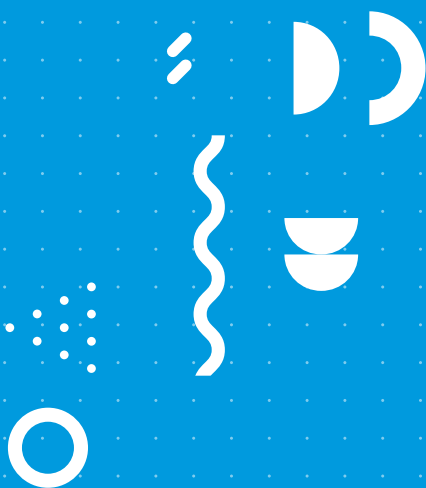




LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse







# INDEX

## THEORIE

### 6 **VORWORT**

### 8 **PROLOG**

#### 11 **1. Games als politische Bildung: Grundlagen & Debatten**

12 **Erfahrungsbeitrag einer Gamerin: Spiele sollten Eskapismus sein!**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse

16 **1.1 Medienerziehung beginnt zu Hause: Klare Regeln im Kontext der rasanten Entwicklung digitaler Medien**  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht

19 **1.2 Das PEGI-Label für Videospiele: Schutz vor unangemessenen Inhalten**  
Service national de la jeunesse/ BEE SECURE

26 **1.3 Game on! – Computerspiele & politische Bildung**  
Zentrum fir polittesch Bildung

#### 35 **2. Gaming und Psyche: der Versuch eines diagnostischen Blickes**

36 **2.1 Positive Auswirkungen von Videospiele auf das Wohlbefinden**  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht

40 **2.2 Negative Auswirkungen von Videospiele:**  
„Wie viel ist zu viel?“  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht

43 **2.3 Exzessives Spielen als maladaptive Bewältigungsstrategie: Das Ziel von Spielentwicklern**  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht

45 **2.4 Exzessives Spielen – alles gerät aus dem Gleichgewicht**  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht

47 **2.5 Sucht: Internet Gaming Disorder**  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht

#### 51 **3. Level up: medienpädagogische Weiterbildungen**

53 **3.1 Motivation durch Gamification in der non-formalen Bildung: Wie die Motivation Jugendlicher gesteuert werden kann**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse

54 **3.2 Fake News & Alternative Fakten. Was steckt dahinter? Wie gehen wir damit um? Was kann dadurch passieren?**  
Respect.lu

- 55 **3.3** Gut gerüstet durch den Informationsdschungel! 2 Webtools als Orientierungshilfe  
Zentrum fir politesch Bildung
- 56 **3.4** Computerspielsucht!? Exzessives Gaming bei Jugendlichen – Aktuelle Erkenntnisse, Interventionsmöglichkeiten (und ihre Grenzen), Umgang mit Eltern  
Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht
- 57 **4.** **Gaming-Events, Communitys und non-formale Fortbildungen**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 61 **AUTOREN UND PARTNERZENTREN**
- PRAXIS**
- 69 **Games: Digitale Kunst und der Einsatz zu pädagogischen Bildungszwecken**
- 71 **1.** **Persönliche Daten und Digitalisierung**  
Zentrum fir politesch Bildung, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 85 **2.** **Die Liebe, ein seltsames Spiel**  
SCRIPT, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 95 **3.** **Der Wert des (mental) Wohlbefindens**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 107 **4.** **(Sozialer) Druck: Chancen und Konsequenzen**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 115 **5.** **Exploration: komplex und verzwick**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 127 **6.** **Die Klimaeinflüsse**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 137 **7.** **Die Medien: Einfluss und Wirkungsgrad**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 145 **8.** **Die Verteilung der Reichtümer**  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 157 **9.** **Geschichtsforschung: Choose your own (hi)story**  
SCRIPT, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
- 168 **GAMEINDEX**

# VORWORT

Digitale Spiele sind nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken. Das Videospiel ist zu einem potenziellen Lerngegenstand unserer Jugend geworden und steht den Pädagogen, Lehrern und Erziehern mehr und mehr als Bildungsinstrument zur Verfügung.

Es stellt sich jedoch die Frage, wie viel Wirklichkeit in einem Videospiel steckt? Inwiefern können digitale Spiele der formalen und non-formalen Bildung als perspektivisches Lerninstrument genutzt werden?

Wie soll in Videospielen das eigene Handeln in Lernerfahrungen umgewandelt werden?

Videospiele sind geprägt von Regeln und Werten. Die Jugendlichen eignen sich im Spiel Wissen über die eigenen Grenzen an; dies ohne direkt spürbare Inzidenz auf das reale Leben. Die Simulation von (sozialen) Problemen in Videospielen fordert die Heranwachsenden im Prozess ihrer Persönlichkeitsentwicklung heraus – und fördert sie. Die (Spiel-) Motivation der Spieler, verbunden mit einer eigenen kritischen Reflexion und Evaluationsfähigkeit, rücken den Umgang mit Videospielen in das Feld eines potenziellen Bildungsraumes und ermöglichen es, Jugendliche gezielt für reale Werte und Ethiken zu sensibilisieren.

Das Einsetzen von Videospielen in der non-formalen Bildung benötigt eine professionelle Begleitung der jugendlichen Spieler. Die Verknüpfung der non-formalen Bildung und Jugendarbeit mit diesen sozialräumlichen (Videospiel-)Welten bietet Perspektiven für neue medienpädagogische Bildungs- und Handlungskonzepte, deren Umsetzung von Pädagogen und Jugendarbeitern begleitet werden muss.

Diese können die Begleitung der Jugendlichen und die Methoden der Jugendarbeit diversifizieren, indem sie alternative Lernmethoden entwickeln und neue Bildungsräume erschaffen. Sie sind gleichzeitig spielende Beobachter und beobachtende Spielende.

In diesem Sinne adressieren wir uns, mit der vorliegenden Handreichung, an die Pädagogen und Jugendarbeiter der non-formalen Bildung und verknüpfen somit die Digitalisierung des Alltags von Jugendlichen mit neuen Wegen und Methoden der non-formalen Bildung und Jugendarbeit um damit einen Beitrag zur inhaltlichen und didaktischen Unterstützung aller Pädagogen und Jugendarbeiter im Sinne eines expansiven Lernens zu leisten.



A stylized, handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Claude Meisch'.

**Claude Meisch**

Ministre de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse



# PROLOG

„Computerspiele sind in der Mitte unserer Gesellschaft angekommen.“ Dies ist ein Satz, den man in Werken rund um Computerspiele im Bildungskontext seit rund 15 Jahren immer wieder liest. Computerspiele sind zu *dem* Leitmedium des 21. Jahrhunderts geworden – als Konsumgüter, Wirtschaftsprodukte, Kommunikationswerkzeuge, Identitätsstifter und Kulturgut. Dabei können wir nicht von „dem“ Computerspiel sprechen, denn das Medium ist so vielschichtig wie kaum ein anderes und eröffnet eine unglaubliche Bandbreite an möglichen Erfahrungen. Ein Blick auf Statistiken zum Spielverhalten zeigt, dass sich der Großteil der Bevölkerung in Luxemburg sowie weltweit gerne und oft auf Erfahrungen mit digitalen Spielwelten einlässt – unabhängig von Geschlecht, Alter, sozialer oder kultureller Herkunft.

Für die pädagogische Arbeit ist ein weiterer Aspekt von wesentlicher Bedeutung. Rund um die Faszination für digitales Spiel(en) ist eine „Gaming-Kultur“ entstanden, die insbesondere von Kindern und Jugendlichen vorangetrieben, geformt und stets neu erfunden wird. Dabei geht es nicht nur um das Computerspielen an sich. Aufbauend auf einem gemeinsamen Interesse sind eine Reihe von Phänomenen entstanden, die sich durch aktive Partizipation in einer vom digitalen Spiel geprägten Medienlandschaft auszeichnen, die Menschen online und offline zusammenbringen, die unseren Alltag bereichern können, aber auch neue gesellschaftliche Herausforderungen mit sich bringen. Diese Phänomene manifestieren sich etwa in Gaming-Events, E-Sport-Veranstaltungen, Online-Communities, dem Streaming oder der Gameplay-Video-Produktion. Digitale Spielwelten, aber auch alle Aktivitäten der Gaming-Kultur sind letztendlich (informelle) Lernräume, wo Lernen erfahrungsbasiert, lustvoll und intrinsisch motiviert passiert.

Höchste Zeit also, diese Entwicklungen auch im Bildungssektor zu beachten, Potenziale aufzugreifen und sich auch einhergehenden Herausforderungen zu stellen. Abseits von starren Unterrichtsstrukturen und geleitet vom zentralen Prinzip der Lebensweltorientierung, birgt hier insbesondere die außerschulische Bildungs- und Jugendarbeit ein oft noch unausgeschöpftes Potenzial.



Spannende Ideen dazu liefert diese Handreichung, die zahlreiche Anregungen für spielbasierte Methoden im außerschulischen Rahmen beinhaltet – in der digitalen sowie analogen Welt. Beim Durchführen und Erproben der Methoden möchte ich Pädagogen und Jugendarbeiter dazu einladen, selbst eine „spielerische Haltung“ einzunehmen; das bedeutet neugierig zu sein, sich (neuen) Herausforderungen zu stellen, auszuprobieren und etwaiges Scheitern als Chance zu betrachten.



### **Mag. Natalie Denk, MA**

Leiterin des Zentrums für Angewandte  
Spieleforschung der Donau-Universität Krems

Natalie Denk leitet seit Juli 2019 das Zentrum für Angewandte Spieleforschung der Donau-Universität Krems und ist seit 2014 als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum in mehreren nationalen und internationalen Forschungsprojekten involviert. Zudem ist sie in der Leitung der Universitätslehrgänge des Zentrums tätig, u. a. „MedienSpielPädagogik“, „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ und „Game Studies“.

Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Game-based Learning, Educational Game Design sowie in der Auseinandersetzung mit Alters- und Genderaspekten im Zusammenhang mit digitalen Spielen.





# Games als politische Bildung: Grundlagen & Debatten

# Erfahrungsbeitrag einer Gamerin: Spiele sollten Eskapismus sein!

Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse, Steve Hilbert

## EIN FIKTIVES GESPRÄCH MIT LÉONIE

19 JAHRE, GAMERIN

### Hallo Léonie. Möchtest du dich kurz vorstellen?

Hi, ich bin Léonie und besuche aktuell die Abschlussklasse meines Lyzeums. Seit meinem 10. Lebensjahr spiele ich regelmäßig Videospiele. Mein Interessensspektrum ist sehr breit gefächert. Ich liebe Adventure-Games, kann mich aber auch für 3D-Plattformer oder Strategiespiele interessieren, solange die Spielgestaltung vielschichtig und spannend aufgebaut ist. Die Grafik ist für mich eher zweitrangig. Dafür existieren noch immer zu viele coole Retrogames, welche heutzutage für PC und Konsole neu aufgelegt werden.

### Was macht dir am Videospielen Spaß?

Beim Videospielen gefällt mir am besten die Interaktion mit meinen Freundinnen und Freunden. Das gemeinsame Erleben von Spielen steht von Anfang an im Mittelpunkt meines Interesses. Videospiele sollten Eskapismus sein und von den Alltagsorgen ablenken. Sie sollen mich an „unerreichbare“ Orte führen und mich somit zum Träumen verleiten.

### Unterscheidet dich beim Videospielen etwas von deinen Freundinnen und Freunden?

Ich tauche sehr tief in die Geschichte meines Avatars ein und kann mich sehr gut mit ihm identifizieren. Dieser „Flow“-Moment lässt mich alles um mich herum vergessen, sogar meine Freundinnen und Freunde. [lacht]

**Spielst du auch Videospiele, welche ernste Themen behandeln?**

Ich habe bereits mehrfach solche Spiele gespielt – dies auch zum Teil ohne es im Vorfeld zu wissen. Erst im Spielgeschehen oder durch Freunde, Freundinnen und Erwachsene habe ich erfahren, dass verschiedene Spielinhalte auf gesellschaftliche Probleme aufmerksam machen möchten. Die Spieldesigner sind hier sehr geschickt beim Vermitteln von gesellschaftlichen Werten. Solange ich das Spielabenteuer auf eine einzigartige Weise selbst erleben und interpretieren kann, finde ich solche Spielkonzepte nicht störend, sondern eher lehrreich.

**Hast du einen Spieletipp, welchen du Erwachsenen empfehlen würdest?**

Diese Antwort ist schwierig, da wir alle unsere eigenen Vorlieben haben. Ich wäre bereits zufrieden, wenn Erwachsene sich dieser Welt anvertrauen und einen *Gamer* nicht als „Freak“ abstempeln würden.

**Wie kommt es zu dieser Aussage? Wer trägt denn Schuld an dieser Situation?**

Ich suche nicht gerne nach Sündenböcken. Es gibt sicherlich mehrere Gründe. *Gamer* werden von den Erwachsenen noch immer zu sehr stigmatisiert. Letztere sind nur selten bereit, sich dieser neuen Welt zu öffnen.

Gleichzeitig versuchen wir Jugendliche uns maximal von unseren Eltern abzugrenzen. Videospiele bieten dazu eine gute Möglichkeit. Es ist also nicht verwunderlich, dass Jugendliche aus diesem Grund gerne auf diesen *Hype-Train* aufspringen.

