beschrieben, ist die Unterstützung von technisch versierten Spieler*innen sehr hilfreich. Auch wir haben festgestellt, dass sich einige Probleme häufen. Im Folgenden haben wir immer wiederkehrende Fragestellungen zusammengefasst und beantwortet.

Wie installiere ich eine Minecraft-Map?
Je nach Gerät ist das sehr unterschiedlich. Eine Minecraft-Welt liegt immer in Form eines Ordners vor in dem sich viele Unterordner und Dateien befinden. Jeder Computer bietet die Möglichkeit einen Ordner als ZIP-Datei zu speichern (auch bekannt als komprimieren). Damit lassen sich Ordner leicht versenden. Minecraft-Welten liegen also idR als ZIP-Datei vor und müssen nur an der richtigen Stelle entpackt werden. Gute Anleitungen dafür finden sich auf der Video-Plattform YouTube, wenn man nach „Minecraft JAVA Welt installieren“ bzw. „Minecraft BEDROCK Welt installieren“ sucht.

Ist Minecraft kostenlos? Brauche ich ein Konto?
Minecraft ist nicht kostenlos. Das Spiel erwirbt man über die offizielle Webseite minecraft.net als Lizenz. Dabei ist Minecraft mit einem Microsoft-Account verknüpft. Es gelten die Datenschutzrichtlinien von Microsoft. Hat man einmal die Lizenz erworben, kann man mit diesem Zugang diese beiden Versionen von Minecraft (JAVA / BEDROCK) spielen. Aktuell (2022/23) kann man Minecraft auch als APP für Handy bzw. Tablett kaufen. Hierfür braucht man keinen Account, man erwirbt aber auch keine Lizenz für beide Versionen. Man kann mit der APP Minecraft lokal spielen, kann aber keinem Server beitreten. Dafür muss man sich zusätzlich mit einem kostenlosen Microsoft-Account anmelden.

Was ist ein Server? Ist das gefährlich für Kinder?
Ein Server ist eine Minecraft-Welt, die im Internet gehostet wird. Das bedeutet, dass auf dieser Minecraft-Welt viele Spieler zusammenkommen können, um dort zu bauen, sich zu unterhalten, zu Spielen oder weiteren Tätigkeiten nachzugehen. Man kann sich für einen kleinen Preis eigene, private Server bei Anbietern, wie z.B. nitrado.net kaufen oder man nutzt öffentliche, große Servernetzwerke. Microsoft geht immer härter gegen Fälle von Betrug, Kindesmissbrauch etc. vor, daher hat sich die Netzsicherheit auf diesen Servern in den letzten Jahren deutlich verbessert. Dennoch sollten Eltern bei besonders jungen Kindern darauf achten, mit wem sie im Internet verkehren.

SYSTEM D — WAYS THROUGH THE GAME

As described in the previous text, the support of technically skilled players is very helpful. We have also noticed that some problems arise frequently, so we have summarized and answered recurring questions below.

How do I install a “Minecraft” map?
This varies a great deal depending on the device. A “Minecraft” world is always in the form of a folder in which there are many subfolders and files. All computers offer the possibility to save a folder as a ZIP file (also known as compressing), which makes it easy to send folders. “Minecraft” worlds therefore generally come as a ZIP file and should only be unpacked in the right place. Good instructions for this can be found on the video platform YouTube – search for “Install Minecraft JAVA World” or “Install Minecraft BEDROCK World”.

Is “Minecraft” free? Do I need an account?
“Minecraft” is not free. The game is purchased as a license via the official website minecraft.net. In the process, “Minecraft” is linked to a Microsoft account, whereby Microsoft’s data privacy policy applies. Once you have purchased the license, you can play all versions of “Minecraft” (JAVA / BEDROCK) on computers with this access. Currently (2022/23), you can also buy “Minecraft” as an app for a mobile phone or tablet. You don’t need an account for this, but you also don’t get a license for both versions. You can play “Minecraft” locally with the app, but you cannot join a server. For this, you need to register with a free Microsoft account.

What is a server? Is it dangerous for children?
A server is a “Minecraft” world that is hosted on the Internet. This means that many players can gather in this “Minecraft” world to build, talk, play games, or do other activities. You can buy your own private servers from providers such as nitrado.net for a small price, or you can use public, large server networks. Microsoft is taking increasingly tough action against cases of fraud, child abuse, etc., so network security on these servers has improved significantly in recent years. Nevertheless, parents should be careful about whom their children interact with on the Internet, especially if they are very young. So the servers are not dangerous per se but, as in the analog world, you should keep an eye on the people you come into contact with via servers.

Gefährlich sind die Server also nicht per se. Man sollte trotzdem – wie auch in der analogen Welt – ein Auge darauf haben, mit welchen Personen man über Server in Kontakt gerät.

Irgendwie funktioniert das Zusammenspielen in der LAN-Party nicht. Was tun?
Zunächst muss überprüft werden, ob alle Geräte die gleiche Version (JAVA / BEDROCK) und die gleiche Entwicklungsversion (versuchen Sie das Spiel über den App-Store bzw. dem Launcher zu updaten) teilen. Prüfen Sie anschließend ob alle Geräte im gleichen Netzwerk eingeloggt sind. Starten Sie anschließend alle Spiele neu und öffnen auf einem Gerät die Weltenkarte, auf der zusammengespielt werden soll. Falls Sie die BEDROCK-Version nutzen, sollte nachdem die Welt geladen ist auf den anderen Geräten unter dem Punkt „Freunde“ diese auftauchen. Nutzen Sie die JAVA-Version, müssen Sie zuvor noch im ECS-Menü den Punkt „Open to LAN“ auswählen und auf „Start LAN World“ klicken. Falls weiterhin keine Verbindung möglich ist, könnte das Problem weitreichend komplexer sein. Versuchen Sie das Netzwerk zu wechseln oder nutzen Sie weitere Tipps und Anleitungen auf YouTube mit den Suchbegriffen „Minecraft Multiplayer Lan“

Ich habe noch weitere Fragen. Was kann ich tun?
Da Minecraft eines der komplexesten Spiele dieser Zeit ist, gibt es ein ganzes Lexikon im Internet: www.minecraft.fandom.com, auch bekannt als „Minecraft Wiki“. Dort finden sich in unterschiedlichen Sprachen, ähnlich wie bei Wikipedia, sämtliche Informationen über das Spiel, Spielinhalte und darüber hinaus. Außerdem gibt es zwischen Minecraft und der Videoplattform YouTube eine starke Symbiose, daher lassen sich auch sehr (!) viele Anleitungen, auch bekannt als „Tutorials“, dort finden. Falls man also nicht mehr weiterweiß, empfehlen wir, sich auf diesen Seiten schlau zu lesen bzw. zu sehen.

Playing together in the LAN party does not work for some reason. What should I do?
First, check if all devices share the same version (JAVA / BEDROCK) and the same development version (try to update the game via the app store or launcher). Then check if all devices are logged into the same network. Then restart all games and open the world map on the device on which the game is to be played together. If you are using the BEDROCK version, after the world is loaded it should show up on the other devices under the “Friends” section. If you use the JAVA version, you first have to select “Open to LAN” in the ECS menu and click on “Start LAN World”. If you still can’t connect, the problem could be more complex. Try changing the network or find more tips and tutorials on YouTube with the search terms “Minecraft Multiplayer Lan”.

I have more questions. What can I do?
waround right now, there is a whole encyclopedia on the Internet: www.minecraft.fandom.com, also known as “Minecraft Wiki”. There you can find all the information about the game, game content, and more, provided in different languages, similar to Wikipedia. In addition, there is a strong symbiosis between “Minecraft” and the video platform YouTube, so you can also find a lot (!) of instructions, also known as “tutorials”, there. So if you’re stuck, we recommend reading or watching these sites to help you.

Ergebnisse aus dem Workshop in Hanau © Minecraft
Results from the workshop in Hanau

Ergebnisse aus dem Workshop in Zwingenberg © Ben Kilb

Results from the workshop in Zwingenberg

… AUS DER SICHT EINER STADTPLANERIN

Ragna Körby ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachgebiet Stadtumbau + Ortserneuerung an der TU Kaiserslautern. In dieser Funktion begleitete sie das Studierendenprojekt „Jugend denkt Stadt“, welches 2022 in Kooperation mit der Stadt Zwingenberg durchgeführt worden ist. An diesem Text mitgearbeitet hat Sofia Salta, studentische Mitarbeiterin am Fachgebiet S+O.

„Im Sommersemester haben sich vier Studierende aus dem Masterstudiengang Stadt- und Regionalentwicklung mit Vertiefung Stadtplanung in dem Projekt „Jugend denkt Stadt“ konkret mit der Frage beschäftigt, wie Gemeinden mit jungen Leuten in einen Dialog über ihre Entwicklung treten können. Jugendliche sind besonders betroffen von Entscheidungen, die bereits heute gefällt werden und die Zukunft ihrer Stadt gestalten. Aber Jugendliche finden die klassischen abendlichen Bürgerversammlungen in der Regel wenig attraktiv und die politischen Entscheidungsprozesse sind für sie meist schwer greifbar, da sie mit ihrer Lebensrealität nur wenig zu tun haben.

… FROM THE PERSPECTIVE OF AN URBAN PLANNER

Ragna Körby is a research assistant at the Department of Urban Redevelopment + Local Renewal at the Technical University of Kaiserslautern. In this role, she supervised the student project “Jugend denkt Stadt” (“Young people think out the city”), which was carried out in cooperation with the city of Zwingenberg in 2022. Sofia Salta, student assistant at the S+O department, contributed to this text.

“In the summer semester, four students from the master’s degree program in urban and regional development with a specialization in urban planning tackled the specific question of how communities can enter into a dialogue with young people about their development as part of the project ‘Jugend denkt Stadt’. Young people are particularly affected by decisions that are already being made today and that shape the future of their city. Yet the younger generation generally finds the classic evening citizens’ meetings unappealing, and

Vor diesem Hintergrund erarbeiten die Studierenden ein Workshop-Format sowie Fragestellungen, die die jungen Leute im Ort zum einen gezielter ansprachen und zum anderen besser auf ihre Bedürfnisse und Ideen eingingen. Die Studierenden haben zuerst die Stadtstruktur und die bauliche Entwicklung Zwingenbergs untersucht. Eine ausführliche Analyse fand während eines einwöchigen Aufenthalts vor Ort durch Begehungen, der Auswertung von Statistiken sowie bereits vorhandener planerischer Konzepte statt. Ergänzend dazu haben die Studierenden eine Vielzahl von Interviews mit Politik und Bürgerschaft geführt, um einen Eindruck von den Themen junger Leute in Zwingenberg zu ermitteln. Im Rahmen unterschiedlicher Formate haben zwölf Jugendliche dann Ideen für eine bessere Mobilität.

Das Projekt wurde von unserem Fachgebiet Stadtumbau + Ortserneuerung betreut und durch den Zukunftspreis des Großen Frankfurter Bogen gefördert. Die Verknüpfung unseres Studienprojektes mit dem Projekt „WohnRegion“ ermöglichte uns Erfahrungen zu sammeln, wie Minecraft als neues Medium in Beteiligungsprozessen eingesetzt werden kann.