**Der österreichisch-amerikanische Philosoph Frithjof Bergmann schrieb einst, dass das Leben sich lebendiger anfühlt, wenn die Menschen grundsätzlich das tun, was sie mögen. Gehört das Videospiele auch dazu? Und ist dies nicht gleichzeitig utopisch, da Videospiele oft eine stark rigide Struktur vorgeben, an die Spielende sich halten müssen? Dies entspräche demnach dem Gegenteil von Bergmanns Aussage. Was ist deine Meinung dazu?**

Prinzipiell spiele ich sehr gerne Videospiele. Ich tue dies freiwillig und dies gibt mir in der Tat das Gefühl, lebendig zu sein, da ich einfach das machen kann, was ich liebe. Ich stimme dem Philosophen hier zu. Gleichzeitig finde ich es aber auch ganz normal, dass ein Spielinhalt gegliedert sein muss. Ohne Limitierungen im Spiel kann ich keine Grenzen verschieben, mich nicht mit anderen „messen“. Spielregeln helfen mir zu verstehen, was im Spiel erlaubt und was nicht erlaubt ist. Ich möchte ja auch das Videospiel komplett durchspielen. Ich erlebe dies nicht als Einschränkung meiner Handlungsfreiheit.

**Kannst du dir vorstellen, dass Spiele im Allgemeinen die Grundlage einer Jugendkultur sein können, da wir über Spiele sehr viel lernen können? Dies behauptete bereits der niederländische Historiker Johan Huizinga in seinem Buch „Homo Ludens“ aus dem Jahre 1938?**

Videospiele sind ein tolles Kommunikationsmittel; dies unabhängig davon, ob ich alleine spiele oder mit Freunden und Freundinnen. In meiner Clique wird natürlich Kommunikation anders definiert, als wenn ich alleine spielen. Wir tauschen uns viel aus, reden über den Spielinhalt. Der Ideenaustausch fördert unsere Freundschaft. Gleichzeitig setzen wir uns mit Spielinhalten und ihren Geschichten auseinander und lernen aus diesen. Videospiele bieten genügend „Räume“, in denen sich *Gamer*, ob im Single- oder Multi-Player-Modus, austauschen und lernen können. Da entstehen schon ein gemeinsames Verständnis, gemeinsame Werte und Motivation, mit denen wir uns identifizieren und die Teil einer Jugendkultur sind.

**Dies klingt fast so, als ob Videospiele ohne Ausnahme lehrreich sind?**

[bestimmend] Nein, ich würde hier eher sagen, dass sie es sein „können“. Verschiedene Themen sind nicht immer direkt greifbar. Komplexe Themen wie z. B. Krankheiten, Krieg, o. Ä. bringen mich in den Videospiele (und allzu oft auch nach dem Spielen) zum Nachdenken. Das kann manchmal einschüchternd und beängstigend sein. In diesen Momenten hilft es mir, mich mit einem Erwachsenen auszutauschen.

**Dies klingt, als würden Videospiele nicht nur innerhalb des Spiels Grenzen verschieben, sondern auch außerhalb des Spielens.**

Das stimmt. Ich erlebe dies aber nicht als Nachteil. Ganz im Gegenteil. Nehmen wir zum Beispiel einen Third-Person-Shooter in einem Kriegsspiel. Ich lerne hier sehr viel über taktisches Vorgehen, Perspektivenwechsel, Beweggründe der Krieger oder Ähnliches. Ich kann mich in einen Kriegsveteranen versetzen und nachempfinden, wie er sich während eines realen Kriegs gefühlt haben muss. Ähnliche Vergleiche gibt es in sehr vielen Spielen. Das Lernen im Videospiele geht für mich weit über das „reine“ Videospiele hinaus.

Dieses Zusammenführen von Spielmechanik und Inhalt führt dadurch allmählich zur Auflösung von den aktuellen, starren Bildungsangeboten und ermöglicht ein Lernen, das Spaß macht. Natürlich müssen Spiele keine „runde“ Sache sein. Jedoch finde ich es toll, wenn sie nicht nur einen Unterhaltungswert oder eine Kunstform darstellen, sondern ebenfalls Wissen vermitteln. Dies ist sehr begrüßenswert. Ein Blick über den Tellerrand hat noch niemandem geschadet.

**Vielen Dank, liebe Léonie, für das tolle Gespräch und den Einblick in deine Gaming-Welt!**

## 1.1 MEDIENERZIEHUNG BEGINNT ZU HAUSE: KLARE REGELN IM KONTEXT DER RASANTEN ENTWICKLUNG DIGITALER MEDIEN

Zenter fir exzessiivt Verhalen a Verhalenssucht, Marc Bressler

Die Eltern von heute müssen sich in einem ganz neuen Erziehungsfeld zurechtfinden. Auf die Frage, wie Eltern früher mit Smartphone und Spielkonsole umgegangen wären, gibt es keine Antwort, auf die man sich heute beziehen könnte. Aktuell sprechen wir von der ersten Generation von Eltern, die mit der Erziehung von „digitalisierten“ Kindern und Jugendlichen konfrontiert ist. Über Generationen gefestigte Regeln und Familienroutinen, wie zum Beispiel das tägliche Zähneputzen vor dem Schlafengehen, gibt es für den Umgang mit digitalen Medien noch nicht. In vielen Familien fehlt es noch an einer konsequenten Umsetzung von Regeln über die Nutzungszeiten von Medien.

Spieler brauchen eine Anleitung zur sicheren und verantwortungsbewussten Nutzung von Spielen. Sie müssen erst einmal lernen, dass exzessives Spielen für das eigene Wohlbefinden schädlich sein kann.

Sie brauchen eine Anleitung, um zu erkennen, wann eine Pause notwendig ist. Die Eltern müssen ihnen helfen, ein gutes Gleichgewicht zwischen digitalen und analogen Interessen zu finden. Ratschläge für Eltern beinhalten folgende wichtige Aspekte:

- **Klare Regeln vereinbaren**
  - Inhalt: Was wird gespielt?
  - Zeit: Wie lange darf gespielt werden?
  - Ort: Wo wird gespielt?
  - Art und Weise: Was ist erlaubt, was nicht?  
(Bsp.: keine *InApp*-Käufe)
  
- **Warum sind Regeln bei Kindern und Jugendlichen notwendig?**

Die Entwicklung des Gehirns ist im Alter von 20 Jahren noch nicht abgeschlossen. Der letzte Teil des Gehirns, der sich ausbildet,



ist der präfrontale Kortex. Dieser Bereich ist für höherrangige geistige Operationen zuständig wie z. B.: Planen, Impulskontrolle, Abwägen von Konsequenzen, Motivation, Werthaltungen, Entscheidungsbildung.

Den Jugendlichen fehlt es noch an Impulskontrolle sowie dem realistischen Abschätzen von negativen Folgen des eigenen Handelns. Zu Hause erleben die Eltern in „Echtzeit“, wie ihre Kinder auf bestimmte Spiele reagieren und können deshalb auch am besten einschätzen, welche Regeln geeignet sind.

- **Zeitkontingente und Zeitbudget**

Mit zunehmendem Alter können die Kinder mehr Verantwortung für sich und ihr Handeln übernehmen. Bei Jugendlichen ab zehn Jahren empfiehlt es sich, ein wöchentliches Zeitkontingent – anstatt von Zeitvorgaben – zu vereinbaren. Ein Beispiel wäre:

- zehn Minuten Medienzeit pro Lebensjahr am Tag
- oder eine Stunde pro Lebensjahr in der Woche

- **Zeitliche Strukturen und feste Routinen (der Familie)**

Der Tagesrhythmus, v. a. mit festen Schlafzeiten, soll eingehalten werden. Die Struktur und Vorhersehbarkeit kann dem Gefühl von Kontrollverlust entgegenwirken, zum Beispiel durch konkrete Tagespläne.

Beispiele täglicher Rituale: Spaziergänge, Pauseneinheiten und Bewegung vor und nach dem Lernen, gemeinsames Abendessen ohne Medien, ...

- **Klare Trennung zwischen Arbeit und Vergnügen**

Ebenfalls wichtig sind klare Regeln, zu welcher Zeit der PC oder das Tablet für schulische Aufgaben, für Videotelefonate mit Freunden oder zum Spielen benutzt werden darf. Sinnvoll ist dabei die Vereinbarung von handyfreien Zeiten und Zonen. So darf während des Essens, im Bett und nach 22 Uhr keine Zeit mehr am Smartphone verbracht werden. Im Schulunterricht, bei den Hausaufgaben sowie während der gemeinsamen Essenszeiten muss das Smartphone weggeräumt werden. Ein bis zwei Stunden vor dem Schlafengehen hat das Smartphone Sendepause.

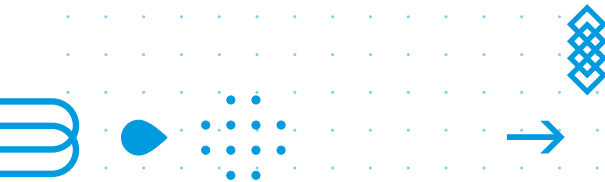
- **Computer oder Konsole einen neuen Platz zuweisen**

Der PC im eigenen Zimmer, Arbeitszimmer oder Hobbykeller hat seine Vor- sowie Nachteile. Auf der einen Seite kann dort störfrei gearbeitet werden. Auf der anderen Seite kann diese Abschottung zu einem Verlust des Zeitgefühls und der Kontrolle vor dem Bildschirm führen.

Für die Nutzung von Medien (PC, Konsole, Tablet, ...) eignet sich ein Raum, der auch von anderen Familienmitgliedern benutzt wird, wie beispielsweise das Wohnzimmer. Besorgniserregend ist es, wenn Medien im Bett oder vom Bett aus genutzt werden können.

- **Nach weiteren Aufgaben/Tätigkeiten suchen –  
das Gleichgewicht wiederherstellen**

Es ist wichtig, gemeinsame Freizeitangebote oder neue Hobbys anzubieten. Bei einer hohen Mediennutzung braucht eine Person ein Gegengewicht an smartphone- oder spielkonsolenfreien, alternativen Freizeitaktivitäten.



## 1.2 DAS PEGI-LABEL FÜR VIDEOSPIELE: SCHUTZ VOR UNANGEMESSENEN INHALTEN

SNJ/BEE SECURE, Celina Pereira Dos Santos

### WAS IST PEGI?

Die Pan European Game Information<sup>1</sup> (PEGI) bietet eine europaweite Alterseinstufung für Videospiele in mittlerweile 38 europäischen Ländern, welche auf den meisten Verpackungen von Videospiele zu finden ist und vor unangemessenen Inhalten<sup>2</sup> schützen soll. PEGI bewertet alle Festplattenspiele, aber keine Spiele auf Steam<sup>3</sup>.

Die Einschätzung der Videospiele wird von den Herstellern anhand eines Fragebogens vorgenommen, in dem sie angeben müssen, ob ihr Spiel Schimpfwörter, Glücksspiele, Diskriminierung, Nacktheit, sexuelle Handlungen, Alkohol- oder Drogenkonsum, Gewalt oder gruselige, beängstigende Inhalte enthält.

Nach einer Auswertung anhand eines Kriterienkataloges und stichprobenartigen Tests erhält das Spiel eine entsprechende Alterskennzeichnung und ausführlichere Angaben in Form von kleinen Piktogrammen, welche genauere Auskunft über als problematisch eingestufte Inhalte des Spiels geben sollen und auf der Verpackung vermerkt werden.

### ALTERSKENNZEICHNUNGEN



- ◀ Spiele, die theoretisch für Kinder ab 3 Jahren, also für alle Altersklassen geeignet sind, enthalten keine Inhalte, die Angst erregen könnten. Sie können aber milde Formen von Gewalt in humorvollen, lustigen und harmlosen Darstellungen enthalten.

1 <https://pegi.info/de>

2 <https://www.bee-secure.lu/de/news/das-internet-nicht-immer-kinderfreundlich/>

3 Online-Spieleplattform



- ◊ In diese Kategorie fallen Videospiele, die angsterregende Inhalte enthalten oder Gewalt implizit, aber unrealistisch und ohne Details (z. B. Blut) zeigen.



- ◊ In Videospiele, die ab 12 Jahren freigegeben sind, können explizitere Gewalt, vulgäre Sprache, sexuelle Andeutungen und Glücksspiele enthalten sein.



- ◊ Spiele mit dieser Bewertung können sehr vulgäre Sprache, Glücksspiele, realistische Darstellungen von Sex und Gewalt enthalten oder Alkohol- und Drogenkonsum zeigen.



- ◊ Spiele, die ab 18 Jahren freigegeben sind, können alle oberen genannten Aspekte beinhalten, da sie für erwachsene, resiliente und verantwortungsvolle *Gamer* geeignet sind. Hierbei können nämlich noch grobe und unmotivierte Gewalt und das Töten wehrloser Kreaturen und Menschen gezeigt werden. In diesen Spielen können Sex, Alkohol- und Drogenkonsum verherrlicht werden.

## PIKTOGRAMME



- ◊ Das Spiel enthält eine vulgäre Sprache. Diese Beschreibung findet man bei Spielen mit einer PEGI-12-Altersfreigabe (milde Schimpfwörter), PEGI-16 (z. B. Schimpfwörter mit sexuellem Bezug oder Blasphemie) oder PEGI-18 (z. B. Schimpfwörter mit sexuellem Bezug oder Blasphemie).



- ◊ Das Spiel enthält Darstellungen von ethnischen, religiösen, nationalistischen oder anderen Stereotypen, die Hass fördern können.



- ◁ Das Spiel bezieht sich auf illegale Drogen, Alkohol oder Tabak oder stellt deren Konsum dar.



- ◁ Diese Beschreibung kann bei Spielen mit einer PEGI-7-Altersfreigabe erscheinen, wenn das Spiel Bilder oder Geräusche enthält, die auf kleine Kinder verängstigend wirken können, oder bei der PEGI-12-Altersfreigabe, wenn erschreckende Geräusche oder Horroreffekte (ohne gewalttätigen Inhalt) vorkommen.



- ◁ Das Spiel enthält Glücksspielelemente, ermuntert zum Glücksspiel oder lehrt, wie man spielt. Diese Glücksspielsimulationen beziehen sich auf Glücksspiele, die normalerweise in Casinos oder Spielhallen gespielt werden.



- ◁ Diese Inhaltsbeschreibung kann eine PEGI-12-Altersfreigabe begleiten, wenn das Spiel sexuelle Posen darstellt oder sexuelle Anspielungen enthält, eine PEGI-16-Altersfreigabe, wenn erotische Nacktheit oder Geschlechtsverkehr ohne sichtbare Genitalien dargestellt werden, oder eine PEGI-18-Altersfreigabe, wenn das Spiel explizite sexuelle Handlungen zeigt. Darstellungen von Nacktheit in einem nicht-sexuellen Kontext erfordern keine spezielle Alterseinstufung. Diese Beschreibung ist in solchen Fällen nicht notwendig.



- ◁ Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen. In Spielen mit PEGI-7-Altersfreigabe darf es sich dabei nur um nichtrealistische oder nicht sehr detailliert dargestellte Gewalt handeln. Spiele mit PEGI-12-Altersfreigabe können Gewalt in einer Fantasy-Umgebung oder die Darstellung nichtrealistischer Gewalt beinhalten, die sich gegen menschenähnliche Charaktere wendet, wobei Spiele mit PEGI-16 oder -18 zunehmend realistisch wirkende Gewalt aufweisen können.



- ◄ Das Spiel bietet Anwendern die Möglichkeit, digitale Güter oder Dienstleistungen mit realer Währung zu erwerben. Zu solchen Käufen gehören zusätzliche Inhalte (Bonuslevels, Outfits, Überraschungsgegenstände, Musik), aber auch Upgrades (z. B. zum Deaktivieren von Anzeigen), Abonnements für Updates, virtuelle Münzen und andere Formen von *In-Game*-Währung.

Diese Inhaltsbeschreibung wird manchmal von einem zusätzlichen Hinweis begleitet, wenn die *In-Game*-Käufe zufällige Gegenstände (wie Lootboxen oder Kartenpakete) enthalten. Bezahlte Zufallsgegenstände umfassen alle Angebote im Spiel, bei denen die Spieler vor dem Kauf nicht genau wissen, was sie bekommen. Sie können direkt mit echtem Geld gekauft und/oder gegen eine virtuelle Währung im Spiel getauscht werden. Je nach Spiel können diese Gegenstände rein kosmetisch sein oder einen funktionalen Wert haben.

Der Hinweis wird immer unter oder neben der Alterskennzeichnung und den Inhaltsbeschreibungen angezeigt.

**PEGI-OK – Das PEGI-OK-Kennzeichen wird für Spiele ausgestellt, die nur online digital (also nicht als physische Kopie) verfügbar sind und die keinerlei kinder- und jugendgefährdende Inhalte enthalten.**

## PEGI, IARC, USK, ... WORAUF KANN MAN ACHTEN?

Außer PEGI gibt es noch andere nationale und internationale Klassifikations- und Einstufungssysteme. Vor allem deutsche oder deutschsprachige Videospiele sind normalerweise auch mit USK-Kennzeichnungen versehen, die von der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ ausgestellt werden, welche in Deutschland für die Altersfreigabe von Videospiele und Trailern zuständig ist. Diese Kennzeichnung kann zwar bei der Auswahl von angemessenen Videospiele helfen, jedoch gilt sie nur in Deutschland als bindend.

Manche Online-Plattformen für Videospiele wenden die PEGI-Altersfreigabe nach einem anderen Verfahren an: So verfahren beispielsweise der Nintendo eShop, der Microsoft Windows Store, der Google Play Store und der Oculus VR Store nach dem IARC-System<sup>1</sup> der *International Age Rating Coalition*<sup>2</sup>, einem Zusammenschluss von verantwortlichen Organisationen zur weltweiten Altersbewertung. Zu der IARC gehören unter anderem die USK, aber auch das ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), welches für die Alterseinstufung für Videospiele in den USA und Kanada zuständig ist.

Im Vergleich zu anderen Klassifikationssystemen bietet PEGI jedoch durch die Altersangabe und die Angaben zu möglicherweise problematischen Inhalten eine gut erkennliche, transparente und einheitliche Klassifikation, die in Europa einsetzbar ist.

## GRENZEN DER PEGI-ALTERSEMPFEHLUNGEN

Die von PEGI angebotene Altersfreigabe ist eine allgemeine Empfehlung seitens der Spiele-Hersteller. Jedoch gibt diese nicht an, für welches Alter die Mechaniken, Strategien und Anforderungen sinnvoll und spielbar sind. Ein Spiel, welches für Kinder ab 3 Jahren freigegeben ist, ist zwar frei von unangemessenen Inhalten, kann jedoch sehr anspruchsvoll und komplex aufgebaut sein, sodass es sich eher für Erwachsene eignet.

Die allgemeine Altersempfehlung der PEGI ist eine unverbindliche Empfehlung und nicht als bindende Alterseinschränkung für den Verkauf von Spielen gedacht. Auch wird je nach Land, Geschäft oder Kassierer nicht überall per Altersnachweis nachgeprüft, ob beispielsweise ein jugendlicher Kunde wirklich das angegebene PEGI-Mindestalter besitzt.

1 [www.globalratings.com](http://www.globalratings.com)

2 [www.usk.de/alle-lexikonbegriffe/iarc](http://www.usk.de/alle-lexikonbegriffe/iarc)

## WORAUF KANN MAN BEI VIDEOSPIELEN IN PUNCTO JUGENDSCHUTZ ACHTEN?

- Beim Kauf von Videospielen kann die PEGI-Alterseinstufung als erste Orientierung beachtet werden. PEGI bietet eine gute Transparenz und Einordnung der Spielinhalte. Jedoch kann die Hinzunahme weiterer Bewertungssysteme zusätzlich hilfreich sein, da diese aufgrund anderer Klassifizierungs- und Bewertungsverfahren weitere Informationen zu unangemessenen Inhalten<sup>1</sup> einbeziehen können.
- Falls ein Spiel keine PEGI-Einstufung besitzt, kann man andere Klassifikationen zurate ziehen. Sollte es keine Altersempfehlung geben, kann man sich selbst über die Sprache, bildliche Darstellungen (Blut, Nacktheit ...) oder thematische Inhalte wie Sexualität, Alkohol- und Drogenkonsum sowie Gewalt informieren und so selbst einschätzen, für welches Alter ein Spiel geeignet ist. Jugendliche können auch sehr unterschiedlich auf Inhalte in Videospielen reagieren, sogar wenn diese als unbedenklich eingestuft werden. Deshalb ist es wichtig zu prüfen, ob vielleicht Themen auftauchen, auf welche Teenager sensibel reagieren könnten oder welche unangebracht sind. Ein guter Weg hierfür ist, sich selber einen Eindruck des Spielerlebnisses zu verschaffen. Beispielsweise kann man auf gängigen Video-Plattformen nach Videos suchen, in denen das Spiel demonstriert bzw. vorgestellt wird. Sogenannte *Let's play*-Videos können hier aufschlussreich sein.
- Bei diversen App- und Videospiele-*Online-Stores* (z. B. Apple App Store oder Google Play Store) können Kindersicherungen zum Jugendschutz eingeschaltet werden.
- Es ist wichtig, Kinder und Jugendliche beim Spielen zu begleiten und mit ihnen zu besprechen, was sie gerade gesehen und erlebt haben – ganz nach dem Motto *Discover together*. Bei Multiplayer-Spielen kann man sogar miteinander Spaß haben und gemeinsame Erfahrungen sammeln.

<sup>1</sup> [www.beé-secure.fu/dé/news/das-internet-nicht-immer-kinderfreundlich](http://www.beé-secure.fu/dé/news/das-internet-nicht-immer-kinderfreundlich)



Es soll darauf geachtet werden, dass das Spiel von der Komplexität und der Schwierigkeit her geeignet und spielbar ist, ohne den Spielenden zu überfordern. Es gibt zusätzlich besondere Videospiele mit pädagogischem Hintergrund, welche an die kognitiven Fähigkeiten der spielenden Person angepasst sind und/oder sogar Lerninhalte vermitteln. Da PEGI-Angaben keine Beschreibungen zur Spielbarkeit enthalten, ist es ratsam, sich auf entsprechenden Plattformen zusätzlich über die Spielbarkeit und die Qualitäten von Videospiele zu informieren.

Mehr Informationen zur Erziehung hinsichtlich digitaler Medien befinden sich im Ratgeber für Eltern: Bildschirme in der Familie – Einstellen, aufklären und begleiten<sup>1</sup>.

### Quellen

- BEE SECURE: [www.bee-secure.lu/de/news/discover-together-die-videoreihe-fuer-eltern](http://www.bee-secure.lu/de/news/discover-together-die-videoreihe-fuer-eltern)
- PEGI: [www.pegi.info/de](http://www.pegi.info/de)
- Saferinternet.at – Was bedeuten die PEGI- und USK-Kennzeichen  
[www.saferinternet.at/faq/digitale-spiele/was-bedeuten-die-peg-i-und-usk-kennzeichen](http://www.saferinternet.at/faq/digitale-spiele/was-bedeuten-die-peg-i-und-usk-kennzeichen)
- Themenheft – Digital spielend lernen: [www.script.lu/sites/default/files/publications/2020-11/20200304\\_Script\\_Themenheft\\_DigitalGameBasedLearning\\_Interior\\_HD\\_v01.pdf](http://www.script.lu/sites/default/files/publications/2020-11/20200304_Script_Themenheft_DigitalGameBasedLearning_Interior_HD_v01.pdf)
- Wort.lu – USK: [www.wort.lu/de/panorama/das-bedeuten-die-bunten-siegel-der-usk-altersfreigaben-fuer-video-spiele-559bf40f0c88b46a8ce5c5c9](http://www.wort.lu/de/panorama/das-bedeuten-die-bunten-siegel-der-usk-altersfreigaben-fuer-video-spiele-559bf40f0c88b46a8ce5c5c9)
- Wikipedia – IARC: [https://en.wikipedia.org/wiki/International\\_Age\\_Rating\\_Coalition](https://en.wikipedia.org/wiki/International_Age_Rating_Coalition)
- Wikipedia – PEGI: [https://en.wikipedia.org/wiki/Pan\\_European\\_Game\\_Information](https://en.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information)

<sup>1</sup> <http://www.bee-secure.lu/bildschirme-in-der-familie>

## 1.3 GAME ON! – COMPUTERSPIELE & POLITISCHE BILDUNG

Zentrum für politische Bildung, Romain Schroeder

Spielen macht Spaß, Spielen weckt die Neugier, Spielen kann dazu beitragen, sich neues Wissen anzueignen und neue Fähigkeiten zu erlernen. Videospiele bieten unzählige Möglichkeiten, diesen Spieltrieb auszuleben, und die Anzahl der Menschen, die am Handy, an der Konsole oder ihrem PC spielen, steigt seit Jahren ununterbrochen an. Neuesten Zahlen zufolge spielen 36 Millionen Franzosen und 34 Millionen Deutsche zumindest gelegentlich Videospiele. Das Durchschnittsalter der *Gamer* liegt bei knapp über 38 Jahren, 52,5 % davon sind Männer und 47,5 % Frauen<sup>1</sup>. In den vergangenen Jahren wurden immer mehr Spiele entwickelt, die sich mit gesellschaftlichen, historischen, kulturellen oder ethischen Themen befassen, auch sogenannte *Serious Games*. Zu den kommerziell sehr erfolgreichen und aufwendig produzierten Spielen gesellt sich eine stetig wachsende Zahl kleinerer Titel, die zu kontroversen Themen wertvolle Impulse bieten können. Diese beiden Entwicklungen bieten Potenzial für die Bildung im Allgemeinen und für die politische Bildung im Speziellen.

### WAS IST POLITISCHE BILDUNG?

Politische Bildung hat zum Ziel, das bürgerschaftliche Engagement zu fördern, indem sie zu einem besseren Verständnis von Politik und Demokratie sowie aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen beiträgt. Sie möchte Menschen stärken und dazu ermutigen, sich am politischen Leben und am öffentlichen Diskurs zu beteiligen. Politische Bildung richtet sich dabei vor allem, aber nicht ausschließlich an junge Menschen.

1 Für Luxemburg gibt es keine diesbezüglichen Statistiken. Die vorliegenden Zahlen aus dem Jahre 2020 stammen aus Frankreich ([www.afjv.com/news/10392\\_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm](http://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm)) und aus Deutschland (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, (Hrsg.) game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., Berlin, 2020.)

Sie findet im formalen (z. B. Schulen) und non-formalen (z. B. Jugendhäuser) Bereich statt, aber auch in Familien oder anderen alltäglichen Situationen. Als Leitlinien der politischen Bildung fungieren die Prinzipien des Beutelsbacher Konsenses. Dies bedeutet, dass junge Menschen nicht von der Meinung ihres Pädagogen überwältigt werden dürfen und selbstständig zu einem Urteil finden sollen. Kontroverse Themen müssen kontrovers dargestellt werden und Lernende sollen in die Lage versetzt werden, eine politische Situation zu verstehen, die eigene Interessenlage zu analysieren und sie im Sinne ihrer persönlichen Interessen zu beeinflussen.

Die politische Bildung arbeitet dabei kompetenzorientiert. Junge Menschen sollen sich Wissen aneignen, ihre Urteilsbildung stärken und Handlungskompetenzen entwickeln. Die mit dem *Deeper Learning*<sup>1</sup> angestrebten Schlüsselkompetenzen Kommunikation, Kreativität, Kollaboration und kritisches Denken sind dabei fester Bestandteil politischer Bildung.