Tatsächlich konnten zwischen unseren Projekten viele Synergien erzeugt werden – nicht nur, dass die Wahrnehmung und Reichweite durch die unterschiedlichen Informationskanäle, die wir bedienten, sich verstärkten. Das Studienprojekt hat offene Fragen gestellt und ermittelt, welche Themen und Räume jungen Leuten wichtig sind. Es kam dabei heraus, dass Ihnen zukünftig mehr Treffpunkte und selbstorganisierte Orte für die Freizeitgestaltung im Ort wichtig sind. Einige äußerten zudem den Wunsch auch während des Studiums und der Lehre weiterhin in ihrem Wohnort leben zu können. Die Studierenden haben darauf aufbauend eine präzise Aufgabenstellung herausgearbeitet und brachten eine viel diskutierte Fläche an den Gleisen und das Thema Wohnen zusammen. Sie haben den räumlichen und thematischen Fokus so aufbereitet, dass auch Kinder ihn verstehen konnten, in dem sie z.B. ein Arbeitsmodell gebaut haben, um die stadträumliche Situation zu erklären und die Proportionen und Dimension der Fläche vermitteln zu können. Somit war das ganze Projekt – von der Aufgabenfindung bis zur Aufgabenstellung und den dafür entwickelten Ideen – in der Hand von jungen Leuten und Studierenden. Natürlich alles in Absprache mit den Vertreter*innen der Kommune.

political decision-making processes are usually difficult for them to grasp because these have little to do with the reality of their lives.

With this in mind, the students devised a workshop format as well as questions that, on the one hand, addressed the young people in the town more specifically and, on the other, better addressed their needs and ideas. The students first examined Zwingenberg’s urban structure and structural development, carrying out a detailed analysis during a one-week stay on site through inspections and the evaluation of statistics as well as already existing planning concepts. In addition, the students conducted a large number of interviews with politicians and citizens in order to gain an impression of the issues young people face in Zwingenberg. In an ideas lab, they then worked with 12 young people using different formats to develop ideas for better mobility as well as new recreational meeting places and forms of living.

The project was supervised by our Urban Redevelopment + Local Renewal department and supported with the Future Award presented by the Großer Frankfurter Bogen. Linking our study project with the „WohnRegion“ project allowed us to gain experience in how “Minecraft” can be used as a new medium in participation processes.

In fact, many synergies were generated between our projects – even beyond the simple fact that awareness and outreach increased through the different information channels we served. The study project posed open questions and determined which topics and spaces are important to young people. From this, it emerged that they felt more meeting places and self-organized venues for leisure activities in the area are important for the future, and in some cases they would like to be able to live in the town during their studies and apprenticeships, too. This is currently very difficult, and the lack of affordable housing means many young people are forced to move away. Based on this, the students worked out a precise task and connected a much-discussed site by the tracks to the topic of housing. They prepared the spatial and thematic focus in such a way that even children could understand it, for example by building a working model to explain the urban situation and to convey the proportions and dimensions of the area. Thus, the whole project – from the identification of the task to the task definition and the ideas developed for it – was in the hands of young people and students. And naturally, everything was done in consultation with the representatives of the municipality.

Für Politiker*innen, Stadtplaner*innen ist es grundsätzlich ein Erfolg, wenn sie die komplexen Fragestellungen, die ihnen Kopfschmerzen bereiten, mit anderen teilen und gemeinsam angehen können. Dass das gelingt – und die Suche nach Ideen mit Kindern und Jugendlichen zusammen möglich ist! – hat das Minecraft-Projekt eindrücklich gezeigt. Unsere These ist, dass Beteiligungsformate immer gleichzeitig als didaktische Vermittlungsformate gestaltet werden müssen, damit Planer*innen und Teilnehmer*innen gegenseitig voneinander lernen.

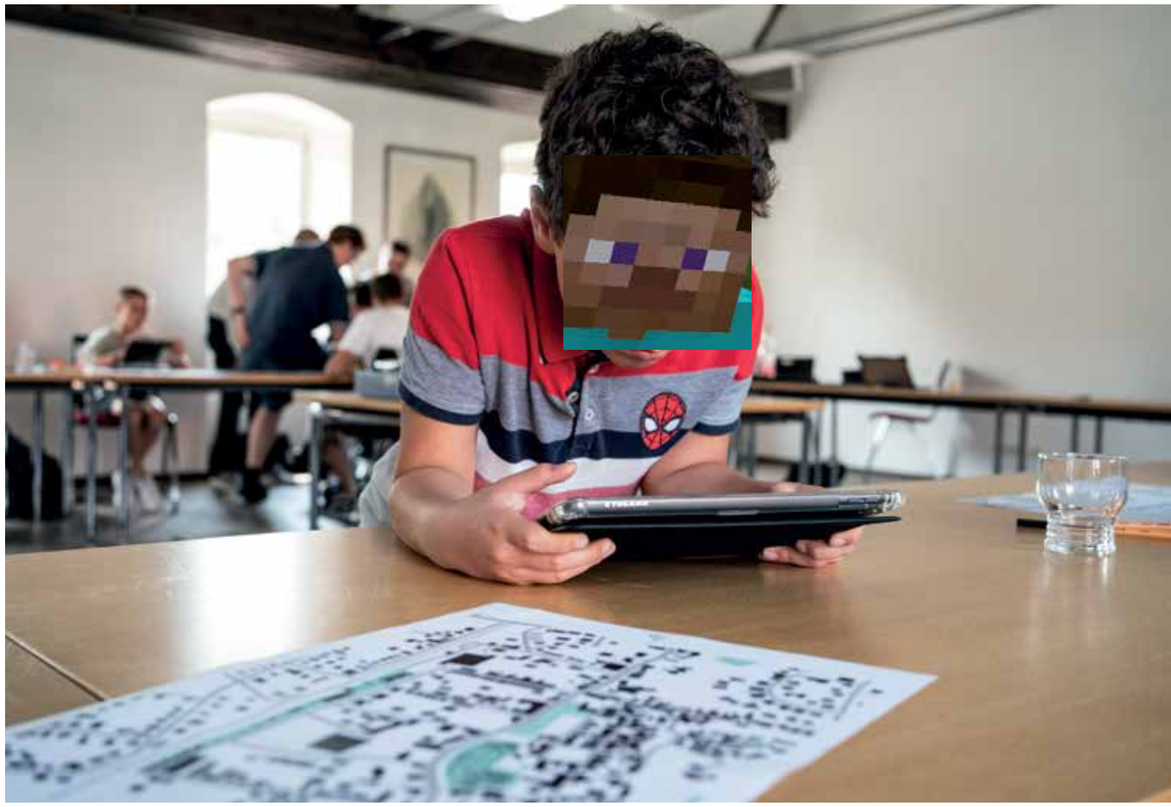
Das „WohnRegion“-Projekt vermittelte in allen Aufgabenstellungen sehr praxisnah, dass Stadtplanung immer mit Rahmenbedingungen, Einschränkungen und Restriktionen umgehen muss – und dass genau dies auch die Kreativität anregt. In Zwingenberg wurden überraschend konkrete Ideen für einen schwierigen Ort, der direkt an der lärmenden Bahn liegt und eine sehr schmale Fläche ist, formuliert. Wohnungen und Treffpunkte wurden zusammen auf der Fläche entworfen und haben eine städtebauliche Qualität formuliert. Die Themen, die junge Leute interessieren, werden im Spiel ausgedrückt. Durch ihre Vorschläge scheinen übergeordnete Themen durch, die wiederum die Stadtpolitik, Planende sowie Architekt*innen aufgreifen und gestalten können. Werden diese wiederum zurückkommuniziert, ist es möglich, in einen Dialog zu treten – vielleicht ist dies das Fundament für eine kooperative Stadtentwicklung?

In Minecraft sind die Spielenden phantasievoller, experimentierfreudiger und weniger gehemmt als z.B. in Befragungssituationen. Es ist spürbar, dass viele Teilnehmer*innen da ein vertrautes Instrument hatten, um sich auszudrücken. Eine ähnliche Erfahrung haben die Studierenden mit der Lego-Baustelle in ihrem „analogen“ Workshop gemacht. Erfolgreich einsetzen kann man Minecraft, wenn man eine räumlich verortete und begrenzte Fläche sowie eine konkrete Aufgabenstellung formuliert. Die Qualität der Ergebnisse steigt, wenn analoge Formate mit den digitalen Bauen verknüpft werden – so können die Teilnehmer*innen in Arbeitsmodellen und auf Plänen Ideen skizzieren und sich spielerisch an die Aufgabenstellung herantasten. Ganz wichtig ist die konkrete und die Wahrnehmung fokussierende Ortsbegehung, wie sie in den Workshops durchgeführt wurde. Denkbar wäre auch, wenn die Ideen aus Minecraft auch analog auf den Ort selbst übertragen würden – z.B. in dem Flächen abgesteckt oder Hausgrundrisse auf den Boden gesprüht werden. Eine Grenze sehe ich in der Ästhetik – darum braucht es dringend Übersetzer*innen, die die Ideen auswerten und Bezug zu den politischen Diskussionen sowie Impulse für laufende Planungsprozesse formulieren.

For politicians and urban planners, it is basically a success if they can share the complex issues that cause them headaches with others and tackle them together. The “Minecraft” project has impressively demonstrated that this is possible – and that it is also possible to search for ideas with children and young people! Our thesis is that participation formats must always be designed as didactic mediation formats at the same time, so that planners and participants learn from each other.

In all tasks, the „WohnRegion“ project conveyed in a very practical way that urban planning always has to deal with framework conditions, restrictions, and limitations – and that this is precisely what stimulates creativity. In Zwingenberg, surprisingly specific ideas were formulated for a difficult site that lies directly on the noisy railway and constitutes a very narrow area. Homes and meeting places were designed together on the site, formulating an urban quality. The issues that interest young people are expressed in the game, and their suggestions highlight overriding themes that can in turn be taken up and shaped by urban policy, planners, and architects. If these are then communicated back, it is possible to enter into a dialogue – perhaps this is the foundation for cooperative urban development?

In “Minecraft”, the players are more imaginative, more willing to experiment, and less inhibited than in interview situations, for example. It is noticeable that many participants had a familiar tool here to express themselves, and the students had a similar experience with the Lego construction site in their ‘analog’ workshop. “Minecraft” can be used successfully where there is formulation of a spatially pinpointed, delimited area and a concrete task. The quality of the results increases when analog formats are linked to digital building – so participants can sketch ideas in working models and on plans and approach the task in a playful way. A crucial element is the concrete and perception-focusing site inspection, as was carried out in the workshops. It is also conceivable that the ideas from “Minecraft” could be transferred analogously to the site itself – for example, through the marking of specific areas or spraying house floor plans onto the ground. I see a limit in the aesthetics – which is why there is an urgent need for translators who evaluate the ideas and formulate references to the political discussions as well as impulses for ongoing planning processes.



Ergebnisse aus dem Workshop in Zwingenberg © Ben Kilb

Results from the workshop in Zwingenberg

Zu guter Letzt ist es wichtig, dass die Ergebnisse dann auch öffentlich präsentiert werden und dass die jungen Leute eine Rückmeldung für ihre Ideen erhalten – und Informationen wie es weitergeht. Denn dann haben die Jugendlichen auch das Gefühl gehört und ernst genommen zu werden. Das ist nämlich auch direkt motivierender für sie und veranlasst sie möglicherweise auch dazu, bei weiteren Beteiligungen mitzumachen. In Zwingenberg wird wohl schon bald ein kleiner Skatepark auf der Fläche der Gleise entstehen. Und dies wahrscheinlich unter direkter Beteiligung der Jugendlichen vor Ort.“

Das Studienprojekt wurde durch Prof. Dr. Ing. Holger Schmidt und Dipl.-Ing. Ragna Körby betreut. Teilnehmende Studierende waren Sofia Salta, Selma Mahmutovic, Moritz Wetzel und Tim Wilmes.

Last but not least, it is important that the results are presented publicly and that the young people receive feedback for their ideas – as well as information on where things go from there. After all, this is what gives them the feeling that they are being listened to and taken seriously, which is directly more motivating for them and may also encourage them to participate in other projects. In Zwingenberg, there will probably soon be a small skate park on the area of the tracks – and this will probably be done with the direct participation of local young people.”

The study project was supervised by Prof. Dr. Ing. Holger Schmidt and Dipl.-Ing. Ragna Körby. Participating students were Sofia Salta, Selma Mahmutovic, Moritz Wetzel, and Tim Wilmes.