## ... UND WELCHEN BEITRAG KÖNNEN VIDEOSPIELE LEISTEN?

Videospiele können in mehreren Lernsituationen im Bereich der politischen Bildung zum Einsatz kommen.

### **Spiele als Themeneinstieg**

Videospiele haben das Potenzial, Jugendliche in ihrer Welt abzuholen und sie mit Hilfe eines vertrauten und für sie sehr positiv besetzten Mediums an ein neues Thema heranzuführen. Ihre Freude an Videospielen wird aufgegriffen, um Begeisterung für politische Themen zu wecken, die sie oftmals als weniger spannend empfinden, oder für Themen, die sie möglicherweise gar nicht als politisch wahrnehmen.

So übernimmt der Spieler im Simulationsspiel *Papers, Please* die Rolle eines Grenzbeamten und muss unter Zeitdruck

<sup>1</sup> [www.hse-heidelberg.de/hsedigital/hse-digital-teaching-and-learning-lab/deeper-learning-initiative/was-ist-deeper-learning](http://www.hse-heidelberg.de/hsedigital/hse-digital-teaching-and-learning-lab/deeper-learning-initiative/was-ist-deeper-learning)

entscheiden, wem die Einreise in das fiktive Land Arstotzka gewährt und wem sie verweigert wird. Das Spiel eignet sich gut zum Einstieg in die Themenbereiche „Flucht und Migration“, „Korruption“ oder „Bürokratie“. In *Through the Darkest of Times*, einem Strategiespiel über den Widerstand gegen den Nationalsozialismus, taucht der Spieler in das Berlin des Jahres 1933 ein, entdeckt die zunehmende Ausgrenzung der jüdischen Bevölkerung und stellt sich Fragen rund um Resistenz, Anpassung und Misstrauen in einer wachsenden Diktatur.

Nachdem das Spiel in einer ersten Phase angespielt wurde, die Jugendlichen die Relevanz eines Themas erkannt haben und ihr Interesse daran geweckt wurde, übernimmt der Pädagoge eine moderierende Aufgabe, um das Thema mit anderen didaktischen Mitteln zu vertiefen.

Auch wenn es beim Einsatz von Videospiele als Hinführung zu einem Thema der politischen Bildung bei einer kurzen und eher oberflächlichen Nutzung eines Spiels bleibt, so kann sie doch sinnvoll sein. Zielgerichteter wird der Einsatz allerdings, wenn man das Thema durch einen angemessenen, tiefergehenden Umgang mit den Inhalten im Anschluss an das Spiel vertiefen kann.

### **Spiele zur vertieften Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen**

Videospiele können in Lernsituationen nicht nur angespielt, sondern auch über einen längeren Zeitraum oder gar vollständig gespielt werden. Sie wurden zum Teil bewusst zu Zwecken politischer Bildung entworfen und können bei Zielgruppen eingesetzt werden, die sonst schwer zu erreichen sind.

Im Idealfall bieten sie ein spannendes Gameplay, herausfordernde Aufgaben, geben dem Spieler ein schnelles Feedback und motivieren ihn, vermitteltes Wissen – oftmals unbewusst – aufzunehmen. Jugendliche entdecken spielerisch neue Themen, können die ihnen gestellten Herausforderungen in ihrem eigenen Tempo bewältigen, Lösungsansätze entwickeln und zur Not öfter wiederholen. Dies erhöht ihre Problemlösungskompetenz und ermöglicht es ihnen, Dinge auszuprobieren, kreativ zu sein, zu

scheitern und es erneut zu versuchen, ohne dass dies dauerhafte Nachteile mit sich bringt. Im Gegensatz zu traditionellen Schulaufgaben, wo sie ein Scheitern in aller Regel vermeiden möchten, ist ein Scheitern im Spiel weitaus weniger frustrierend. Auch Erfolge beim Spielen können der Selbstwirksamkeit zuträglich sein, wenn auch sicherlich in anderem Maße als dies in der realen Welt der Fall wäre. Darüber hinaus können Videospiele die Einnahme anderer, fremder Perspektiven erleichtern und damit Verständnis und Empathie fördern.

So übernimmt der Spieler in *Civilization VI – Gathering Storm* die Rolle einer Nation und wird mit den Ursachen und Auswirkungen des Klimawandels konfrontiert. Er hat anschließend die Möglichkeit, den eigenen CO<sub>2</sub>-Ausstoß durch unterschiedliche Maßnahmen zu verringern oder durch Resolutionen in einer UN-ähnlichen Institution den CO<sub>2</sub>-Ausstoß zu begrenzen. Spielende eignen sich Wissen um den Klimawandel an, erkennen Zusammenhänge, entwickeln Handlungsstrategien und stellen – in der spielerischen Auseinandersetzung mit Anderen – deren Erfolg oder deren Scheitern fest.

Im Indie-Adventure-Spiel *Neo Cab* nehmen die Jugendlichen die Rolle von Lina, einer Taxifahrerin in der fiktiven Stadt Los Ojos ein. Die Stadt ist bekannt für die *Gig Economy*<sup>1</sup> sowie ihren hohen Grad an Technologisierung: selbstfahrende Autos, Armbänder, die die Emotionen ihrer Träger anzeigen oder Technologie, mit Hilfe derer man Informationen direkt über die eigene Brille einsehen kann. Das Spiel behandelt unter anderem die fortschreitende Digitalisierung auf Kosten von Arbeitsplätzen und Datenschutz sowie das Recht auf Privatsphäre.

Auch hier kommt dem Pädagogen die wichtigste Rolle zu. Das im Spiel vermittelte Wissen muss im Vorfeld auf seine Korrektheit überprüft werden und der Einsatz des Spiels unbedingt durch eine nachträgliche Auseinandersetzung mit dessen Inhalten und Methoden pädagogisch begleitet werden. Der Pädagoge soll

<sup>1</sup> Mit *Gig Economy* wird ein Teil des informellen Arbeitsmarktes bezeichnet, bei dem zeitlich befristete Aufträge flexibel und kurzfristig an Arbeitssuchende, Freelancer oder geringfügig Beschäftigte vergeben werden ([www.wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gig-economy-122673](http://www.wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gig-economy-122673))

die Jugendlichen im Anschluss dabei unterstützen, das im Spiel Erlebte auf die Realität zu übertragen bzw. zu hinterfragen. Er muss dabei Wege zum vertiefenden Umgang mit dem Thema vorsehen und damit jene Komplexität aufzeigen, die in Spielen oft verloren geht. Dabei sollen junge Menschen zur Bildung eines eigenen Urteils ermutigt werden. Für Spiele wie *Civilization VI – Gathering Storm*, *Neo Cab* oder auch *This War of Mine* haben manche Bildungseinrichtungen bereits pädagogisches Material ausgearbeitet.

### **Spiele zum Kompetenzerwerb unabhängig von Spielinhalten**

Zahlreiche Videospiele, die sich vordergründig nicht um gesellschaftliche, politische oder ethische Fragestellungen drehen, bergen ebenso Möglichkeiten zum Einsatz in der politischen Bildung. Sie erlauben es jungen Menschen, sich jene, oft als „Kompetenzen für das 21. Jahrhundert“ betitelte Fähigkeiten wie Kommunikation, Kreativität, Kollaboration und kritisches Denken anzueignen. Der Fokus des Spielens liegt in diesem Fall weniger auf dem vordergründigen Ziel der Unterhaltung als auf dem Hinterfragen des Verhaltens der Jugendlichen während des Spiels. Manche Spiele bergen das Potenzial, Jugendlichen Werte und Normen bewusst zu machen, das eigene Verhalten im Spiel zu hinterfragen und über die eigenen Wertvorstellungen nachzudenken. Auch die Art und Weise, wie die Jugendlichen im Spiel selbst und um das Spiel herum miteinander umgehen, kann analysiert werden. Kreativität kann in Bereichen unter Beweis gestellt werden, mit denen junge Menschen im richtigen Leben nicht in Kontakt kämen. Die Art bzw. das Nicht-Vorhandensein von Zusammenarbeit angesichts gemeinsamer Herausforderungen kann hinterfragt und eine kritische (Selbst-) Reflexion angeleitet werden.

Ein gutes Beispiel ist das *Open-World*-Spiel *Minecraft*. Bei diesem Spiel gibt es keine vorgegebenen Spielziele oder Lösungswege. Im sogenannten Kreativmodus kann der Spieler frei die eigene Spielwelt entdecken und nach Lust und Laune Gebäude und Vorrichtungen bauen und selbst die Landschaft neu gestalten.

Der Kreativität sind dabei fast keine Grenzen gesetzt. Für die politische Bildung wird das Spiel dann besonders interessant, wenn die Spieler in ihrer virtuellen Welt miteinander interagieren. So bauen sie zum Beispiel gemeinsam ihre Idealstadt. Sie errichten eigene Wohnhäuser oder gemeinschaftliche Gebäude, stellen Nutztiere in ihre Stadt oder bauen Werkzeuge oder Waffen. Sie können sich dafür entscheiden, sich gemeinsam über die Gestaltung ihrer Stadt zu verständigen, Rücksicht auf die Bedürfnisse Anderer zu nehmen, Konflikte im Dialog auszutragen oder ihre Gebäude gegenseitig einzureißen und sich gegenseitig zu bekriegen.

Die Aufgabe des Pädagogen besteht anschließend darin, den Jugendlichen die im Laufe des Spiels angewandten Kommunikationsmuster oder die Formen ihrer (Nicht)Zusammenarbeit bewusst zu machen. Kritische Phasen im Spiel können rückblickend noch einmal analysiert und selbstkritisch hinterfragt werden. Dies geht auch bei Kindern, denen es möglicherweise noch schwerer fällt, sich mit z. B. bereits genannten Themen politischer Bildung auseinanderzusetzen.

## **Spiele als Untersuchungsgegenstand**

Ein Spiel ist immer mehr als nur ein Spiel. Genau wie Kinofilme, TV-Serien, Musik oder Gemälde sind auch Videospiele Kinder ihrer Zeit: Sie sind in einem bestimmten Kontext entstanden und bilden den politischen, wirtschaftlichen und sozialen Kontext ab, in dem sie geschaffen wurden. Ab und an ist dieser Kontext zugleich auch Gegenstand des Spiels (so z. B. im Spiel *PeaceMaker* zum Nahostkonflikt). Videospiele können allerdings auch für politische Bildung relevant sein, wenn dies nicht ausdrücklich Ziel ist oder ihre Entwickler gar vorgeben, ihre Spiele seien gänzlich unpolitisch. Spiele transportieren realweltliche Bezüge, Ideologien und Bedeutungen. Sie können unbewusst politische oder gesellschaftliche Auffassungen oder Einstellungen widerspiegeln oder (mehr oder weniger offen) die politischen und gesellschaftlichen Ansichten ihrer Entwickler wiedergeben.

Videospiele müssen somit genau wie andere zeitgeschichtliche Quellen oder Medien kontextualisiert und auf ihren Ursprung, ihre Intention und ihre Botschaften hin untersucht werden. Um ein Computerspiel als zeithistorische Quelle oder als Medium analysieren zu können, muss es gespielt und anschließend unter Rückgriff auf die Methode der Quellen-, bzw. Medienkritik untersucht werden.

So erlauben bewusst gewählte Orte oder Gegner in Ego-Shootern wie *Call of Duty*, oder die Präsenz bzw. Abwesenheit von gleichgeschlechtlichen Paaren in Simulationsspielen wie *The Sims* oder *Tomodachi Life* Rückschlüsse auf Kontext und Intention. Eine Forschungsarbeit zu Fotos aus Computerspielmagazinen<sup>1</sup> kommt unter anderem zum Schluss, dass Schwarze und Latinos häufiger als Athleten oder Aggressoren dargestellt werden, schwarze Männer weniger oft Schutzkleidung tragen und technisch schlechter ausgestattet sind als Weiße. Asiaten werden dagegen oft als intellektuell überlegen, aber physisch schwächer dargestellt. Diese, ob nun bewusst oder unbewusst benutzten, Stereotype ermöglichen Rückschlüsse, öffnen Raum für Diskussionen und können somit Gegenstand politischer Bildung sein. Das Bewusstmachen solcher Stereotype verhindert, dass sie unreflektiert übernommen und verinnerlicht werden.

Auch in diesem Fall ist die Vorbereitung des Pädagogen und dessen Anleitung und Begleitung der Jugendlichen von großer Bedeutung. Die Analyse von Videospielen muss sorgfältig vorbereitet sein, den Jugendlichen soll die Methode der Quellen- bzw. Medienkritik nähergebracht und die Schlussfolgerungen sollen in der Gruppe diskutiert werden.

### **Die Rolle des Pädagogen beim Einsatz von Videospielen**

Ob in der politischen Bildung Videospiele zum Einstieg in ein Thema, zur einer vertiefenden inhaltlichen Auseinandersetzung, zum Erlernen wichtiger Kompetenzen oder zur Analyse des Entstehungskontextes eines Spiels eingesetzt werden: Pädagogen spielen eine entscheidende Rolle beim Spielen sowie bei der

<sup>1</sup> [www.researchgate.net/publication/230800321\\_Playing\\_With\\_Prejudice\\_The\\_Prevalence\\_and\\_Consequences\\_of\\_Racial\\_Stereotypes\\_in\\_Video\\_Games](http://www.researchgate.net/publication/230800321_Playing_With_Prejudice_The_Prevalence_and_Consequences_of_Racial_Stereotypes_in_Video_Games)



Vor- und Nachbereitung des Einsatzes von Videospiele, ganz unabhängig davon, ob sie im formalen Unterricht oder in der außerschulischen Bildung zum Einsatz kommen.

Das Spielen allein macht sehr wohl Spaß und kann Anreize für das Lernen setzen. Pädagogen wissen sicherlich auch am besten, welche Spielgenres und Inhalte „ihre“ Jugendlichen am meisten ansprechen. Videospiele müssen allerdings, wie andere Medien auch, in ein didaktisches Konzept eingebunden werden. Dazu gehören Vor- und Nachbesprechungsphasen.