Ergebnisse aus dem Workshop in Zwingenberg © Minecraft

Results from the workshop in Zwingenberg

... AUS DER SICHT DER STADTVERWALTUNG

Verfasst wurde dieser Beitrag von Julian Korreng vom Jugendbildungswerk der Stadt Rüsselsheim am Main und Michael Schneider, Urbanist und Geograf im Fachbereich Stadt- und Grünplanung der Stadt Rüsselsheim.

„Zahlreiche vormals industriell genutzte Flächen im Eigentum der Firma Opel, die mit veränderten Produktionsbedingungen und neuerlichen Konzernumstrukturierungen von PSA und aktuell Stellantis nicht mehr für die Produktion benötigt werden, sollen in Zukunft Potenziale für die Entwicklung von Wohnflächen bieten. Das Angebot des Deutschen Architekturmuseums zu einer Teilnahme am Minecraft-Projekt haben wir gerne angenommen, weil eine freiwerdende Teilfläche südlich der Bahnlinie aufgrund seiner zentralen Lage in der Entwicklung ein sehr urbanes und kompaktes Planungsbild erfordern wird. Gerade diese komplexe innerstädtische funktionsvielfältige Fragestellung hat ihren Reiz auch für Jugendliche, die sich erstmals mit dem Thema Städtebau beschäftigen. Entscheidend für die Teilnahme am Projekt war die besondere Vorarbeit durch das Team von Herrn Bogatzki, das gerade für Jugendliche ein sehr spannendes Experimentierfeld, sozusagen auch ganz exklusiv gestaltet hat. Die Jugendlichen waren daher gefordert, Stadt als Ganzes mit alle seinen Funktionen „aufzubauen“. Die Jugendförderung hat in den letzten Jahren bereits eigene Erfahrungen mit der pädagogischen Arbeit in Minecraft sammeln können. In den Osterferien konnten Jugendliche ihre Wünsche für die Gestaltung des neu entstehenden Jugendtreffs in der Innenstadt in Minecraft kreativ umsetzen. Die partizipativen Möglichkeiten der Plattform waren uns daher bereits bekannt, weshalb wir uns gefreut haben, an dem Projekt teilzunehmen und auch als Jugendförderung von der Expertise des DAM und Herrn Bogatzkis auch für weitere Projekte zu profitieren. Wir schätzen an der Nutzung vom Minecraft als Plattform vor allem die Sogwirkung des Programmes, die dazu führt, dass sich auch Jugendliche an den Projekten beteiligen, die den klassischen Beteiligungsprozessen eher fernbleiben.

Das aus unserer Sicht sehr gute Gelingen der Veranstaltung verdanken wir vor allem der interdisziplinär aufgestellten Veranstaltergruppe. Neben dem Team des DAM, war auch die Stadtverwaltung selbst durch mehrere Sachgebiete vertreten. Seitens der Jugendförderung konnte sich das Jugendbildungswerk um die Koordinierung mit den Kooperationspartner*innen kümmern. Der für den Bereich Innenstadt zuständige Kollege wurde auf Grund seines sozialräumlichen Bezuges hinzugezogen und konnte bereits bekannte Jugendliche für die Teilnahme gewinnen. Außerdem wurde mit dem Verein B-Skateboarding ein weiterer lokaler Akteur einbezogen, der die nötigen Räumlichkeiten vor Ort zur Verfügung stellen konnte und selbst für die kreative Gestaltung der Opel Altflächen steht. Die Stadtplanung selbst konnte über die Vorstellung der Planungskulisse, der Erläuterung der notwendigen Planungsinhalte und die Führung durch die Örtlichkeit sicherlich eine gute Arbeitsgrundlage liefern. Letztlich ist nichts von alledem verzichtbar für einen alters- und zielgruppengerechten fachlichen Austausch in dieser Beteiligungsform.

Die Besonderheit des Veranstaltungsortes innerhalb der alten Opel-Gebäude, die Begehung des Entwicklungsgebiets und der derzeitigen Opel-Hauptverwaltung, die komplett in Minecraft nachgebaut war, haben einen besonderen Zugang zum Thema ermöglicht. Die riesigen asphaltierten Freiflächen, Industriebrachen und die Weite des Projekts haben die Jugendlichen inspiriert und auch angespornt, möglichst große Teile der Fläche zu verplanen. Das Wissen um die Bedeutung von innerstädtischem Grün und Bodenknappheit hat im Ergebnis unglaublich gute Beispiele entstehen lassen, Synergien wurden aus der Kombination diverser Nutzungen entwickelt.

Konzeptionell lag die Schwierigkeit des Projekts in der Maßstäblichkeit der Planungsaufgaben. Wenn wir von Bebauungsdichten entsprechend der Vorgaben der Regionalplanung ausgehen, ist die Planfläche kaum abschließend zu bearbeiten. Räumlich war hier eine Reduktion unabdingbar. Die Vorarbeiten durch das DAM und das Team von Herrn Bogatzki haben uns viel Arbeit abge-

... FROM THE PERSPECTIVE OF THE CITY ADMINISTRATION

This article was written by Julian Korreng of the Youth Education Center of the City of Rüsselsheim am Main and Michael Schneider, urbanist and geographer in the Department of Urban and Green Planning of the City of Rüsselsheim.

“Numerous areas formerly used for industrial purposes owned by the Opel company, which are no longer needed for manufacturing due to changed production conditions and recent corporate restructuring by PSA and currently Stellantis, should offer potential for the development of residential areas in the future. We gladly accepted the offer by the German Architecture Museum to participate in the “Minecraft” project, because a vacated partial area south of the railway line will require a very urban and compact planning image due to its central location in the development. It is precisely in this complex, inner-city, and functionally diverse issue that the appeal lies, including for young people who are dealing with the topic of urban planning for the first time. A crucial factor for the participation in the project was the special preparatory work by the team under Mr. Bogatzki, which designed a very exciting field of experimentation also quite exclusively, so to speak, especially for young people. The young people were therefore challenged to ‘build up’ the city as a whole with all its functions. In recent years, the youth development division has already been able to gain its own experience with the educational work in “Minecraft”, and during the Easter vacation young people were able to creatively implement their wishes for the design of the newly emerging youth center in the downtown area within the platform. We were therefore already familiar with its participatory possibilities, which is why we were pleased to participate in the project and also, as a youth development division, to benefit from the expertise of the DAM and Mr. Bogatzki for further projects as well. What we appreciate most about the use of “Minecraft” as a platform is the pull effect of the program, which leads to participation in the projects by young people, who tend to stay away from classic participation processes.

What we see as the great success of the event is primarily down to the interdisciplinary group of organizers. In addition to the DAM team, the city administration itself was represented by several departments. On the part of the youth development division, the Youth Education Center was able to take care of the coordination with the cooperation partners, and the colleague responsible for the inner-city area was consulted due to his socio-spatial connections and was able to bring on board young people already known to him for participation. In addition, with the association B’skateboarding, another local actor was involved that could provide the necessary premises on site and which itself stands for the creative design of the old Opel sites. The urban planning department could itself certainly provide a good working basis with the presentation of the planning background, the explanation of the necessary planning content, and the guided tour through the locality. Ultimately, all of this is indispensable for an age- and target group-appropriate professional exchange in this form of participation.

The special nature of the venue within the old Opel buildings and the tour of the development area and the current Opel headquarters, which was completely recreated in “Minecraft”, provided a special approach to the topic. The huge asphalted open spaces, industrial wastelands, and the vastness of the project inspired and also spurred the young people to plan out as much of the area as possible. The knowledge of the importance of inner-city greenery and land scarcity has resulted in incredibly good examples, and synergies have been developed from the combination of diverse uses.

In conceptual terms, the difficulty of the project lay in the scale of the planning tasks. If we assume building densities in accordance with the specifications of regional planning, the planned area can hardly be processed conclusively. Spatially, a reduction was indispensable here. The preliminary work by DAM and Mr. Bogatzki’s team took a lot of work off our shoulders. Even though the project was pretty complex due to the scale and the urban planning issues, essential aspects of urban planning could still be made visible with this tool.

nommen. Auch wenn das Projekt aufgrund des Maßstabs und der stadtplanerischen Fragestellungen recht komplex war, konnten wesentliche Aspekte der Stadtplanung mit diesem Werkzeug dennoch sichtbar gemacht werden.

Eine Herausforderung für uns sehen wir in der Interpretation der Workshop-Ergebnisse, welche uns nun als Minecraft-Welten und in Form von Bildern dieser Welten vorliegen. Jetzt ist zu analysieren, wie diese Ergebnisse für die weitere Bearbeitung aufbereitet und übersetzt werden können. Dazu gibt es bisher kaum Erfahrungswerte. Uns ist dabei bewusst, dass jede Übersetzung auch eine Interpretation der dargestellten Wünsche beinhaltet. Eine wesentliche Aufgabe wird sein, im Planungsprozess die Ideen und Konzepte der Jugendlichen zu platzieren.

Unser Fazit: Die Methodenvielfalt und das sehr gut durchdachte Programm mit angemessen langen Arbeitsphasen führten zu einer ausgesprochen starken Konzentration bei den Teilnehmenden, die vertieft in ihre Vorhaben trotz Hochsommer für Stunden produktiv arbeiteten. Die professionelle Gestaltung des Workshops von der Location, über die Versorgung der Teilnehmenden bis hin zur technischen Ausstattung trugen zur konstruktiven Atmosphäre bei. Die Jugendlichen wurden als Expert*innen ihres Lebensraumes ernst genommen. Sie gingen so selbst mit einem gestalterischen Ernst an die gestellten Aufgaben heran und präsentierten ihre Ergebnisse stolz. Unbedingt Wiederholens wert.“

We see a challenge for us in the interpretation of the workshop results, which are now available to us as “Minecraft” worlds and in the form of images of these worlds. Now we have to analyze how these results can be prepared and translated for further processing. There are hardly any empirical values for this so far. At the same time, we are aware that every translation also includes an interpretation of the wishes presented. One essential task will be to place the young people’s ideas and concepts within the planning process.

Our conclusion: The variety of methods and the very well-thought-out program with appropriately long work phases led to an exceptionally high level of concentration among the participants, who, immersed in their projects, worked productively for hours despite it being high summer. The professional organization of the workshop, from the location to the care of the participants to the technical equipment, contributed to the constructive atmosphere. The young people were taken seriously as experts in their living space, which meant they approached the tasks with creative seriousness and presented their results with pride. Definitely worth repeating.”

Ergebnisse aus dem Workshop in Rüsselsheim © Minecraft

Results from the workshop in Rüsselsheim

Darstellungen von Gemeinschaftsflächen © Minecraft

Depiction of shared public space

UMGANG MIT ERGEBNISSEN

Sowohl Ragna Körby, als auch Michael Schneider und Julian Korreng gehen in ihren Beiträgen auf den Umgang mit den entstandenen Ergebnissen ein. Wir können hier keine allumfassende Anleitung liefern, denn es hängt stark von dem jeweiligen Kontext ab. Wir stellen dar, wie wir die Interpretation vornahmen und was wir zusätzlich empfehlen würden.

Minecraft ist ein abstraktes Spiel, in dem abstrakt dargestellt wird. Es ist notwendig, die entstandenen Ergebnisse zu interpretieren. Für ein ungeübtes Auge ist es gelegentlich eine zusätzliche Herausforderung, die Darstellungen überhaupt zu erkennen. Damit dies gelingt, ist die Zusammenarbeit mit erfahrenen Spieler*innen unabdingbar. Sie kennen die Logik und die Formsprache, die es selbstverständlich gibt. In unserem Fall war es TheJoCraft, der diesen Teil übernahm.

Im nächsten Schritt haben wir die Darstellungen übergeordneten Themen zugeteilt. Ein Thema, das in fast allen Workshops zum Gegenstand wurde, waren öffentliche Begegnungsorte. Nicht nur in Form von Parks und Spielplätzen, sondern auch durch öffentliche Grillplätze und Gemeinschaftsgärten, wie auf den Screenshots dargestellt.

DEALING WITH RESULTS

Ragna Körby, Michael Schneider, and Julian Korreng cover the handling of the results in their contributions. We cannot provide an all-encompassing guide here because it depends heavily on the respective context. We present how we approached the interpretation and what we would recommend in addition.

“Minecraft” is an abstract game in which things are represented in an abstracted way. It is necessary to interpret the results that are created, and for an untrained eye it is occasionally an additional challenge to recognize the representations at all. For this to succeed, cooperation with experienced players is essential, since they know the logic and the language of form that naturally exists. In our case, it was TheJoCraft who took over this part.

In the next step, we assigned the representations to superordinate themes. One theme that became the subject of almost all workshops was public meeting places – not only in the form of parks and playgrounds, but also as public barbecue areas and community gardens, as shown in the screenshots.

Darstellungen von Bewegungs-/Sportmöglichkeiten © Minecraft

Depiction of public sport grounds

Auch wurde der Bewegungswunsch der Kinder sehr deutlich. In jedem Workshop wurden unterschiedlichste Variante von öffentlichen Orten für Bewegung oder Sport dargestellt. Dies beinhaltete Kinderspielplätze, Skateanlagen, in Wände integrierte Kletterwände, Mehrfachnutzung von Sportplätzen der Schule, etc. Natürlich könnte man diesen Wunsch als offensichtlich einkategorisieren. Man könnte sich aber auch die Frage stellen, wie man diesem Wunsch in den bestehenden städtischen Strukturen zusätzlichen Raum geben könnte.

In anderen Fällen ist die Interpretation der gebauten Strukturen nicht ohne die Erklärung der Gestalter*innen ersichtlich. Deshalb haben wir die Erläuterungen der Teilnehmer*innen im Rahmen der Ergebnispräsentation, dokumentiert. Teilweise filmisch, teilweise schriftlich. Im Folgenden geben wir zwei Beispiele, die dies deutlich machen. Beispielsweise im Bereich der Mobilität: Ein Team entwickelte eine „B-Ebene“ für Fahrräder, die die Gebäude miteinander verbindet und gleichzeitig an eine öffentliche Fahrradwerkstatt angeschlossen ist.

Auf dem folgenden Screenshot wird ein Auffangbecken dargestellt, welches die Stadt für Starkregen-Ereignisse wappnen soll. In beiden Fällen sind erklärende Worte notwendig, um die Idee richtig zu interpretieren.

The children's desire for exercise also became very clear. In each workshop, different variations of public places for exercise or sports were presented, including children's playgrounds, skate parks, climbing walls integrated into walls, multiple uses of school sports fields, etc. Of course, you might consider this desire to be obvious, but you could also ask how it could be given additional scope within existing urban structures.

In other cases, the interpretation of the built structures is not evident without explanation from the designers, so we have documented the explanations by the participants as part of the presentation of the results – sometimes as videos, sometimes in writing. In the following we give two examples that make this clear, for example in the area of mobility: One team developed a "B level" for bicycles, which connects the buildings with each other and is also connected to a public bicycle workshop.

The following screenshot shows a catch basin that is supposed to prepare the city for heavy rain events. In both cases, explanatory words are necessary to interpret the idea correctly.

oben: Ergebnis aus dem Workshop in Hanau. Eine B-Ebene für Fahrräder © Minecraft

top: Results from the workshop in Hanau. A B-level for bicycles

unten: Auffangbecken für Starkregenereignisse © Minecraft

bottom: Catch basin for heavy rain events

Je exakter man arbeiten möchte, desto mehr empfiehlt sich der Blick in die Sozialwissenschaft. Denn selbstverständlich besteht bei einer Interpretation immer das Risiko der Einflussnahme – Man sieht, was man sehen will. Jedoch bietet die empirische Forschung zahlreiche Werkzeuge, die das Interpretieren und Kategorisieren von Aussagen anhand wissenschaftlicher Kriterien möglich machen. Selbst wenn man nicht den Anspruch hat, wissenschaftliche relevante Ergebnisse zu erzielen (das scheitert häufig nicht am Willen, sondern an den finanziellen und personellen Kapazitäten), sondern ein Stimmungsbild erlangen möchte, so lohnt es sich trotzdem sich mit den Methoden vertraut zu machen. Bei frühzeitiger Planung könnte dies gegebenenfalls auch eine Aufgabe für ein Studierendenprojekt sein.

The more precisely you aim to work, the more worthwhile it is to look into social science. After all, with an interpretation there is always the risk of "influence", of course – you see what you want to see. However, empirical research offers numerous tools that make it possible to interpret and categorize statements based on scientific criteria. Even if the aim is not to achieve scientifically relevant results (this often fails not because of a lack of will, but because of the financial and staffing capacities), but rather to obtain a "mood picture", it is still worth familiarizing oneself with the methods. With early planning, this could possibly also be a task for a student project.

… AUS DER SICHT EINES GAMERS

Felix Bausch berichtet aus der Perspektive eines technischen Betreuers, selbst leidenschaftlicher Minecraft-Spieler und einer der Gewinner des Wettbewerbs Frankfurt_2099.

„Ich habe mein bisher ganzes Leben in Frankfurt verbracht und kenne die Stadt insofern sehr gut aus der Sicht eines Kindes, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Gleichzeitig hatte ich stets nur wenig Bezug zu den meisten anderen Kommunen im Umfeld und bin daher mit einer sehr stark auf Frankfurt zentrierten Perspektive aufgewachsen. Umso spannender war es für mich, die Bedürfnisse und Wahrnehmungen von Kindern aus dem Frankfurter Umland kennenzulernen, um herauszufinden, wie sich diese von meinen unterscheiden.

Ich spiele seit meinem zwölften Lebensjahr Minecraft und auch, wenn mittlerweile ganz andere Dinge in meinem Leben eine viel wichtigere Rolle einnehmen und ich nur noch gelegentlich spiele, fühle ich mich dem Spiel weiterhin sehr verbunden. Seit jeher haben mich vor allem die fast unbegrenzten Möglichkeiten im Kreativmodus fasziniert. Es heißt häufig, Minecraft sei wie LEGO, nur mit unendlich vielen Steinen und auch bei mir ging die eine Phase nahtlos in die andere über. So nahm ich schon als Kind an der LEGO-Baustelle des DAM teil und 2021 auch gemeinsam mit meinen Geschwistern am Projekt "Frankfurt 2099" des DAM, worüber ich dann wiederum zum Projekt "Wohnregion" stieß.

… FROM A GAMER'S POINT OF VIEW

Felix Bausch reports from the perspective of a technical supervisor, himself a passionate "Minecraft" player and one of the winners of the Frankfurt_2099 competition.

"I have spent my entire life so far in Frankfurt, and to that extent I know the city very well from the perspective of a child, teenager, and young adult. At the same time, I have always had little connection to most of the other municipalities in the surrounding area and have therefore grown up with a perspective that is very much centered on Frankfurt. It was therefore all the more exciting for me to get to know the needs and perceptions of children from the region around Frankfurt in order to find out how these differ from mine.

I've been playing "Minecraft" since I was twelve years old, and even though very different things have taken on a much more important role in my life and I only play occasionally, I still feel very attached to the game. I have always been fascinated by the almost unlimited possibilities in creative mode. It is often said that "Minecraft" is like LEGO, only with an infinite number of bricks, and for me, too, one phase merged seamlessly into the other. As a child, I participated in the LEGO construction site of the DAM, and in 2021 I also participated in the DAM's 'Frankfurt 2099' project together with my siblings, which in turn led me to the 'Wohnregion' project.

© Minecraft

Ideenfindung in Hanau © Ben Kilb
Brainstorming in Hanau

Nicht zuletzt liegt mir eine ökologisch-soziale Entwicklung aller Städte sehr am Herzen. In Frankfurt kann ich momentan gut beobachten, wie schnell bestimmte stadtplanerische Prozesse – wie z.B. der Ausbau von Fahrradinfrastruktur – auf lokaler Ebene umgesetzt werden oder welchen Einfluss politisches Engagement haben kann. Die nächsten Jahrzehnte werden entscheidend sein für die voranschreitende Klimakrise und daher finde ich es unterstützenswert, die Bedürfnisse der jungen Generation auf diesem Wege mit einfließen zu lassen. Der Fokus auf nachhaltige Stadtplanung in meiner Heimatregion anhand von Minecraft machten das Projekt für mich so interessant und als Kind wäre ich ebenfalls sofort dabei gewesen.

Aus meiner Perspektive hat mich interessiert, ob die Kinder sich von dem reinen Spielen lösen können, um konstruktiv mit den Inhalten zu arbeiten. Wie würden sie die Inhalte aus den Inputs in die gebaute Umwelt ihrer virtuellen Welt integrieren? Zudem war ich gespannt, wie die Teilnehmenden mit den Einschränkungen, die Minecraft mit sich bringt, umgehen würden. Für die Gestaltung und Dekoration große, rechtwinklige Strukturen ist das Spiel sehr geeignet, da es im Kreativmodus einfach ist, Blöcke zu setzen oder wieder abzubauen. Die Ressourcen sind unbegrenzt vorhanden und es gibt einen enormen Spielraum für die Phantasie. Jedoch können viele Umwelteinflüsse oder Sinneswahrnehmungen wie Lärm, Hitze oder Gerüche kaum dargestellt werden. Die Knappheit von Ressourcen in der Realität ist nur durch unverhältnismäßig großen Aufwand in den Kreativmodus bei Minecraft übertragbar.

Last but not least, the ecological-social development of all cities is a matter close to my heart. In Frankfurt, I am currently able to observe clearly how quickly certain urban planning processes – such as the expansion of bicycle infrastructure – are implemented at the local level or what influence political commitment can have. The next decades will be crucial for the advancing climate crisis, so I think we should support the incorporation of the needs of the younger generation in this way. The focus on sustainable urban planning in my home region using "Minecraft" is what made the project so interesting for me, and as a child I would have been involved right away as well.

From my perspective, I was interested to see if the children could break away from just playing to work constructively with the content. How would they integrate the content from the inputs into the built environment of their virtual world? I was also curious to see how the participants would deal with the limitations that "Minecraft" brings. The game is very suitable for designing and decorating large, rectangular structures, as it is easy to place blocks or take them down again in creative mode. Resources are unlimited and there is huge scope for imagination, but many environmental influences or sensory perceptions such as noise, heat, or smells are almost impossible to represent. The scarcity of resources in reality can only be transferred to "Minecraft's" creative mode with a disproportionate amount of effort.

Ergebnisse aus dem Workshop in Oberursel © Minecraft

Results from the workshop in Oberursel

Im Laufe der insgesamt vier Workshops, die ich begleitet habe, beobachtete ich, dass die Kinder ein großes Engagement an den Tag legten. Alle hatten großen Spaß am Spielen, aber auch beim Erkunden der realen Orte oder der Planung der Gebäude. Einige hatten sich schon im Vorfeld Gedanken gemacht, was sie bauen möchten und einzelne bauten nach den Workshops auf der herunterladbaren „WohnRegion“-Map sogar noch weiter. Die meisten Kinder beschäftigten sich beim Bauen ernsthaft mit den Leitfragen, die ihnen bei der Exkursion und beim Input durch die Expert*innen mitgegeben wurden. Zwar wurde auch beim Spielen ein bisschen Unsinn betrieben, doch im Großen und Ganzen entstanden in jeder Gruppe sehr individuelle Gebäude und dahinterstehende Ideen.

Die Kinder berücksichtigten dabei nicht nur ihre eigenen Bedürfnisse, wie den Wunsch nach Spielflächen und öffentlichen Treffpunkten, sondern auch andere Altersgruppen. Besonders junge Erwachsene und Studierende oder auch Anwohner*innen in der bereits bestehenden Umgebung seien hier genannt. Dafür war jedoch immer wichtig, dass die Bedürfnisse der anderen Menschen auch explizit vor dem Bauen thematisiert wurden.