Vor dem Spiel müssen Jugendliche über das Spiel informiert werden und auf Nichtspieler, die sich mit der Bedienung eines Videospiele weniger zurechtfinden, muss eingegangen werden. Zum Lernen braucht es eine an das Spiel anschließende Reflexion und einen Transfer, der die im Spiel gemachten Erfahrungen mit Bezügen aus der realen Welt verknüpft. Die traditionelle Ergebnissicherung bleibt auch beim Einsatz von Computerspielen wichtig.

Für dies alles braucht es qualifizierte pädagogische Begleitung. Vom Potenzial von Videospiele überzeugte Erzieher, Lehrer oder begeisterte *Gamer*, die Jugendliche am liebsten gleich mit Hilfe von Videospiele an Inhalte politischer Bildung heranzuführen möchten, sollten nicht zögern, sich sorgfältig mit dem Thema „*Gaming* und politische Bildung“ auseinanderzusetzen oder an (zu selten) angebotenen Fortbildungen in diesem Bereich teilzunehmen.

Unter professioneller pädagogischer Begleitung verfügen Videospiele über reelles Potenzial und können eine Bereicherung für die politische Bildung sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Bereich darstellen.

In diesem Sinne: *Game on!*

## Literatur

- Stiftung Digitale Spielekultur (2019). *Bildung neu gestalten mit Games*. Berlin.
- Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule (2019). *Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele*. Wien.
- Aumayr, F., & Preisinger, A. (2020). *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & in der politischen Bildung*. Wien.
- Game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2020). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020*. Berlin.

## Quellen

- [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)
- [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)
- [www.heise.de/newsticker/meldung/Branchenverband-Game-Altersdurchschnitt-bei-Gamern-steigt-4695477.html](http://www.heise.de/newsticker/meldung/Branchenverband-Game-Altersdurchschnitt-bei-Gamern-steigt-4695477.html)
- [www.boell.de/de/2020/05/26/game-ein-plaedoyer-fuer-mehr-spiele-der-politischen-bildung](http://www.boell.de/de/2020/05/26/game-ein-plaedoyer-fuer-mehr-spiele-der-politischen-bildung)
- [www.afjv.com/news/10392\\_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm](http://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm)
- [www.grimme-game.de/2019/09/27/politische-bildung-mit-digitalen-spielen](http://www.grimme-game.de/2019/09/27/politische-bildung-mit-digitalen-spielen)
- [www.gespielt.hypothesen.org/manifest\\_v1-1](http://www.gespielt.hypothesen.org/manifest_v1-1)
- [www.hse-heidelberg.de/hse/digital/hse-digital-teaching-and-learning-lab/deeper-learning-initiative/was-ist-deeper-learning](http://www.hse-heidelberg.de/hse/digital/hse-digital-teaching-and-learning-lab/deeper-learning-initiative/was-ist-deeper-learning)
- [www.politik-lernen.at/dl/surIJKJKoONMMJqx4mJK/ATPB\\_Moser\\_Civilisation\\_pdf](http://www.politik-lernen.at/dl/surIJKJKoONMMJqx4mJK/ATPB_Moser_Civilisation_pdf)
- [www.zkm.de/de/projekt/games-and-politics](http://www.zkm.de/de/projekt/games-and-politics)
- [www.zkm.de/de/ausstellung/2015/08/globale-global-games](http://www.zkm.de/de/ausstellung/2015/08/globale-global-games)
- [www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/lernen-mit-minecraft](http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/lernen-mit-minecraft)
- [www.researchgate.net/publication/230800321\\_Playing\\_With\\_Prejudice\\_The\\_Prevalence\\_and\\_Consequences\\_of\\_Racial\\_Stereotypes\\_in\\_Video\\_Games](http://www.researchgate.net/publication/230800321_Playing_With_Prejudice_The_Prevalence_and_Consequences_of_Racial_Stereotypes_in_Video_Games)
- [www.wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gig-economy-122673](http://www.wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gig-economy-122673)
- [www.gew.de/index.php?eID=dumpFile&t=f&f=24493&to-ken=7d771ca29228a5277f97a628cd68939e34e3d8e7&sdownload=&n=motykaeze2014\\_computerspielepolitikunterricht.pdf](http://www.gew.de/index.php?eID=dumpFile&t=f&f=24493&to-ken=7d771ca29228a5277f97a628cd68939e34e3d8e7&sdownload=&n=motykaeze2014_computerspielepolitikunterricht.pdf)



# Gaming und Psyche: der Versuch eines diagnostischen Blickes



## 2.1 POSITIVE AUSWIRKUNGEN VON VIDEOSPIELEN AUF DAS WOHLBEFINDEN

Zentrum für exzessives Verhalten & Verhaltenssucht, Marc Bressler

In den letzten 10 Jahren entwickelte sich ein immer größeres wissenschaftliches Interesse an der Beziehung zwischen Videospielen und positivem Wohlbefinden. Zu stark war der bisherige Fokus auf die Aggression und die gewalttätigen „Killerspiele“. Kutner, L. & Olson, C. (2008) konnten in einer Untersuchung kreative, soziale und emotionale Effekte (*benefits*) von (gewaltsamen) Videospielen feststellen, die helfen können, Aggressionen abzubauen. Eine Korrelation zwischen gewalttätigen Spielen und aggressivem Verhalten sowie Schulauffälligkeiten konnte nicht nachgewiesen werden. Besonders in der Presse basieren Artikel über Videospiele, in Zusammenhang mit aggressiven Verhaltensauffälligkeiten, oft auf Missverständnissen oder mangelhaften Recherchen.

Hier finden sich einige wichtige Befunde aus einer Analyse von über 200 internationalen Studien und Untersuchungen zu positiven Auswirkungen von Videospielen auf das Wohlbefinden (Johnson, D., Jones, C., Scholes, L., & Carras, M. (2013)):

Der positive emotionale Impact von Videospielen drückt sich auf verschiedenen Ebenen aus:

- **Mentales Wohlbefinden:** Zustand, der erreicht wird, wenn Videospiele zur Entspannung oder zum Stressabbau verwendet werden. (Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009); Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. F., Fagan, J., & Most, D. E. (2011); Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009)).
- **Gesundes Gleichgewicht:** Depressive Stimmungen wurden signifikativ weniger bei Gelegenheitsspielern festgestellt als bei Nichtspielern und exzessiven Spielern (Durkin, K., & Barber, B. (2002)).

- **Emotionale Regulation:** Besonders bei Jungen scheint das Videospielen die emotionale Regulation zu begünstigen bzw. für Entspannung sowie das Vergessen von Problemen zu sorgen und gegen Einsamkeit zu wirken. Im Vergleich zeigten männliche Nicht-Spieler eine deutlich höhere Anfälligkeit für emotionale Störungen (Kutner et al. (2008)).
- **Stressreduktion:** Spiele bieten Abhilfe durch eine positive Gefühlsänderung bzw. die Möglichkeit, bei Problemen mit Freunden und Eltern im Videospiel „Dampf abzulassen“. Das Videospielen hilft Gefühle von Hass, Frustration oder Schuld nach einer gewissen Zeit abzuschwächen bzw. zu zerstreuen – mit dem Resultat, dass sich Spieler nachher glücklicher fühlen (Colwell, J. (2007)).
- **Resilienz:** Das Videospiel hat, besonders bei Jugendlichen, das Potential zu einer gesunden Ressource für Sozialisation, Entspannung und Bewältigung/Verarbeitung (*coping*) zu werden besonders bei Studenten (Wack, E. et al. (2009)).
- **Soziale Beziehungen:** Besonders für Studenten bot das Videospiel eine Hilfestellung bei der Sozialisation, der Relaxation und der Stressreduktion (Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009), Snodgrass et al. (2011); Snodgrass, J. G., Dengah, H. F., Lacy, M. G., Fagan, J., Most, D., Blank, M., & Wintersteen, B. (2012)).
- **Soziale Interaktion:** Die soziale Interaktion in großen Online-Rollenspielen (wie *World of Warcraft*) bietet die Möglichkeit, starke Freundschaften und emotionale Beziehungen zu bilden. Die meisten Spieler bewerten diesen sozialen Aspekt als wichtigen Bestandteil zum Spaß erleben bei Online-Rollenspielen (Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007)).

- **Selbstvertrauen:** Das Videospiele erlaubt es Spielern, sich frei auszudrücken, in einer Art, in der sie sich in der realen Welt aufgrund ihrer Erscheinung, ihres Geschlechts oder ihres Alters nicht wohlfühlen würden (Cole, H. et al. (2007)). Die Erfahrung von Autonomie und Kompetenz sowie die Identifizierung und die Beziehungen im Onlinespiel haben positive Auswirkungen, vor allem auf das Selbstvertrauen und auf das Wohlbefinden (Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006)).
- **Wellbeing Therapy:** Das Videospiele (Hull, K. B. (2009)) als therapeutisches Tool bei depressiven Jugendlichen ermöglicht einen positiven Einfluss auf:
  - Reduktion von Traurigkeit
  - Zunahme an Selbstwert und persönlichem Wachstum (*personal growth*)
  - Steigender Optimismus hinsichtlich der Zukunftsperspektive



## Literatur

- Kutner, L., & Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon and Schuster.
- Johnson, D., Jones, C., Scholes, L., & Carras, M. (2013). Videogames and wellbeing: A comprehensive review.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53-66.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. F., Fagan, J., & Most, D. E. (2011). Magical flight and monstrous stress: Technologies of absorption and mental wellness in Azeroth. *Culture, Medicine, and Psychiatry*, 35(1), 26-62.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Colwell, J. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43(8), 2072-2082.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah II, H. F., & Fagan, J. (2011). Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends. *Computers in human behavior*, 27(3), 1211-1222.
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. F., Lacy, M. G., Fagan, J., Most, D., Blank, M., & Wintersteen, B. (2012). Restorative magical adventure or warcrack? Motivated MMO play and the pleasures and perils of online experience. *Games and Culture*, 7(1), 3-28.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 575-583.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.
- Hull, K. B. (2009). Computer/video games as a play therapy tool in reducing emotional disturbances in children.

## 2.2 NEGATIVE AUSWIRKUNGEN VON VIDEOSPIELEN: „WIE VIEL IST ZU VIEL?“

Zenter fir exzessiivt Verhalen a Verhalenssucht, Marc Bressler

Welche positiven Effekte übt ein gesundes Gleichgewicht auf das Wohlbefinden und die Vermeidung von pathologischem Spielverhalten aus? Hierzu gibt es keine genauen Richtlinien, die auf jeden Spieler zutreffen.

Przybylski & Weinstein (2012) unterstreichen, dass Videospiele in der Regel nicht schädlich sind. Diese Aussage ist jedoch mit Vorsicht zu genießen. Genau wie alle anderen Dinge, die uns Freude bereiten (Schokolade, Pizza, Sport usw.), kann das Videospielen schädlich werden, wenn mit dem Konsum übertrieben wird. Wissenschaftliche Belege für negative Auswirkungen auf das Wohlbefinden konnten die Autoren nur feststellen, wenn:

Die tägliche Spielzeit *mehr als 1h40 min* (Wochentage) betrug.

Die Spielzeit an Wochenendtagen *mehr als 3h35 min* betrug.

### Die Spielzeit als wichtiger Faktor

Die Mediennutzungszeit ist ein wichtiger Indikator für die Diagnose von Suchtverhalten. Jedoch stimmt der kausale Zusammenhang „*mehr Spielzeit = mehr Sucht*“ nicht per se.

Heutzutage hocken Jugendliche und Erwachsene teilweise über mehrere Tage exzessiv am Bildschirm. Dies hat oft einen einfachen Grund, wie beispielsweise die Veröffentlichung eines neuen Spiels oder die Premiere einer neuen Serie auf Netflix (*Binge-watching*<sup>1</sup>). Im Normalfall nimmt diese hohe Mediennutzungszeit nach einigen Tagen oder Wochen wieder rapide ab. Die Entstehung einer Sucht benötigt Zeit.

1 Das ganze Wochenende wird ein neues Spiel durchgespielt oder es werden alle neuen Folgen einer Serie angeschaut.



## Der *Online*-Aspekt von Spielen: Gefahr bei Onlinespielen

Die Befunde belegen einen konsistenten Zusammenhang zwischen *Online*-Spielen und einem hohen Grad an pathologischem Spielen, insbesondere:

- bei Jugendlichen,
- bei zu hoher Spielzeit und
- bei einem zu starken Eintauchen in die virtuelle Welt.

Diesem kann durch das Spielen mit Freunden aus dem realen Leben entgegengewirkt werden, da die Verbindung mit der wirklichen, greifbaren Welt bestehen bleibt. (Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011), Smyth, J. M. (2007), Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005))

### Tipp:

*Online*-Spielen mit „realen“ Freunden ist hilfreich, da es folgende Aspekte positiv begünstigt:  
(Snodgrass, J. G. et al. (2011))

- Hilfe bei der Regulierung der Spielzeit
- Transfer der positiven Spielerfahrung und der Spielleistung ins reale Leben begünstigt einen positiven Effekt auf das Erkennen des eigenen Werts und das Selbstvertrauen
- Kontrolliertes Eintauchen in die Spielewelt signalisiert, dass sie fiktiv sowie zeitlich limitiert ist. Demzufolge wird die parallele Existenz eines „realen“ Raumes (außerhalb der Spielewelt) für einen Austausch mit Mitmenschen in Echtzeit anerkannt.

## Literatur

- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah II, H. F., & Fagan, J. (2011). Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends. *Computers in human behavior*, 27(3), 1211-1222.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological science*, 23(1), 69-76.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, 106(1), 205-212.
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 717-721.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 8(2), 110-113.