Over the course of the four workshops in total that I supervised, I observed that the children showed great commitment. They all had great fun playing, but also exploring the real places or planning the buildings. Some had already thought about what they would like to build beforehand and some even continued building after the workshops on the downloadable „WohnRegion“ map. As they built, most of the children were seriously engaged with the guiding questions given to them during the field trip and with the input from the experts. There was a bit of nonsense as they played, but on the whole each group created very individual buildings and ideas behind them.

The children took into account not only their own needs, such as the desire for play areas and public meeting places, but also other age groups. Young adults and students in particular, as well as residents in the existing neighborhood, were apparently mentioned here. For this, however, it was always important that the needs of other people were explicitly addressed before construction began.

Die Größe der zu bebauenden Fläche war in den einzelnen Kommunen sehr unterschiedlich. In Oberursel und Hanau nutzen viele Gruppen aus Zeitgründen nur einen kleinen Teil dieser Flächen. Das lag auch daran, dass der gefühlte Maßstab in Minecraft deutlich kleiner als in der Realität ist. Die Blöcke haben zwar ein einheitliches Volumen von 1m³, aus Gewohnheit baut man Gebäude jedoch immer etwas kleiner, als sie es wirklich wären. Die Knappheit der Bauflächen in den Kommunen wurde den Kindern dadurch vielleicht nicht ganz so bewusst. Der Besuch von Stadtplaner*innen und Politiker*innen zeigte jedoch auch, wie wichtig eine sinnvolle Nutzung solcher Brachflächen sein kann und welch großes Potenzial es geben kann, sich später bei lokalen Entscheidungsprozessen einzumischen.

Positiv fiel mir auf, dass viele Kinder aus der unmittelbaren Umgebung kamen und bereits ein Bewusstsein für die entsprechenden Herausforderungen, die es beim Bauen zu beachten gab, hatten. Insbesondere in Oberursel war die Problematik der Überschwemmung durch den angrenzenden Urselbach, Müllverschmutzung durch Feiernde und Hitzestau durch Flächenversiegelung für viele Kinder bekannt und floss daher auch in die Entwürfe ein.

Natürlich traten hier und da auch kleinere technische Probleme auf, die jedoch häufig sogar untereinander in der Gruppe gelöst worden sind. Insgesamt fand ich es überraschend, dass die meisten Kinder von sich aus im Team spielen wollten und auch mit fremden Kindern sehr gut zusammenbauten. Sobald die Kinder sich einmal im Spiel befanden, waren sie allesamt gut beschäftigt und konnten selbständig untereinander Aufgaben verteilen. Trotzdem wurden auch die Bewegungspausen an der frischen Luft und die Abwechslung durch gemeinsame Auflockerungsspiele dankbar angenommen.

Insgesamt war es für mich sehr spannend zu sehen, wie die Kinder Minecraft in den Workshops nutzten, um ihre eigene Nachbarschaft weiterzubauen und somit Ideen und Wünsche für ihre eigene Zukunft zu entwickeln.“

The size of the area to be developed varied greatly in the individual municipalities. In Oberursel and Hanau, many groups only used a small part of these areas due to time constraints. This was also due to the fact that the perceived scale in “Minecraft” is significantly smaller than in reality. The blocks have a uniform volume of 1m³, but out of habit, people always build buildings a bit smaller than they really would be. This perhaps made the children less aware of the scarcity of building space in the municipalities. However, the visit by urban planners and politicians also showed how important it can be to use such brownfield sensibly and what great potential there can be for getting involved in local decision-making processes later on.

I was happy to see that many children came from the immediate vicinity and already had an awareness of the corresponding challenges that had to be considered during construction. In Oberursel in particular, the problems of flooding from the adjacent Urselbach stream, trash left by revelers, and heat buildup from sealed surfaces were familiar to many children and were therefore also incorporated into the designs.

Of course, there were minor technical problems here and there, but the children were often even able to solve them among themselves in the group. Overall, I found it surprising that most of the children wanted to play as a team of their own accord, and they also built together very well with children they didn’t know. As soon as the children were in the game, they were all well engaged and were able to independently distribute tasks among themselves. Nevertheless, the breaks for exercise in the fresh air and the variety provided by joint loosening-up games were also gratefully accepted.

Overall, it was very exciting for me to see how the kids used “Minecraft” in the workshops to continue building their own neighborhoods and thus develop ideas and desires for their own future.”

... AUS JURISTISCHER SICHT

Sarah Grimm ist eine der Erbauer*innen unserer Minecraft-Welt „WohnRegion“. Sie hat die realen baulichen Situationen ins Spiel übertragen. Zudem studiert sie Jura mit dem Schwerpunkt auf Internet-Recht.

„Wagen wir uns an die gemeinhin unbeliebte und meist, aufgrund der den Anschein erweckenden unüberschaubaren Komplexität, gefürchtete rechtliche Seite, die solch ein Projekt begleitet und versuchen die wichtigsten rechtlich zu beachtenden Herausforderungen zu beleuchten. Was muss man als Veranstalter:in eines Minecraft-Projekts aus rechtlicher Sicht beachten?

Der gemeinsame Arbeitsprozess in den Workshops, sowie die kreativen Ergebnisse sollen für die spätere Auswertung und Umsetzung festgehalten werden. Dazu werden während der Workshops Fotos erstellt sowie die Ergebnisse der Spieler*innen auf Screenshots festgehalten, welche später präsentiert werden sollen. Dabei ist auf der einen Seite das grundrechtlich gesicherte Recht am eigenen Bild zu beachten mit der sich anschließenden Frage wann eine Einwilligung einzuholen ist und der Problematik, wer gerade in Bezug auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen überhaupt einwilligungsberechtigt ist. Das Recht am eignen Bild als Ausprägung des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts aus Art. 2 I GG i.V.m. Art. 1 I GG und weiter gesetzlich in § 22 KunstUhrG ausgeführt, gibt jedem das Recht selbst darüber zu bestimmen, inwieweit Bilder der eigenen Person angefertigt und veröffentlicht werden, einwilligungsbedürftig sind hingegen der weit verbreiteten Gegenansicht dabei auch Gruppenbilder.

Daher bedarf es einer unterschriebenen Einverständniserklärung, die grundsätzlich von der abgebildeten Person unterzeichnet werden muss. Da die Einsichtsfähigkeit in die Tragweite der Entscheidung bei Kindern nicht zwangsläufig schon gegeben sein muss, muss das Einverständnis in Fällen von Kindern, die das achte Lebensjahr noch nicht vollendet haben von den Erziehungsberechtigten erklärt werden. Bis zur Volljährigkeit teilen sich beide Parteien die Entscheidungsgewalt und es bedarf eines doppelten Einverständnisses. Dazu kommt die mit der neuen DSGVO hinzugetretene und oftmals unterschätzte Frage des Datenschutzes und der Verarbeitungsprozesse, angefangen bei der Organisation der Anmeldung für den Workshop über die Speicherung in einer Teilnehmerliste sowie der Ergebnispräsentation, die darüber hinaus auch das Spielmedium in

... FROM A LEGAL PERSPECTIVE

Sarah Grimm is one of the builders of our “WohnRegion” “Minecraft” world. She has transferred the real construction situations into the game, and she is also studying law with a focus on Internet law.

“Let’s venture into the commonly unpopular and usually, due to the seemingly unmanageable complexity, feared legal side that a project like this involves and try to shed light on the main legal challenges to consider. What do you, as an organizer of a “Minecraft” project, have to consider from a legal point of view?

The joint work process in the workshops as well as the creative results are to be recorded for subsequent evaluation and implementation. For this purpose, photos will be taken during the workshops and the results of the players will be recorded on screenshots, which will be presented later. First, then, we have to account for the fundamental right to one’s own image, with the subsequent question of when consent should be obtained and the problem of who is authorized to give consent in the first place when it comes to working with children and young people. The right to one’s own image as a manifestation of the general right of personality from Art. 2 I of the Basic Law (GG) in conjunction with Art. 1 I GG and further elaborated by law in Section 22 of the German Art Copyright Act (KunstUhrG), gives everyone the right to determine for themselves the extent to which images of their own person are taken and published; also, contrary to the widely held opposing view, group images likewise require consent.

A signed declaration of consent is therefore required, which should in principle be signed by the person being photographed. Since children are not necessarily capable of understanding the implications of the decision, the consent of children who have not yet reached the age of eight must be declared by their legal guardians. Until the child reaches legal maturity, both parties share the decision-making power and dual consent is required. On top of this, there is the often-underestimated issue of data protection and processing, which has been added with the new GDPR, starting with the organization of the registration for the workshop and encompassing saving in a list of participants as well as the presentation of results, which furthermore also takes the game medium into consideration. In principle, all processing activities of personal data, such as name, contact data, or images, must be checked for lawfulness according to Art. 6 I GDPR. Here, too, the explicit consent to the purpose-related processing according to point

Ergebnisse aus dem Workshop in Kelsterbach © Minecraft

Results from the workshop in Kelsterbach

den Blick nimmt. Grundsätzlich sind alle Verarbeitungstätigkeiten personenbezogener Daten wie Name, Kontaktdaten oder aber auch Bilder nach Art. 6 I DSGVO auf die Rechtmäßigkeit zu überprüfen. Als Möglichkeit steht auch hier die ausdrückliche Einwilligung in die zweckgebundene Verarbeitung nach lit. a zur Verfügung, falls gegeben lässt sich eine Datenverarbeitung auch zur Wahrnehmung einer im öffentlichen Interesse liegenden Aufgabe nach lit. e rechtfertigen, wobei man sich jedoch auf eine konkrete weitergehende Rechtsgrundlage berufen können muss.

Entsprechend müssten Einwilligungen eingeholt, eine Datenschutzerklärung sowie ein Verzeichnis der Verarbeitungstätigkeiten für die Vorgänge angelegt werden. Außerdem spielt bei einem solch kreativen Projekt auch das Urheberrecht mit hinein. Die Spieler*innen erschaffen im Spiel ihre eigenen Bauwerke und bringen ihre Ideen ein, die bei entsprechender geistiger Schöpfungshöhe unter den Werkbegriff des § 2 UrhG fallen und damit dem Schutz des Urheberrechtes unterliegen. Damit haben diese nach § 12 UrhG als Urheber das Recht zu bestimmen, ob und wie ihre Werke veröffentlicht werden und auch alle anderen Verwertungsrechte wie exemplarisch dargestellt die Vervielfältigung, Verbreitung, Ausstellung oder Vortragung liegen bei ihnen. Daher sollte man sich ein entsprechend umfangreiches Nutzungsrecht nach § 31 UrhG für die Projektzwecke einräumen lassen.

Was darf man mit dem Spiel machen, was darf man nicht machen?
Jedes Videospiel legt im sogenannten Endnutzerlizenzvertrag die Nutzungsbedingungen fest und setzt dem Anwendungsumfang klare rechtsbindende Grenzen, zu deren Überschreiten es einer ausdrücklichen Erlaubnis des Rechteinhabers bedarf. Dies umfasst im Falle von Minecraft ein

(a) is available as an option; if relevant, data processing can also be justified for the performance of a task in the public interest according to point (e), in which case, however, it must be possible to refer to a specific, more extensive legal basis.

Accordingly, consents would have to be obtained, and a data protection declaration and a register of processing activities for the operations would have to be created. Furthermore, a project like this, in which creative work is done, also relates to copyright law. The players create their own buildings in the game and contribute their ideas, which, if they surpass the intellectual threshold of originality, fall under the concept of a work as defined in Section 2 of the German Copyright Act (UrhG) and are therefore subject to copyright protection. According to Section 12 UrhG, they as the originators have the right to determine whether and how their works are published, and all other exploitation rights, such as reproduction, distribution, exhibition, or performance, are theirs. For this reason, a correspondingly extensive right of use should be granted for the project purposes in accordance with Section 31 UrhG.

What are you allowed to do with the game, and what are you not allowed to do?
Each video game defines the terms of use in the so-called end user license agreement and sets clear, legally binding limits on the scope of use, which require the express permission of the rights holder if they are to be exceeded. In the case of “Minecraft”, this includes a prohibition with reservation of authorization on the distribution of copies of the game and the commercial use of the game content. Furthermore, the game may not be made available to third parties unless the license expressly permits this, which means that individual project participants must have their own license for the game. However, the non-commercial use of screenshots

Verbot mit Erlaubnisvorbehalt der Weitergabe von Kopien des Spieles sowie der kommerziellen Nutzung der Spielinhalte. Weiter darf das Spiel auch nicht Dritten zugänglich gemacht werden, es sei denn die Lizenz erlaubt das ausdrücklich, was bedeutet, dass für einzelne Projektteilnehmer*innen eine eigene Lizenz des Spieles erforderlich ist. Ausdrücklich erlaubt ist allerdings die nichtkommerzielle Nutzung erstellter Screenshots aus dem Spiel beispielsweise zur Ergebnispräsentation. Abseits davon sind laut Minecraft EULA kaum Grenzen gesetzt, solange man es einer „fairen“ Nutzung zuzieht.

Welche Gefahren gibt es in dem Spiel?
Wenn Eltern von ihren Kindern auf das Thema Videospiele angesprochen werden, ist oftmals die erste sich stellende Frage, die nach den Gefahren des Spieles, ganz besonders für eine relativ junge Zielgruppe. Vorweg sei bei dieser Fragestellung in Bezug auf Minecraft gerade auf die beiden sehr unterschiedlich ausgeprägten Spielmodi angemerkt, dass sich der Schwerpunkt der potentiellen Gefahrenbewertung auf den im Rahmen des Projektes genutzten Kreativmodus, in der Ausprägung eines klassischen Sandboxgames, bei der der kreative Erschaffungsprozess im Zentrum der Bearbeitung steht und sich aus einem unerschöpflichen Blockvorrat innerhalb des geschaffenen Spielfeldes alleine oder gemeinsam den architektonischen Herausforderungen gewidmet wird. Dabei wäre bevor weiterführende rechtliche Überlegungen angestellt werden, zunächst einmal auf die von den Spielern persönlich geäußerten Meinungen Bezug zu nehmen, unter denen besonders prominent in allen Altersstufen „einmal angefangen könne man gar nicht mehr aufhören“ vertreten ist. Das hierin ausgedrückte, wohl vom Spieldesign intendierte Suchtpotential, das gemein den allermeisten Videospielen innewohnt, ist wohl nicht zu leugnen, kann jedoch gerade im Falle von Minecraft mit den pädagogisch wertvollen Zügen des Spieles sowie einem verantwortungsvoll begleiteten Spielen aufgewogen werden und rückt bei einem edukativen Anwendungsfeld nahezu gänzlich in den Hintergrund. Gerade aus rechtlicher Sicht sind daneben auch die Aspekte des Jugendmedienschutzes nicht außer Acht zu lassen. Das JuSchG sieht in § 10 a dafür einen eigens für Medien ausgestalteten Bereich vor. Als besonders gefährlich werden entwicklungsgefährdende sowie allgemein jugendgefährdende Medien eingestuft. Beides ist allerdings im Hinblick auf Minecraft unbegründet. Die Spielinhalte müssen dabei von der USK, einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle, für die jeweilige Altersstufe freigegeben sein. Minecraft hat eine Altersfreigabe ab sechs Jahren erhalten und alarmierten Eltern kann damit Entwarnung gegeben werden. Damit steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege!“

taken from the game is explicitly permitted, for example for the presentation of results. Apart from that, there are hardly any limits according to the “Minecraft” EULA, as long as it’s ‘fair’ use.

What are the dangers in the game?
When parents are asked by their children about video games, the first question they often ask is about the dangers of the game, especially for a relatively young target group. To begin with, where this question is raised in relation to “Minecraft”, it should be noted – particularly with regard to the very differently formed modes of the game – that the focus of the potential danger assessment is on the creative mode used in the project, which takes the form of a classic sandbox game. Here, the creative development process is at the center of the processing and the inexhaustible supply of blocks within the created playing field is used to tackle the architectural challenges alone or together. At the same time, before further legal considerations are raised, reference should first be made to the opinions expressed personally by the players, among which ‘once you start you can’t stop’ is particularly prominent in all age groups. The addictive potential expressed in this, which is probably intended by the game design and is inherent in the vast majority of video games, cannot be denied, but in the case of “Minecraft” in particular, it can be outweighed by the pedagogically valuable features of the game as well as responsibly supervised play, and almost completely recedes into the background in an educational field of application. Specifically from a legal point of view, the aspects of youth media protection cannot be ignored. Section 10a of Germany’s Youth Protection Act (JuSchG) provides for an area specifically designed for media. Media that pose a risk for development and media that are generally harmful to minors are classified as particularly dangerous. However, both are unfounded with regard to “Minecraft”. At the same time, the game content must be approved by the USK, an organization of voluntary self-regulation, for the respective age group. “Minecraft” has received an age rating from six years, and alarmed parents can thus be given the all-clear. This means that nothing stands in the way of gaming fun!”

FAZIT

Abschließend wollen wir in kurzer prägnanter Form die für uns wichtigsten Erkenntnisse gebündelt wiedergeben. Sortiert haben wir sie nach Didaktischen Tipps und Technischen Tipps.

DIDAKTISCHE TIPPS

Größenordnung – Weniger ist mehr!
Wir haben in dem Projekt mit sehr unterschiedlichen, räumlichen Größenordnungen gearbeitet. Das größte Baufeld war das alte Opelgelände in Rüsselsheim, welches ungefähr der Größe des Königreichs Monaco entspricht, die kleineren waren Kronberg oder Zwingenberg, mit sehr überschaubaren Flächen. Unsere Erfahrung ist, dass die räumliche Abstraktion für unerfahrene Planer*innen grundsätzlich schwierig ist. Sehr komplex wird es jedoch, wenn man sie nicht mehr überblicken kann. Damit ist sowohl die virtuelle als auch die reale Welt gemeint. Auch bei dem Einsatz von Schwarzplänen ist es wichtig, einen relativ kleinen Maßstab zu wählen. Zu große Abschnitte erfordern höhere Abstraktionsfähigkeiten. Wir empfehlen – im wahrsten Sinne des Wortes – überschaubare Flächen.

SUMMARY

Finally, we would like to summarize what we see as the most important findings in a short, concise form. We have sorted them according to didactic tips, technical tips, and the “System D” category.

DIDACTIC TIPS

Scale – less is more!
We worked with very different spatial scales in the project. The largest construction site was the old Opel site in Rüsselsheim, which is roughly the size of the Kingdom of Monaco, while the smaller ones were Kronberg or Zwingenberg, with very manageable areas. Our experience is that spatial abstraction is fundamentally difficult for inexperienced planners, but it becomes really complex when you can no longer get an overview of it all – meaning both the virtual and the real world. It is also important to choose a relatively small scale when using figure-ground diagrams, since sections that are too large require higher abstraction skills. We recommend focusing on areas that are – in the truest sense of the word – workable.

© Ben Kilb

Ergebnisse aus dem Workshop in Hanau © Minecraft

Results from the workshop in Hanau

Raumerfahrung – Und statt oder!
Die Heranführung an die Grundbegriffe der städtebaulichen und/oder der architektonischen Planung ist nicht nur sinnvoll, sondern notwendig. Sie ermöglicht die Entwicklung neuer Gedanken. Genauso, wie auch die gut vorbereitete Vor-Ort Begehung. Es sollten im Vorhinein Themenfelder überlegt werden (Farben, Materialen, Flora und Fauna, etc), die den analytischen Blick auf den Raum schärfen.

Ankerpunkte schaffen.
Es ist hilfreich, wenn die Teilnehmer*innen in der virtuellen Welt einen Ankerpunkt aus der realen Welt vorfinden. Beispielsweise ein konkretes Gebäude. Das hilft dabei, die räumlichen Dimensionen im virtuellen Raum schneller zu erfassen, unterstützt aber auch bei der Orientierung in dem Raum. Eine interessante Übung ist aber auch, die Maßstäblichkeit von Minecraft auf die reale Welt zu übertragen, in dem man sie mit Kreide aufmalt, oder anders darstellt, um ein Raumgefühl zu entwickeln.

Die Liebe zum Detail
Das Spiel Minecraft verführt dazu, sich im Detail zu verlieren. Es hat sich als hilfreich erwiesen kleine Meilensteine zu formulieren, oder die große Aufgabe in kleinere Arbeitsschritte zu unterteilen, damit der Berg überschaubar wird. Gleichzeitig sollte jedoch Zeit für das spielerische, kreative Gestalten mitgedacht werden.

Spatial experience – an essential addition!
The introduction to the basic concepts of urban planning and/or architectural planning is not only useful, but necessary. It enables the development of new thoughts, just like the well-prepared on-site inspection. Themes should be considered in advance (colors, materials, flora and fauna, etc.), which sharpen the analytical view of the space.

Creating anchor points
It is helpful if the participants find an anchor point from the real world within the virtual world, such as a specific building. This helps them to grasp the spatial dimensions in the virtual space more quickly, but also helps them to find their way around it. Another interesting exercise, however, is to transfer the scale of "Minecraft" to the real world by drawing on it with chalk or depicting it some other way to develop a sense of space.

Attention to detail
The game "Minecraft" can lead you to get lost in the details. It has proven helpful to formulate small milestones or to divide the large task into smaller work steps so that the mountain becomes manageable. At the same time, however, time should be allowed for playful, creative design.

Gut Ding' braucht Weile.
Wir haben die Erfahrung gemacht, dass für die einzelnen Arbeitsschritte genug Zeit einkalkuliert werden sollte. Für eine stadtplanerische Aufgabe wie die vorgestellten, würden wir das nächste Mal nach jeweils einer Einheit zur Aufgabenstellung, Recherche und Konzeption drei bis vier Einheiten für die Umsetzung ansetzen. Jedoch kann Minecraft als Planungstool auch sehr gut kompakt im Rahmen einer Projektwoche eingesetzt werden. Der notwendige Zeitrahmen hängt stark von der Aufgabenstellung ab.

Altersgerecht denken
Je jünger die Teilnehmer*innen, desto kleinräumiger sollte gedacht werden. Kinder zwischen 7 bis 9 Jahren können durchaus ihre Vorstellungen in Minecraft ausdrücken. Jedoch sollte man berücksichtigen, was sich thematisch in ihrer Lebenswelt „befindet" und was nicht. Diese Altersgruppe kann sich aus unserer Erfahrung sehr gut in Park- oder Spielplatzgestaltung einbringen. Schwierig wird es bei städtebaulichen Themen, die abstraktes Denken erfordern. Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 16 Jahren können bei guter Vorbereitung durchaus Antworten auf Fragen der Stadtgestaltung entwickeln. Beispielsweise zu Themen, wie Mobilität, öffentlichem Raum und Wohnen. Themen, die in ihrer eigenen Wahrnehmung zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Emotionen sind kompliziert
Wir haben versucht, eine emotionale Komponente in das Spiel zu übertragen und sind damit nicht sehr erfolgreich gewesen. Keineswegs wollen wir eine Unmöglichkeit beschreiben, jedoch empfehlen wir Vorsicht walten zu lassen.

TECHNISCHE TIPPS

Minecraft als Medium bietet viele Chancen und Möglichkeiten, muss aber, damit man es gezielt einsetzen kann, in seinem elementaren Aufbau verstanden werden. Im Folgenden sollen dazu einige technische und wichtige Informationen zu dem Spiel aufgeführt werden, die den Prozess einer Gamification-Einbindung von Minecraft erleichtern sollen.