## 2.3 EXZESSIVES SPIELEN ALS MALADAPTIVE BEWÄLTIGUNGSSTRATEGIE: DAS ZIEL VON SPIELENTWICKLER

Zenter fir exzessiivt Verhalen a Verhalenssucht, Marc Bressler

Der Aufbau der meisten Videospiele („Video games and SELF-Determination Theory (SDT)“, Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011)) zielt besonders auf die Befriedigung von drei psychologischen Grundbedürfnissen:

- Bedürfnis nach **Kompetenz**  
(„Ich bin gut in dem, was ich tue“)
- Bedürfnis nach **Autonomie und Kontrolle**  
(„Ich habe das Steuer in der Hand“)
- Bedürfnis nach **Zugehörigkeit und Identifikation**.  
(Clan, Fortnitetänze im Schulhof)

Ein Videospiel kann durch die Befriedigung dieser drei Grundbedürfnisse das psychische Wohlbefinden fördern. Je einfacher ein Spiel diese Befriedigungen ermöglicht, desto mehr wird das Spiel auch als angenehm empfunden und von Spielern weiter konsumiert (Oliver et al., 2016; Reinecke et al., 2012; Ryan et al., 2006; Tamborini et al., 2010; Tamborini et al., 2011).

Ein Risiko für pathologisches Spielen besteht, wenn gleichzeitig die Befriedigung dieser Grundbedürfnisse in der virtuellen Welt hoch und in der realen Welt niedrig ist (Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011); Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006)).

Untersuchungen ergaben hohe Werte auf der Internetsuchtskala, wenn die Werte für die Befriedigung der Grundbedürfnisse in der realen Welt niedrig, und im Spiel hoch waren. Exzessives Spielen kann demnach als maladaptive Bewältigungs- und Fluchtstrategie verstanden werden.

Demnach könnte ein wichtiges Therapieziel darin bestehen, das alltägliche Leben (außerhalb des Spiels) und die Lebensbedingungen zu verbessern, bzw. mehr befriedigender und weniger frustrierend zu gestalten. Somit sollte ein gesundes Gleichgewicht zwischen Videospiel und anderen Lebensaktivitäten bestehen.

## Literatur

- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glu spellbound: How video games draw us in and hold us spellbound*. AbC-CLIo.
- Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R., Sherrick, B. I., & Chung, M. Y. (2016). Video games as meaningful entertainment experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4), 390.
- Reinecke, L., Tamborini, R., Grizzard, M., Lewis, R., Eden, A., & David Bowman, N. (2012). Characterizing mood management as need satisfaction: The effects of intrinsic needs on selective exposure and mood repair. *Journal of Communication*, 62(3), 437-453.
- Tamborini, R., Bowman, N. D., Eden, A., Grizzard, M., & Organ, A. (2010). Defining media enjoyment as the satisfaction of intrinsic needs. *Journal of communication*, 60(4), 758-777.
- Tamborini, R., Grizzard, M., Bowman, N. D., Reinecke, L., Lewis, R. J., & Eden, A. (2011). Media enjoyment as need satisfaction: The contribution of hedonic and nonhedonic needs. *Journal of Communication*, 61(6), 1025-1042.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior*, 9(6), 762-766.



## 2.4 EXZESSIVES SPIELEN – ALLES GERÄT AUS DEM GLEICHGEWICHT

Zenter fir exzessiivt Verhalen a Verhalenssucht, Marc Bressler

Die Sucht beginnt in der Regel schleichend und verläuft zunächst als unterschwelliger Prozess. Klare Anzeichen werden von den Betroffenen nicht bewusst wahrgenommen und über längere Zeit als nicht störend empfunden. Meistens sind es die Eltern oder Geschwister, die zu Hause eine Veränderung wahrnehmen und nach Hilfe suchen.

Hier eine Auflistung erster erkennbarer Warnsignale:

- **Veränderung der Schlafgewohnheiten**  
Der Tag-Nacht-Rhythmus verschiebt sich oft bis spät in die Nacht. Jugendliche haben ein höheres Schlafbedürfnis (ca. 8 ½ Std. täglich) als Erwachsene. Untersuchungen der Schlafgewohnheiten im letzten Jahrzehnt zeigen, dass Jugendliche immer später zu Bett gehen. Daraus resultieren kürzere Schlafzeiten an Wochentagen (ca. 6 ½ Std).  
Deshalb: *keine digitalen Medien im Bett!*
- **Labile Emotionskontrolle: Der Gamer als tickende Emotionsbombe**  
Wenn der Zugang oder die Rückkehr ins Spiel gehindert wird, entstehen Unruhe, Nervosität, starke Wut und Widersetzen sowie aggressive Reaktionen. Ein typisches Beispiel sind Wutausbrüche, wenn das Internet plötzlich ausfällt. Der/die Betroffene reagiert gereizt, wenn das Problem zu Hause angesprochen wird. In den meisten Fällen kommt es beim Thema Spielen zu Hause immer wieder zum Streit.
- **Verschiebung der Prioritäten**  
Eltern haben das Gefühl, dass die betroffene Person nur noch am Spielen ist. Aufgrund der hohen Zeit am Computer, am Smartphone, an der Konsole oder dem Tablet werden schulische und familiäre Verpflichtungen sowie andere

Freizeitinteressen vernachlässigt. Dies wird vor allem auffällig durch steigende Fehlzeiten und fallende Noten in der Schule sowie das ständige Aufschieben von Aufgaben zu Hause.

- **Suchtbezogene Wahrnehmungsverzerrungen**

Tätigkeiten, jenseits des Spielens und der Onlinenutzung, werden als unbefriedigend und langweilig bewertet.

So wird z. B. das wöchentliche Fußballtraining plötzlich als langweilig und doof empfunden.

- **Die soziale virtuelle Identität**

Zu Hause geht der Betroffene Begegnungen immer öfter aus dem Weg. Unterhaltungen mit den Eltern sind nur kurz und nervig für betroffene Jugendliche.

Das soziale Leben begrenzt sich immer mehr auf virtuelle Kontakte und reale Kontakte werden weniger.

Die Folge ist soziale Isolation. Die realen sozialen Rückhalte gehen verloren. Die virtuellen Sozialkontakte liefern Unterstützung und Halt in der Zeit, wo reale Kontakte sich auflösen.

Es entsteht ein Teufelskreis, da es durch den Wegfall sozialer Kontakte zum Ausbleiben sozialer Bestätigung kommt. Dies führt zum Rückzug in virtuelle Welten und zur Überbewertung der dort zahlreich verfügbaren Sozialkontakte.

- **„FOMO-Syndrom“<sup>1</sup> = neuer Stressor der heutigen vernetzten Zeit**

Das „Fomo-Syndrom“ schürt die Wahrnehmung des digitalen Stresses, allem voran in sozialen Netzwerken.

Es besteht ein Druck, ständig online bleiben zu müssen aus Angst, etwas zu verpassen. Der Betroffene schaltet gedanklich nicht ab und hat ständig das Gefühl, Dinge unerledigt zu hinterlassen.

1 Fear-Of-Missing-Out-Syndrom

## 2.5 SUCHT: INTERNET GAMING DISORDER

Zenter fir exzessiivt Verhalten a Verhalenssucht, Marc Bressler

Von Sucht wird erst dann gesprochen, wenn das exzessive Spielverhalten zeitlich überdauert und wenn beispielsweise noch Monate nach der Veröffentlichung eines neuen Spiels die hohe Spielzeit bestehen bleibt oder sich verschlimmert.

### Die diagnostischen Kriterien der Internet Gaming Disorder nach DSM-V

Wenigstens 5 von 9 Kriterien müssen über mindestens 12 Monate bestehen bleiben.

- **Craving – Sehnsucht**

Es besteht ein starker Drang nach neuerlichem Konsum sowie der Drang, immer mehr Zeit in das Zocken, Chatten oder Posten von Fotos/*Reels* zu investieren.

Die Zeit zwischen der Nutzung beziehungsweise die Zeit, in der nicht gespielt wird, wird immer kürzer.

- **Tolerance – Toleranzentwicklung**

Im Laufe der Zeit entwickelt sich eine Intensivierung und eine steigende Häufigkeit bis hin zu exzessiven Spielzeiten. „Wie lange war die Spielzeit zur Anfangszeit im Vergleich mit heute?“ Diese Frage kann Aufschluss darüber geben, in welchem Maße die Toleranz sich entwickelt hat.

- **Preoccupation – Eingenommenheit vom Verhalten**

Das Spiel wird zur dominierenden Beschäftigung im Alltag. Es wird nicht nur bei Langeweile gespielt, sondern der Alltag wird an das Nutzungsverhalten angepasst. Dazu gehört auch das Gedankendrehen um das Spiel, wenn gerade nicht gezockt wird.

So werden auf YouTube oder Twitch alle Videos und Streams von bekannten Spielern angeschaut und in der Schule kreisen pausenlos die Gedanken um das Spiel anstatt im Unterricht konzentriert zuzuhören.

- **Persistence – Kontrollverlust**

Es wird immer mehr gespielt. Versuche, die Spielzeit zu begrenzen, scheitern immer häufiger. Auffällig ist, dass man sich vornimmt nicht zu spielen und es dann trotzdem tut.

- **Withdrawal – Entzugserscheinungen**

Auf eine verhinderte Nutzung wird mit Gereiztheit, Angstgefühlen, Nervosität, innerer Unruhe, Traurigkeit und/oder Aggressivität reagiert. Es kann ebenfalls zu depressiven Erscheinungen kommen. Die Jugendlichen liegen beispielsweise stundenlang auf dem Bett und starren an die Decke. Es wird ebenfalls von einer schlechten Schlafqualität berichtet.

- **Displacement – Interessensverlust und sozialer Rückzug**

Freundschaften und Hobbies werden vernachlässigt. Diese sind plötzlich langweilig und machen keinen Spaß mehr. *Achtung beim Unterschied zwischen Abgrenzung von den Eltern (Autonomieentwicklung) und Rückzug aus Aktivitäten und Lebenswelten, die sich der Jugendliche zuvor selbst aufgebaut hat. Die Abgrenzung von den Eltern gehört allerdings zur normalen Entwicklung im Jugendalter dazu.*

- **Escape – Dysfunktionale Emotionsregulation**

Das Spielen wird zum einzigen Hilfsmittel, um sich von negativen Gefühlsständen zu befreien oder zu entlasten.

- **Problems – Weiterspielen trotz negativer Folgen**

Es kommt zum Streit mit den Eltern, die Noten verschlechtern sich, Freunde wenden sich ab und ein potenzieller Arbeitsverlust entsteht, nach dem Motto: *„Das Spiel schadet mir und trotzdem kann ich nicht aufhören zu spielen“.*

- **Deception – Lügen und Verstecken**

Nachts wird heimlich gespielt: Familienmitglieder, Freunde, und Partner werden hinsichtlich der Nutzung belogen. Es kommt zu Problemen innerhalb der Familie und zu Absagen von Treffen mit Freunden durch Lügen.



## INDIVIDUELLE VULNERABILITÄT FÜR PATHOLOGISCHES SPIELEN

(Lemmens et al. (2011), Gentile et al. (2011))

Pathologisches Spielen wird in der Umgangssprache als (Glücks-)Spielsucht bezeichnet. Es handelt sich hierbei um eine psychische Störung. Bei pathologischen Spielern bestehen eine Abhängigkeitserkrankung sowie eine Impulskontrollstörung. Überdies wird öfters ein zusätzliches *Gaming disorder* diagnostiziert.

Die Entstehung von pathologischem Spielen wird durch folgende persönliche Faktoren begünstigt:

- Geringe soziale Kompetenz
- Impulsivität
- Einsamkeit
- Geringes Selbstvertrauen

Pathologisches Spielen und komorbide Störungen können auf diese Weise zu unterschiedlichen Konsequenzen führen:

- Depression
- Ängstlichkeit
- Soziale Phobie
- ADHS
- Geringe schulische Leistung
- Einsamkeit (meistens Grund und Konsequenz von pathologischem Spielen)

Hilfesuchende können sich an die Beratungsstelle *ZEV-Zenter fir exzessiivt Verhalen a Verhalenssucht* wenden.

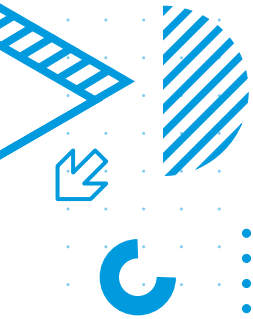
Literatur

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 27(1), 144-152.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.



# Level up: medien- pädagogische Weiterbildungen





Die *Gaming*-Vielfalt wächst seit mehreren Jahren verstärkt an. Das Interesse an diesem Markt stellt die Professionellen grundlegend vor neue Herausforderungen. Videospiele stellen in diesen Zeiten ein potenzielles Schlüsselmedium in der non-formalen Bildung dar, vor allem, da sie als Kommunikationsmittel zwischen Jugendlichen und Erwachsenen genutzt werden können. Das steigende Interesse am Games-Markt erwirkt, dass die Bildungsangebote diese Spielkultur als wichtigen Baustein beim Erschaffen neuer Bildungskonzepte wahrnehmen und anerkennen.

Hierzu müssen die Weiterbildungsangebote sich diesem Themenbereich öffnen und den Sachverhalt des Videospieles in einem pädagogischen Kontext für die Erwachsenen thematisieren.

In diesem Zusammenhang richten sich folgende Weiterbildungsangebote an alle Professionellen sowie Bildungseinrichtungen. Sie liefern einen Beitrag zur Stärkung der Medienkompetenz jedes Einzelnen und können bei den einzelnen Anbietern angefragt werden.