Good things come to those who wait.
Our experience has shown that enough time should be allowed for the individual work steps. For an urban planning task like the one presented, we would schedule three to four units for implementation next time after one unit each for task definition, research, and conception. However, "Minecraft" as a planning tool can also be used very well compactly in the context of a project week. The necessary time frame depends to a great extent on the task.

Age-appropriate thinking
The younger the participants, the more small-scale the thinking should be. Children between the ages of seven and nine can certainly express their ideas in "Minecraft", but thought should be given to what thematically forms part of their reality and what does not. In our experience, this age group can contribute very well to park or playground design. Where it gets difficult is with urban planning topics that require abstract thinking. Children and young people between the ages of 10 and 16 can develop answers to questions of urban design if they are well prepared, for example on topics such as mobility, public space, and housing – namely, topics that are becoming increasingly important in their own perception.

Emotions are complicated
We have tried to transfer an emotional component into the game and have not been very successful with it. By no means do we want to describe an impossibility, but we recommend exercising caution.

TECHNICAL TIPS

"Minecraft" as a medium offers many opportunities and possibilities, but in order for it to be used in a targeted manner, its elementary structure must be understood. In the following, some technical and important information about the game will be listed, which should facilitate the process of a gamification-style integration of "Minecraft".

The game
It's worth noting that "Minecraft" is divided into different versions (as of 2022). This is because the market has changed a lot over time, and there are more and more different devices that all demand their own version of the game. Basically, "Minecraft" can be divided into two notable versions: the BEDROCK version and the JAVA version. The latter, the JAVA version, is the original game version, which was released in 2011 by the developer studio Mojang. One problem with the JAVA version, however, is that it is difficult to use on mobile devices and on less powerful computers. For this purpose, the BEDROCK version was created a bit later, in

Das Spiel

Es gilt zu wissen, dass Minecraft in unterschiedliche Versionen (Stand 2022) unterteilt ist. Das liegt daran, dass sich im Laufe der Zeit der Markt stark verändert hat und es immer mehr verschiedene Endgeräte gibt, die alle eine eigene Version des Spiels fordern. Grundsätzlich lässt sich Minecraft in zwei nennenswerte Versionen unterteilen: Die BEDROCK-Version und die JAVA-Version. Letztere, die JAVA-Version, ist die originale Spiel-Version, welche 2011 von dem Entwicklerstudio Mojang veröffentlicht wurde. Ein Problem der JAVA-Version ist jedoch, dass sich diese Version bei mobilen Endgeräten und auf leistungsschwächeren Computern nur schlecht nutzen lässt. Dafür wurde etwas später die BEDROCK-Version geschaffen, bei der der Game-Code in einer anderen Programmiersprache verfasst wurde. Dies hat zur Folge, dass sich die JAVA-Version und die BEDROCK-Version zwar optisch gleichen, aber im Kern völlig anders funktionieren.

Darüber hinaus gibt es noch weitere Versionen des Spiels Minecraft. Diese Versionen sind speziell für einen kleinen Markt entwickelt, wie z.B. die Konsolen-Version für die Nintendo Switch. Bei diesen Ablegern handelt es sich um eine noch weiter reduzierte Version, um den Leistungsanforderungen der Endgeräte gerecht zu werden. Wir haben uns bewusst für den Einsatz von Endgeräten entschieden, die die BEDROCK- und JAVA-Version unterstützen. Ein Zusammenspiel ist mit anderen Endgeräten zwar theoretisch möglich, jedoch aus unserer Sicht nicht empfehlenswert. Es ist technisch sehr kompliziert und birgt zahlreiche Fehlerquellen hinsichtlich der Konnektivität der verschiedenen Plattformen.

Nun gilt es noch zu wissen, dass die genannten Versionen (BEDROCK / JAVA) lediglich technische Versionen sind. Innerhalb beider Versionen gibt es aber noch die Entwicklungs-Versionen des Spieles. Minecraft wird von den Entwicklern ständig aktualisiert, es werden neue Inhalte hinzugefügt und kleinere Mängel behoben. Dadurch kommt es häufig vor, dass das Spiel geupdatet werden muss. Dies ist besonders dann zu berücksichtigen, wenn man Minecraft nicht alleine, sondern mit anderen Spielern zusammenspielen möchte.

Endgeräte

Wenn man mit Computerspielen arbeitet, ist es unabdingbar sich mit der Rechenleistung von Computern zu beschäftigen. Genau aus diesem Grund gibt es zwei (wesentliche) Versionen von Minecraft: Die JAVA und BEDROCK-Version. Dabei hat die JAVA Version, salopp gesagt, höhere Systemanforderungen als die BEDROCK-Version, welche an sich mitunter als Performance-Variante konstruiert wurde. Daher überrascht es auch nicht, dass die JAVA-Version ausschließlich auf Computern läuft und die BEDROCK-Version sowohl auf Computern als auch auf Tablets läuft. Besonders, wenn man ein gemeinschaftliches Spielen ermöglichen will, ist es wichtig, dass alle Versionen deckungsgleich sind, sprich die technische Version von Minecraft (BEDROCK / JAVA) und die Entwicklungsversion[5].

Es empfiehlt sich daher, bevor man eine Anwendung mit Minecraft plant, zunächst die technischen Gegebenheiten zu überprüfen und zu prüfen, ob deckungsgleiche Versionen verfügbar sind. Eine Mischung aus PC (JAVA Version) und Tablet (BEDROCK Version) ist zwar technisch möglich, birgt aber Schwierigkeiten in der Umsetzung. Das sollte nur gemacht werden, wenn technisches Wissen vorhanden ist.

Server

Wenn man nun innerhalb der Anwendung von Minecraft gemeinsam auf einer Weltenkarte spielen möchte, gibt es zwei gängige Möglichkeiten: Die LAN-Party oder die Nutzung eines Servers. Bei der LAN-Party, die wesentlich einfacher in der Umsetzung ist, müssen alle Geräte, auf denen Minecraft läuft, im selben Netzwerk sein. Oftmals reicht es schon aus, einen Router mit WLAN-Hotspot aufzustellen und alle Geräte in das WLAN-Netzwerk einzuloggen. Nun kann auf einem Gerät eine Minecraft-Welt geöffnet werden, die von anderen Geräten betreten werden kann. Es gilt zu beachten, dass bei der BEDROCK dies automatisch geschieht, sobald man eine Welt betritt, bei der JAVA-Version muss man im Escape-Menü den Punkt „Open to LAN“ auswählen. Außerdem ist bei der BEDROCK-Version die maximale Spielerzahl pro Welt im Netzwerk auf 5 Spieler begrenzt. Für Gruppen bis zu 5 Personen ist also die LAN-Party-Anwendung ideal, bei größeren Spielerkonstellationen benötigt man einen Server. Es ist natürlich auch möglich mehrere Gruppen (max. 5 Personen) zu bilden die dann jeweils auf einer eigenen Karte spielen. Hier zu beachten ist, dass die Grenzen des jeweiligen (WLAN-)Netzwerks eingehalten werden müssen. Ein einfacher Router schafft je nach Modell ca. max. 20 gleichzeitige Verbindungen zu Minecraft-Welten, ergo wenn man mehr als vier 5er-Gruppen bilden möchte, sollte man das Netzwerk um einen weiteren Router erweitern.

Die Einrichtung eines Minecraft-Server ist komplex. Für den Fall, dass man einen Minecraft-Server aufsetzten möchte, empfiehlt es sich entweder eine*n Expert*in zu engagieren oder sich gründlich mit dem Thema vertraut zu machen. Es gibt sehr viele gute Anleitungen im Internet, wie man

[5] Diese kann durch Updates angeglichen werden.

© TheJoCraft

which the game code was written in a different programming language. As a result, the JAVA version and the BEDROCK version are visually similar, but their core functionality is completely different.

In addition, there are other versions of the game “Minecraft”. These versions are specifically designed for a small market, such as the console version for the Nintendo Switch. These spin-offs are an even further reduced version to meet the performance requirements of the end devices. We have deliberately limited the use of end devices to the BEDROCK version and JAVA version. An interaction with other end devices is theoretically possible, but from our point of view not recommended. It is technically very complicated and contains numerous sources of error regarding the connectivity of the different platforms.

Now it is still important to know that the versions mentioned (BEDROCK / JAVA) are merely technical versions. Within both versions, however, there are still the development versions of the game. “Minecraft” is constantly updated by the developers, new content is added, and minor flaws are fixed, which means that the game frequently needs to be updated. This is especially important to consider if you want to play “Minecraft” with other players rather than alone.

End devices

When working with computer games, it is essential to consider the processing power of computers. For this very reason, there are two (main) versions of “Minecraft”: the JAVA and BEDROCK versions. The JAVA version, to put it roughly, has higher system requirements than the BEDROCK version, which in itself has sometimes been designed as a performance variant. It is therefore not surprising that the JAVA version runs exclusively on computers and the BEDROCK version runs on both computers and tablets. If you want to enable collaborative play especially, it is important that all versions are congruent, i.e. the technical version of “Minecraft” (BEDROCK / JAVA) and the development version[5].

Therefore, before you plan an application with “Minecraft”, it is recommended to first check the technical circumstances and whether congruent versions are available. A mixture of PC (JAVA version) and tablet (BEDROCK version) is technically possible but poses difficulties in implementation, so this should only be done if technical knowledge is available.

Server

Now, if you want to play together on a world map within the “Minecraft” application, there are two common options: the LAN party or the use of a server. With the LAN party, which is much easier to implement, all devices running “Minecraft” must be on the same network. It is often sufficient to set up a router with a WLAN hotspot and log all devices into the WLAN network. Now a “Minecraft” world can be opened on one device, and this can then be entered by other devices. It should be noted that with the BEDROCK version this happens automatically as soon as you enter a world, while with the JAVA version you have to select the item “Open to lan” in the Escape menu. Also, in the BEDROCK version the maximum number of players per world in the network is limited to five players, so for groups of up to five people the LAN party application is ideal, while for larger player constellations you need a server. Of course, it is also possible to form several groups (max. five people), which then each play on their own map. It should be noted here that the limits of the respective (WLAN) network must be observed. Depending on the model, a simple router can manage a maximum of 20 simultaneous connections to “Minecraft” worlds, so if you want to form more than four groups of five, you should expand the network with another router.

Setting up a “Minecraft” server is complex. If this is something you wish to do, it is advisable to either hire an expert or thoroughly familiarize yourself with the subject. There are many good tutorials on the Internet on how to create a server, many of which can be found on the video platform YouTube. Experts are inevitably found among children and young people, so you should try to look for people in your immediate environment who have experience playing “Minecraft” – often many “Minecraft” players know how to set up a server and can help.

[5] These can be aligned through updates.

einen Server erstellen kann, viele davon finden sich auf der Videoplattform YouTube. Expert*innen finden sich durchaus unter Kindern und Jugendlichen. Man sollte daher versuchen im direkten Umfeld nach Leuten zu suchen, die Spielerfahrung mit Minecraft haben – oftmals wissen viele Spieler*innen von Minecraft, wie man einen Server einrichtet und können helfen.

Speicherung / Darstellung
Eine große Herausforderung ist die endgültige Darstellung und Speicherung der Ergebnisse. Sicherlich lassen sich die Ergebnisse in Form der Minecraft-Welt speichern, aber um diese dann einzusehen benötigt man zum einen das Spiel und zum anderen auch Erfahrung mit dem Umgang innerhalb des Spiels. Daher empfiehlt es sich auf ein anderes Format der Speicherung von Ergebnissen zurückzugreifen: Video und Bild.

Die einfachste Möglichkeit sind Screenshots (Bilder). Hierbei können Bilder der im Spiel gebauten Konstruktionen gemacht werden. Technisch funktioniert dies in der Regel über das Endgerät. Viele Tablets z.B. haben eine Screenshot-Funktion eingebaut. Wer die JAVA-Version am Computer nutzt, kann auch mit der Taste F2 Screenshots machen, nutzt Computer-Programme, wie „Snipping-Tools“ oder die Screenshot-Funktion des jeweiligen Betriebssystems. Verwendet man Screenshots als Speicherungsformat, kann man auch als Auftrag an die Spieler*innen richten, diese zu inszenieren und zu gestalten.

Videos sind als Speicherungsformat wesentlich attraktiver, da sich diesen auch eine Voice-Tonspur hinzufügen lässt, die das Gezeigte erklärt bzw. interpretiert. Lediglich das Aufnehmen und Erstellen von Videos ist aufwändiger als das Erstellen von Screenshots. Bei Tablets gibt es oftmals eine eigene Aufnahmefunktion, bei der man auch direkt das Mikrofon verwenden kann, um eine Voice-Tonspur der Videoaufnahme hinzuzufügen. Am Computer kann man mit der Software OBS (Open Broadcaster Software) Videoaufnahmen machen. Jedoch bedingen beide Varianten es, sich kurz mit Aufnahmemöglichkeiten auseinanderzusetzten. Auch hier wäre es sinnvoll im Vorfeld einen Rat von Experten einzuholen.
Liegen die Ergebnisse als Screenshots oder als Videodateien vor, können diese anschließend auf unterschiedlichste Weise veröffentlicht werden, wie z.B. auf Webseiten wie zum BeispielYouTube.com oder im Rahmen einer Präsentation durch gängige Programme, wie Powerpoint oder Keynotes.

Darüber hinaus können auch Formate, wie „BlueMap“ gewählt werden, bei denen die Minecraft-Welt als 3D-Grafik auf einer Webseite dargestellt wird.

Storage / display
A major challenge is the final display and saving of the results. Certainly, the results can be saved in the form of the “Minecraft” world, but in order to then view them, you need both the game and experience of handling them within the game.
It is therefore recommended to resort to another format for saving results: video and image.

The simplest option is to take screenshots (images). This way, pictures of the constructions built in the game can be made. In technical terms, this usually works via the end device. Lots of tablets, for example, have a screenshot function built in. If you use the JAVA version on your computer, you can also make screenshots with the F2 key, or use computer programs like “snipping tools” or the screenshot function of the respective operating system. If you use screenshots as a storage format, you can also get the players to stage and design them as an assignment.

Videos are much more attractive as a storage format, since a voice track can also be added to them that explains or interprets what is shown. The only thing is that recording and creating videos is more complex than producing screenshots. Tablets often have their own recording function, with which you can also use the microphone directly to add a voice soundtrack to the video recording, while on a computer you can record video using OBS (Open Broadcaster Software). Both options, however, require a brief introduction to the recording possibilities. Here, too, it would be useful to seek expert advice beforehand.

If the results are available as screenshots or video files, they can then be published in a variety of ways, such as on websites like YouTube.com or as part of a presentation through common programs like PowerPoint or Keynotes.

In addition, you can also choose formats, such as “BlueMap”, where the “Minecraft” world is displayed as a 3D graphic on a web page.

DANKSAGUNG

Zu guter Letzt bedanken wir uns bei unseren Fördergebern, Partner*innen, Kolleg*innen, die das Projekt wohlwollend unterstützt haben.
Der größte Dank gebührt jedoch unseren Teilnehmer*innen, ohne die das Ganze eine „fade Suppe“ geworden wäre.

- Fördergeber*innen: Kulturstiftung des Bundes und Gesellschaft der Freunde des DAM e.V.
- Bauteam: Sarah Grimm und Fabian Goffin
- Vermittlerinnen: Ruth Schlögl, Natalie Heger, Flora Ciupke, Rebekka Kremershof und Michéle Zeuner
- Technische Betreuer: Lukas Stolycia, Felix Bausch, Moritz Bausch, Jan Bausch und Kyrill Ruhrmann.
- Team des DAM: Peter C. Schmal und Andrea Jürges (Direktion), Brita Köhler und Anna Wegmann (PR), Flora Ciupke (Volontärin), Gabriel Bär und Smilla Wicht (FSJ Denkmalschutz).

Partner*innen aus den Kommunen, ohne die das Projekt nicht funktioniert hätte:

- Kronberg im Taunus: Sandra Poschmann, Leiterin des Fachbereichs Stadtentwicklung & Umwelt und Kristina Borsch-Jannssen, Kunstlehrende an der Altkönigschule Kronberg
- Zwingenberg: Dr. Holger Habich (Bürgermeister) und Dipl- Ing. Ragna Körby, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachgebiet Stadtumbau + Ortserneuerung an der TU Kaiserslautern
- Hanau: Martin Bieberle, Fachbereichsleiter Planen, Bauen + Umwelt, Barbara Battenhausen (Zukunft Hanau), Thomas Boeuf (Abteilungsleitung Familien- und Jugendarbeit), Frank Bornmann (Leiter des Stadtschulamtes Hanau), Anja Batke (Leiterin des Stadtplanungsamtes Hanau), Christiane Weiser (stellvertretende Leiterin des Stadtplanungsamtes Hanau)
- Frankfurt am Main: Birte Biemann (Mitarbeiterin des Stadtplanungsamtes Frankfurt), Caroline Müller (Leiter Öffentlichkeitsarbeit des Stadtplanungsamtes Frankfurt), Stefanie Nau (Mitarbeiterin der Öffentlichkeitsarbeit des Stadtplanungsamtes Frankfurt), Jan Reiter und das Team des Jugendclub Praunheim e.V., Andreas Schad und das Team der Praunheimer Werkstätten gemeinnützige GmbH

ACKNOWLEDGEMENTS

Last but not least, we would like to thank our sponsors, partners, and colleagues who have supported the project. The biggest thanks, however, go to our participants, without whom the whole thing would have been a “bland soup”.

- *Sponsors: Federal Cultural Foundation and Gesellschaft der Freunde des DAM e.V. (the society of friends of the DAM)*
- *Construction team: Sarah Grimm and Fabian Goffin*
- *Facilitators: Ruth Schlögl, Natalie Heger, Flora Ciupke, and Michéle Zeuner*
- *Technical supervisors: Lukas Stolycia, Felix Bausch, Moritz Bausch, Jan Bausch, and Kyrill Ruhrmann.*
- *Team at the DAM: Peter C. Schmal and Andrea Jürges (directorate), Brita Köhler and Anna Wegmann (PR), Flora Ciupke (volunteer), Gabriel Bär and Smilla Wicht (FSJ voluntary social year in monument preservation).*

District authorities, without whom the project would not have worked:

- *Kronberg im Taunus: Sandra Poschmann, head of the Department of Urban Development & Environment, and Kristina Borsch-Jannssen, art teacher at the Altkönigschule Kronberg*
- *Zwingenberg: Dr. Holger Habich (mayor) and Dipl- Ing. Ragna Körby, research associate at the Department of Urban Redevelopment + Local Renewal at the Technical University of Kaiserslautern*
- *Hanau: Martin Bieberle, head of the Department of Planning, Building + Environment, Barbara Battenhausen (Zukunft Hanau), Thomas Boeuf (head of the Department of Family and Youth Work), Frank Bornmann (head of the Hanau Local Education Authority), Anja Batke (head of the Hanau Town Planning Office), Christiane Weiser (deputy head of the Hanau Town Planning Office)*
- *Frankfurt am Main: Birte Biemann (staff member at the Frankfurt City Planning Office), Caroline Müller (head of Public Relations of the Frankfurt City Planning Office), Stefanie Nau (staff member for public relations at the Frankfurt City Planning Office), Jan Reiter and the team at Jugendclub Praunheim e.V., Andreas Schad and the team at Praunheimer Werkstätten gemeinnützige GmbH*

- Oberursel: Antje Runge (Bürgermeisterin), Anna Latsch (Leitung Bürgerbeteiligung), das Team der Portstrasse – Jugend & Kultur.
- Steinbach im Taunus: Steffen Bonk (Bürgermeister) und seinem Team
- Rüsselsheim am Main: Frank Kohmann (Fachbereichsleiter Stadt- und Grünplanung), Michael Schneider (Mitarbeiter im Fachbereich Stadt- und Grünplanung), Julian Korreng und Shaun Hawkins (Jugendförderung der Stadt Rüsselsheim), dem Team des Vereins B'skateboarding Rüsselsheim a.M. e. V., Andrea Albair (Opel Automobile GmbH)
- Kelsterbach: Manfred Ockel (Bürgermeister), Jochen Schaab (Leiter des Büro Bürgermeister), Robin Schmalz (Teamsprecher Kultur, Sport, Vereinsarbeit, Museum, Sport- und Wellnessbad), Markus Egger (Leiter der Jugendförderung) und sein Team sowie der Integrierte Gesamtschule Kelsterbach
- Hessisches Ministerium für Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen: Petra Manahl und ihr Team (Referat Großer Frankfurter Bogen).

Das Projekt „WohnRegion" wird entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen" der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR. Wir danken den Freunden des DAM e.V. für ihre großzügige Unterstützung.

Herausgegeben vom Deutschen Architekturmuseum Frankfurt, 2022.

- Autor*innen: Rebekka Kremershof, Josef H. Bogatzi, Natalie Heger, Ruth Schlögl, Ragna Körby, Sofia Salta, Michael Schneider, Julian Korreng, Felix Bausch und Sarah Grimm.
- Lektorat: Yannick Fiedler
- Übersetzung: Dr. Jeremy Gaines
- Gestaltung: Gardeners, Frankfurt

- *Oberursel: Antje Runge (mayor), Anna Latsch (head of Citizen Participation), the team at Portstrasse Youth & Culture.*
- *Steinbach im Taunus: Steffen Bonk (mayor) and his team*
- *Rüsselsheim am Main: Frank Kohmann (head of the Department of Urban and Green Planning), Michael Schneider (staff member at the Department of Urban and Green Planning), Julian Korreng and Shaun Hawkins (Youth Development Department of the city of Rüsselsheim), the team at the association B'skateboarding Rüsselsheim a.M. e. V., Andrea Albair (Opel Automobile GmbH)*
- *Kelsterbach: Manfred Ockel (mayor), Jochen Schaab (head of the Mayor's Office), Robin Schmalz (team spokesman for Culture, Sports, Club Work, Museum, and the Sports and Wellness Pool), Markus Egger (head of Youth Development) and his team, as well as Kelsterbach Integrated Comprehensive School*
- *Hessian Ministry of Economics, Energy, Transport, and Housing: Petra Manahl and her team (Großer Frankfurter Bogen Unit).*

The „WohnRegion" project is being developed as part of "dive in. Program for Digital Interactions" of the German Federal Cultural Foundation, funded by the Federal Government Commissioner for Culture and the Media (BKM) in the NEUSTART KULTUR program. We thank the Friends of DAM for their generous support.

Published by the Deutsches Architekturmuseum Frankfurt, 2022.

- *Authors: Rebekka Kremershof, Josef H. Bogatzi, Natalie Heger, Ruth Schlögl, Ragna Körby, Sofia Salta, Michael Schneider, Julian Korreng, Felix Bausch, and Sarah Grimm.*
- *Editing: Yannick Fiedler*
- *Translation: Dr. Jeremy Gaines*
- *Design: Gardeners, Frankfurt*

Vogelperspektive auf die Bau-Map von Frankfurt_2099
©TheJoCraft und*and* Geodatenübertragung_FFM2099 ©TheJoCraft
Bird's-eye view of the construction map of Frankfurt_2099

Ein Museum der Stadt Frankfurt am Main
A museum of the City of Frankfurt\Main

DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM
Bildung und Vermittlung
Hedderichstraße 108 – 110
60596 Frankfurt am Main
dam-online.de