### 3.1 MOTIVATION DURCH GAMIFICATION IN DER NON-FORMALEN BILDUNG: WIE DIE MOTIVATION JUGENDLICHER GESTEUERT WERDEN KANN?

Herausgeber: Ministère de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse (jeunesse@men.lu)

#### KONTEXT

*Gamification* leitet sich von dem englischen Wort *Game* ab, was so viel bedeutet wie „Spiel“. Der Begriff *Gamification* findet seinen Ursprung im englischen Sprachraum und kann frei mit „Spielifizierung“ in die deutsche Sprache übersetzt werden.

Die Spielmechanik stellt die Grundlage eines Computerspiels dar und wird bei der *Gamification* gezielt in den „realen“ Alltag eingebunden, um individuelle Schwerpunkte zu fördern. Die Auswahl der Schwerpunkte (Beteiligung, Engagement, Loyalität) lässt hier eine große Vielfältigkeit zu.

#### ZIELSETZUNG

Alle Teilnehmer erhalten einen Einblick, wie sie Gamifizierung in ihren pädagogischen Berufsalltag einbringen können. Die positive Anwendung von Computerspielregeln in einer außerschulischen pädagogischen Aktivität, erörtert den Teilnehmern, wie sie die Motivation Jugendlicher langfristig fördern können. Übungen und Experimente werden die Schwerpunkte dieser Weiterbildung darstellen.

#### ZIELGRUPPE

Fachpersonal in der außerschulischen Betreuung Jugendlicher

#### DAUER

4 Stunden

## 3.2 FAKE NEWS & ALTERNATIVE FAKTEN. WAS STECKT DAHINTER? WIE GEHEN WIR DAMIT UM? WAS KANN DADURCH PASSIEREN?

Herausgeber: Respect.lu (respect@respect.lu)

### KONTEXT

Strategisch eingesetzte Lügen und Verschwörungstheorien sind im politischen oder sozialen Handeln nichts Neues. Allerdings ist zu beobachten, dass der Einsatz von Mythen, Unwahrheiten und fragwürdigen Einordnungen in der Öffentlichkeit in den letzten Jahren erheblich zugenommen hat und banalisiert wurde. Sowohl bei Politikern und Personen des öffentlichen Lebens als auch bei „Normalbürgern“ nehmen die Nutzung und der Glaube an Verschwörungsgeschichten und *Fake News* in bedrohlichem Ausmaß zu. Bedrohlich, weil diese oft gesellschaftliche Zusammenhänge radikal und mit politischen Hintergedanken infrage stellen. Und das, obwohl wir in einer Zeit leben, die wie keine andere von der Aufklärung und der Wissenschaft geprägt ist.

### ZIELSETZUNG

Die Teilnehmer kennen:

- die Entstehung von *Fake News*
- die Wirkung und Macht, die diese entfalten können
- die Gründe, warum sie eingesetzt werden und von welchen Akteuren.

Die Teilnehmer sind in der Lage:

- Unterschiede zwischen seriösen und zweifelhaften Quellen zu erkennen
- sich besser im Informationsdschungel zurechtzufinden
- diese Kompetenzen auch an junge Menschen weiterzugeben
- eigene Meinungen mit seriösen Quellen zu untermauern und infolgedessen fundierter zu argumentieren.

Die Teilnehmer nutzen diese essenziellen Kompetenzen, um eine resiliente Demokratie zu leben und an die heranwachsenden Entscheidungsträger von morgen weiterzugeben.

### ZIELGRUPPE

Fachpersonal in der außerschulischen Betreuung Jugendlicher

### DAUER

9 Stunden

### 3.3 GUT GERÜSTET DURCH DEN INFORMATIONS-DSCHUNDEL! 2 WEBTOOLS ALS ORIENTIERUNGSHILFE

Herausgeber: Zentrum für politisch Bildung (info@zpb.lu)

#### KONTEXT

Angesichts der Flut an Informationen denen wir heute alltäglich begegnen, scheint es immer schwieriger, Fakten von Falschnachrichten und Verschwörungstheorien zu trennen. Oftmals sind irreführende Botschaften nur schwer von verlässlichen Informationen zu unterscheiden.

Aus diesem Grund hat das Zentrum für politisch Bildung gleich zu Beginn der Corona-Pandemie zwei Webtools veröffentlicht, die Orientierung bieten vor allem im Umgang mit Onlinenachrichten.

#### ZIELSETZUNG

<http://propaganda.guide> hilft dabei, Falschinformationen oder Verschwörungstheorien anhand von 10 Fragen zu entlarven.

Mit Hilfe der Webseite [filterbubble.lu](http://filterbubble.lu) erfahren die Nutzer, wie tief sie in ihrer Filterblase stecken und was sie tun können, um sie zum Platzen zu bringen.

#### ZIELGRUPPE

Erwachsene und Jugendliche

#### DAUER

2 Stunden

## 3.4 COMPUTERSPIELSUCHT!? EXZESSIVES GAMING BEI JUGENDLICHEN – AKTUELLE ERKENNTNISSE, INTERVENTIONSMÖGLICHKEITEN (UND IHRE GRENZEN), UMGANG MIT ELTERN

Herausgeber: Zenter für exzessivt Verhalten a Verhalensucht (info@zev.lu)

### KONTEXT

Immer öfter hört man entsetzte Ausrufe wie „Sie hockt nur noch an ihrem PC!“, „Er spielt den ganzen Tag Fortnite!“, „Mein Kind ist spielsüchtig!“. Was genau aber versteht man überhaupt darunter? Ist tatsächlich jede Person, die mehr als 2 Stunden am Tag spielt, „spielsüchtig?“ Das Thema *Gaming Disorder* (auch noch Computerspielstörung genannt) hat in den letzten Jahren viel Beachtung gefunden und wird mit großem Interesse in der Forschungswelt beobachtet. Bei vielen Erwachsenen löst das Thema jedoch Unsicherheit aus, insbesondere seitdem die *Gaming Disorder* 2019 von der WHO offiziell Krankheitswert zugesprochen wurde: Wann spricht man von „zu viel“ spielen? Liegt schon eine Sucht vor? Kann ich den Betroffenen noch helfen und wenn ja, wie? Dieser Workshop soll mit Hilfe von Präsentation, Fallbeispielen und Austausch Antworten auf diese Fragen liefern.

### ZIELSETZUNG

Die Teilnehmer lernen, was *Gaming Disorder* ist, welche Kriterien erfüllt sein müssen, damit man von einer Abhängigkeit mit Krankheitswert sprechen kann, und wie man anhand verschiedener Dimensionen den Problemcharakter auffälligen Spielens differenzierter beurteilen kann. Sie erwerben ein Verständnis dessen, wie es überhaupt zu einer *Gaming Disorder* kommen kann, welche Risikofaktoren es zu beachten gilt und welche Folgen exzessives Gaming haben kann. Fallbeispiele und Austausch ermöglichen die Diskussion verschiedener Interventionsmöglichkeiten.

### ZIELGRUPPE

Mitarbeiter der Jugendarbeit

### DAUER

2 x 2 Stunden (1 Theorieteil, 1 Praxisteil)





# Gaming-Events, Communitys und non-formale Fortbildungen



Gaming-Events versammeln jährlich viele Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wenngleich sich diese Messen einem großen spielerischen Unterhaltungswert verpflichten, gewinnt das Angebot an Weiterbildungsmöglichkeiten zunehmend an Bedeutung. Der interaktive Charakter der jeweiligen Events sowie die partizipative Einbindung aller Messebesucher durch Vorlesungen, Workshops o. Ä. tragen zur Wissensvermittlung bei. Infolgedessen erfasst diese Auflistung jene europäischen Gaming-Events, welche auf die non-formale Bildung – samt ihrem Charakter der Wissensvermittlung – eingehen.

### **A Maze**

[www.a-maze.net](http://www.a-maze.net)

Mehrtägiges Event samt Workshops, Musik, Interaktivität, Vorträgen  
▷ Berlin, Deutschland

### **Arctic Game Week**

[www.arcticgameweek.com](http://www.arcticgameweek.com)

Mehrtägige Spieleentwicklerkonferenz (Vorlesungen, Literatur, Cosplay, Workshops, Games Pitches)  
▷ Skellefteå, Schweden

### **Art to play**

[www.art-to-play.fr](http://www.art-to-play.fr)

Interaktives Event über die kunstvolle On- und Offline-Popkultur  
▷ Nantes, Frankreich

### **Clash of realities**

[www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com)

Mehrtägige Konferenz (samt Vorträge internationaler Spieleforscher und -wissenschaftler)  
▷ Köln, Deutschland

### **Frog – Future and Reality of Gaming**

[www.frogviena.at](http://www.frogviena.at)

Mehrtägige internationale Konferenz mit Vorträgen zum Thema der digitalen Spielekunst  
▷ Wien, Österreich

### **Gameforce**

[www.gameforce.gg](http://www.gameforce.gg)

Größtes Gaming-Event in Belgien und den Niederlanden  
▷ Nekkerhal-Mechelen, Belgien & Utrecht, Niederlande

### **Gamescom Congress**

[www.gamescom.de/die-gamescom/gamescom-congress](http://www.gamescom.de/die-gamescom/gamescom-congress)

Der Gamescom Congress (Konferenzen, Workshops, ...) ist ein fester Bestandteil der weltgrößten Computer- und Videospiele-Messe  
▷ Köln, Deutschland

### **Games developer days**

[www.germandevdays.com](http://www.germandevdays.com)

Spiele-Entwicklerkonferenz  
(Workshops, Konferenzen, ...)  
samt eines Retro-Days

▷ Frankfurt, Deutschland

### **Games for Change Europe (professional program)**

[www.g4ceurope.eu](http://www.g4ceurope.eu)

Medienerziehung mittels  
Workshops, Vorträgen,  
Konferenzen

▷ Paris, Frankreich

### **Games Week Berlin**

[www.gamesweekberlin.com](http://www.gamesweekberlin.com)

3-tägiges Event (Entwickler,  
Konferenzen, Games,  
Let's plays, Workshops)

▷ Berlin, Deutschland

### **GIST - Gaming Istanbul**

[www.gamingistanbul.com](http://www.gamingistanbul.com)

(Cosplay, Konferenzen,  
Spielemesse)

▷ Istanbul, Türkei

### **Hamburg Games conference**

[www.gamesconférence.com](http://www.gamesconférence.com)

Hybride On-site & Online-Messe  
(Expo, Workshops, Konferenzen,  
Ausstellung, Streaming)

▷ Hamburg, Deutschland

### **Indigo**

[www.indigoshowcase.nl](http://www.indigoshowcase.nl)

Hybride On-site & Online-Messe  
(Konferenzen, Streaming)

▷ Utrecht, Niederlande

### **Luxembourg Gaming Xperience**

[www.lgx.lu](http://www.lgx.lu)

Luxemburgs größtes Gaming-Event  
(Cosplay, Pop-Kultur, ...)

▷ Luxemburg, Luxemburg

### **Made in Asia**

[www.madeinasia.be](http://www.madeinasia.be)

Games-, Anime- und Video-Festival

▷ Brüssel, Belgien

### **Next Level – Festival for Games**

[www.next-level.org](http://www.next-level.org)

Festival zur Auseinandersetzung mit  
Kunst- und Kulturverantwortlichen  
in der Medienbildung (Konferenzen,  
Workshops, Ausstellungen,  
Diskussionen, ...)

▷ Essen, Deutschland

### **Nordic game**

[www.conf.nordicgame.com](http://www.conf.nordicgame.com)

Größte europäische wissenschaftliche  
Spielekonferenz-Messe

▷ Malmö, Schweden (Frühjahr)

▷ Helsinki, Finnland (Herbst)

### **Paris Games Week**

[www.parisgamesweek.com](http://www.parisgamesweek.com)

Größtes französisches Gaming-  
Event (Konferenzen, Workshops)

▷ Paris, Frankreich

### **Play – Creative gaming Festival**

[www.playfestival.de](http://www.playfestival.de)

Mehrtägiges partizipatives Festival  
(Programmierung, Streams,  
Vorlesungen, Konferenzen, Shows)

▷ Hamburg, Deutschland

## Sigma Europe

[www.sigma.com.mt/en/events/europe](http://www.sigma.com.mt/en/events/europe)

Ausstellung, Konferenzen

▷ Attard, Malta

## Viborg Game Expo

[www.game-expo.com](http://www.game-expo.com)

Grösste dänische Spielemesse

(Unterhaltung, Arcade, Spieleentwickler, Workshops)

▷ Viborg, Dänemark



# AUTOREN UND PARTNER- ZENTREN



Marc Bressler arbeitet als Psychologe und Psychotherapeut bei *Zentrum für exzessives Verhalten a. Verhalenssucht*. Die Beratungsstelle *Zentrum für exzessives Verhalten a. Verhalenssucht* ist auf Verhaltenssuchte, insbesondere den Bereich des problematischen und abhängigen Nutzungsverhaltens von digitalen Bildschirmmedien (Computer, Smartphone, Konsole, Tablet) spezialisiert. Das Angebot umfasst Aufklärung und Information bei allgemeinen und individuellen Fragen hinsichtlich Gaming- und Mediensucht, Beratungsgespräche für Betroffene und deren soziales Umfeld (Eltern/Familie, Freunde, Erzieher, Lehrer etc.), diagnostische Einschätzung des Nutzungsverhaltens sowie auf Wunsch therapeutische Begleitung bei problematischer Nutzung von Smartphone, Computer(spielen) und Internet. Das Angebot richtet sich sowohl an Kinder/Jugendliche als auch an Erwachsene und Familien.

Auf Anfrage können auch Fortbildungen/Workshops/Supervisionen angeboten werden.

---

[www.zev.lu](http://www.zev.lu) / [info@zev.lu](mailto:info@zev.lu) / T: (+352) 26 48.00 38  
(Montag-Donnerstag: 10:00-12:00 / 14:00-16:00)

---



## **Zentrum fir politesch Bildung. Demokratie léieren a liewen.**

Romain Schroeder ist Koordinator im *Zentrum fir politesch Bildung (ZpB)*. Er hat Geschichte und Französisch auf Lehramt studiert und mehrere Jahre als Lehrer gearbeitet. Zurzeit beschäftigt er sich u. a. mit gesellschaftlichen Fragestellungen rund um die Digitalisierung und betreut Projekte im Bereich der Medienbildung.

Annelise Scheuren ist Mitarbeiterin im *Zentrum fir politesch Bildung (ZpB)*. Sie hat ein interdisziplinäres Studium in Geistes- und Sozialwissenschaften mit den Schwerpunkten Dokumentarfilm und Entwicklungsstudien. Derzeit beschäftigt sie sich u.a. mit gesellschaftlichen Fragestellungen rund um die Digitalisierung, Big Data und Überwachung und gibt Workshops zu diesen sowie weiteren Themen.

Die 2016 gegründete unabhängige Stiftung *Zentrum fir politesch Bildung (ZpB)* hat das Ziel, bürgerschaftliches Engagement zu fördern, indem sie zu einem besseren Verständnis von Politik und Demokratie sowie der aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen beiträgt. Sie will vor allem junge Menschen stärken und dazu ermutigen, sich am politischen Leben und am öffentlichen Diskurs zu beteiligen. Das ZpB ist eine von partei- und weltanschaulich gebundenen Organisationen unabhängige Stiftung.

---

[www.zpb.lu](http://www.zpb.lu) / [romain.schroeder@zpb.lu](mailto:romain.schroeder@zpb.lu) & [annelise.scheuren@zpb.lu](mailto:annelise.scheuren@zpb.lu) / T: (+352) 24 77 52 14

---



Celina Pereira Dos Santos arbeitet als Projektleiterin für den Service national de la jeunesse. Sie ist im Bereich der Publikationen für die Initiative *BEE SECURE* tätig und entwickelt, unter anderem, pädagogisches Material und praktische Ratgeber. *BEE SECURE* hat zum Ziel, eine möglichst sichere, verantwortungsvolle und positive Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien bei Kindern, Jugendlichen und deren Umfeld zu fördern. *BEE SECURE* ist eine Initiative der luxemburgischen Regierung, die vom Service national de la jeunesse (SNJ) und der Beratungsstelle KJT, in Zusammenarbeit mit SECURITYMADEIN.LU, der Polizei Luxemburgs sowie der Generalstaatsanwaltschaft des Großherzogtums Luxemburg durchgeführt wird. *BEE SECURE* wird vom SNJ koordiniert und von der Europäischen Kommission mitfinanziert. Die Mitwirkung seitens der Regierung wird durch das *Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse*, das *Ministère de l'Économie* und das *Ministère de la Famille, de l'Intégration et à la Grande Région* sichergestellt. *BEE SECURE* ist Teil der europäischen Netzwerke *INSAFE* (Sensibilisierungszentren und Helplines) und *INHOPE* (Meldestellen für illegale Inhalte).

---

[www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu) / [celina.pereira@snj.lu](mailto:celina.pereira@snj.lu) / T: (+352) 24 78 64 56

---

Daniela Hau leitet die Abteilung *Innovation* im *SCRIPT* (*Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques*). Dort sind ihre Arbeits- und Forschungsschwerpunkte digitales und spielbasiertes Lernen, künstliche Intelligenz und Medienkompetenz.

Das *SCRIPT* ist eine Einrichtung des luxemburgischen *Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse* und eine der treibenden Kräfte in der Bildungsentwicklung in Luxemburg. Die Aufgabe des *SCRIPT* ist es, im gesamten luxemburgischen Bildungssystem (Forschungs-)Initiativen zur Förderung der pädagogischen und technologischen Innovation sowie zur Weiterentwicklung der Schulqualität und der pädagogischen Praxis zu fördern, umzusetzen und zu koordinieren.

---

[www.script.lu](http://www.script.lu) / [daniela.hau@men.lu](mailto:daniela.hau@men.lu) / T: (+352) 24 77 59 96

---





*Respect.lu* wurde 2017, nach den Anschlägen in Paris und Brüssel, gegründet.

Die Missionen von *Respect.lu* sind:

- die Prävention, d. h. radikale Tendenzen in einem präventiven Ansatz erkennen und identifizieren
- die Begleitung, welche sich direkt an die radikalisierte Person beziehungsweise an Personen, die sich in einem Radikalisierungsprozess befinden, sowie an deren soziales Umfeld wendet
- die Deradikalisierung, wobei es sich um ein Unterstützungsangebot mit dem Ziel der Deradikalisierung von betroffenen Personen in Luxemburg handelt.

Hinter dem Wort Respekt verbergen sich die Werte: R(esilienz) – E(galität) – S(olidarität) – P(erspektiven) – E(mpathie) – K(ommunikation) – T(oleranz) und das Leben dieser Werte kann eine wichtige Rolle bei der Prävention von Radikalisierung spielen.

Das Team setzt sich aus verschiedenen Akteuren zusammen, die für den reibungslosen Ablauf des Zentrums sorgen: Psychologen, Psychotherapeuten, Politikwissenschaftler, Sozialarbeiter, Kriminologen, Verwaltungsassistenten.



Steve Hilbert arbeitet im Bereich der non-formalen Bildung im *Service de la jeunesse* der *Direction générale du secteur de la jeunesse* des *Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse*.

Als Sozialpädagoge und Spielewissenschaftler hat er mehrere Jahre digitale Spiele als Lehr- und Lernmittel in der Arbeit mit Jugendlichen sowie potentiellen Schulabbrechern eingesetzt.

Sein aktuelles Haupttätigkeitsfeld liegt in der Analyse, Dokumentation sowie Unterstützung der partizipativen (digitalen) Vernetzung aller non-formaler Akteure.

---

[www.men.public.lu](http://www.men.public.lu) / [steve.hilbert@men.lu](mailto:steve.hilbert@men.lu) / T: (+352) 24 78 65 95

---







# GAMES

## Digitale Kunst und der Einsatz zu pädagogischen Bildungszwecken



In diesem Kapitel wird der aktive pädagogische Einsatz von Videospiele in der Jugendarbeit thematisiert. Die jeweiligen Themen beziehen sich auf unterschiedliche gesellschaftliche Anliegen. Jugendliche werden zur Reflexion über gesellschaftsrelevante Themen motiviert, indem das Videospiele den Mittelpunkt eines jeden Workshops darstellt. Die einzelnen Workshops zeigen, wie Videospiele in der non-formalen Bildung zu pädagogischen Zwecken eingesetzt werden können.

Jedes einzelne Thema wird in zwei unterschiedlichen Workshops behandelt. Während es beim *Online*-Kapitel vordergründig um die Auseinandersetzung mit einem Videospiele und seiner Thematik geht, so wird im *Offline*-Kapitel das Videospiele als Basis für den Workshop genutzt. In Letzterem wird das Computerspiel oder ein Teilstück des Spiels in die reale Welt übertragen und diskutiert.

Die professionelle Begleitung Jugendlicher ist ein elementarer Bestandteil aller Workshops. Die Workshops sind so konzipiert, dass beide Varianten getrennt und unabhängig voneinander ausgeführt werden können. Es ist wichtig, alle Beteiligten in den Lernprozess einzubinden und sie zum Mitschöpfen einer Workshopsequenz anzuregen, in der sie partizipativ sowie proaktiv handeln können.



# Persönliche Daten und Digitalisierung



Zentrum für politisch Bildung, Romain Schroeder – Online-Bereich, Zwischenruf, Zugabe  
Zentrum für politisch Bildung, Annelise Scheuren – Offline-Bereich  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse,  
Steve Hilbert - spielealternativer Themeneinstieg



## LEITFADEN

**Zielgruppe:** ab 16 Jahren

**Spieler:** 12-24 Personen sind optimal

**Zeitaufwand:** 2 Stunden (ohne Spielvorkenntnisse)

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

Der technologische Fortschritt macht unser Leben einfacher und sicherer. Das Mobiltelefon ist unser täglicher Begleiter und unser ganz persönlicher Ratgeber. Suchmaschinen beantworten unsere Fragen in Sekundenschnelle. Wir kaufen *online* ein, bestellen *online* ein Uber-Taxi oder buchen unsere nächste Unterkunft *online* bei AirBnB – das geht schneller und ist günstiger. Überwachungskameras speichern die Bewegungen zahlreicher Menschen, sind zum Teil in der Lage, Gesichter und Emotionen zu erkennen und geben uns ein Gefühl der Sicherheit.

Wir sind uns im Allgemeinen nicht bewusst, dass wir mit jeder dieser Aktivitäten unsere Spuren in der digitalen Welt hinterlassen. Bei jeder GPS-Navigation, jeder Nutzung einer Suchmaschine, jedem *Online*-Kauf, jeder Kameraaufnahme geben wir persönliche Informationen über uns preis. In der Regel wissen wir nicht, um welche Daten es sich dabei handelt, wer sie erhält und was mit ihnen geschieht.



Im Rahmen dieses Workshops beschäftigen sich die Jugendlichen mit folgenden Fragen: Haben sie als Nutzer wirklich alles unter Kontrolle? Oder müssen sie die Kontrolle über ihre Daten aufgeben? Was ist mit ihrer Privatsphäre? Und was hat das alles mit Demokratie zu tun?

## ONLINE-BEREICH: NEO CAB



Die Taxifahrerin Lina fährt in die Stadt Los Ojos (LO), um dort mit ihrer besten Freundin Savy zusammenzuziehen. LO steht unter dem Einfluss der Firma Capra, die vor allem für ihre selbstfahrenden Taxis bekannt ist. Als

Savy plötzlich verschwindet, begibt sich Lina auf die Suche nach ihr und findet heraus, dass sie Teil der Aktivismusgruppe Radix ist, die sich gegen Capra und die damit verbundene zunehmende Technologisierung stellt. Bis Lina Savy findet, bringt sie durch Gespräche mit ihren Fahrgästen immer mehr über die Stadt, Capra und Radix in Erfahrung. Lina's Geschichte behandelt die fortschreitende Digitalisierung auf Kosten von Arbeitsplätzen, des Datenschutzes und des Rechts auf Privatsphäre.

Da die Spielentwicklung von den Antworten und Reaktionen der Spieler abhängig ist, gibt es auch verschiedene Enden. Die Spieler werden mit Manipulationsstrategien und Korruption konfrontiert, die Parallelen zur realen Gegenwart aufweisen<sup>1</sup>.

## DER WORKSHOP

Die Jugendlichen spielen das Spiel während mindestens einer Stunde, im Optimalfall spielen sie es ganz durch (ca. 4 Stunden). Im Spiel setzen sich die Jugendlichen – indem sie die Rolle der Taxifahrerin Lina einnehmen – mit komplexen politischen Themen auseinander. Jedes Thema hat einen direkten Bezug zur

<sup>1</sup> Florian Aumayr, Alexander Preisinger (2020). Spielbeschreibung aus: Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & in der politischen Bildung. Wien.

Lebenswirklichkeit junger Menschen. Ziel des Workshops ist es, diese Themen kontrovers zu diskutieren und sich eine Meinung dazu zu bilden.

Im Anschluss an das Spiel werden Kleingruppen von je 4 Personen gebildet. An jede Gruppe werden die Themen *Feelgrid* und *Capra* vergeben. Die Kleingruppen sollen die unten stehenden Fragen beantworten.

## Feelgrid

### Arbeit in Kleingruppen

Habt ihr schon mal erlebt, dass ein Armband, eine Kamera oder eine Software eure Emotionen eingefangen und sichtbar gemacht hat? Tauscht euch über etwaige Erfahrungen aus.

1. Recherchiert, wo computergesteuerte Emotionserkennung heute bereits existiert und wie sie zum Einsatz kommt.
2. Welche Vorteile und welche Nachteile kann computergesteuerte Emotionserkennung haben?
3. Was denkt ihr: Wo sollte computergesteuerte Emotionserkennung eingesetzt werden, wo nicht?
4. Haltet eure Ergebnisse auf einem Plakat fest.

### Vorstellung und Diskussion der Ergebnisse

Die Gruppen, die zum Thema *Feelgrid* gearbeitet haben,

- ▷ Stellt eure Plakate vor und diskutiert anschließend Frage 3 vor der Gruppe. Die Gruppe darf Fragen stellen und an der Diskussion teilnehmen.

## Capra

Die Firma Capra besitzt in Los Ojos selbstfahrende Autos, Unterkünfte, Tankstellen, betreibt einen Taxidienst und stellt eine eigene digitale Währung aus. Capra ist omnipräsent und sammelt durch diese Dienstleistungen zahlreiche Informationen über die Einwohner von Los Ojos.

### Arbeit in Kleingruppen

Kennt ihr *Online*-Unternehmen, die ähnlich viele und unterschiedliche Dienstleistungen anbieten und auf diesem Weg viele Daten über ihre Nutzer erhalten? Tauscht euch untereinander aus.

1. Recherchiert, was sich hinter dem Kürzel GAFAM verbirgt. Sucht euch ein Unternehmen aus, recherchiert, welche Dienstleistungen es anbietet und welche Art von Daten dabei gesammelt werden.
2. Welche Vorteile und welche Nachteile bringt die Verarbeitung dieser Daten für das Unternehmen sowie für die Nutzer mit sich?
3. Diskutiert, ob Privatsphäre euch wichtig ist und recherchiert, wieso Privatsphäre ein Grundrecht in einer Demokratie ist.
4. Positioniert euch zu folgender Aussage: Ich gebe meine persönlichen Daten gerne ab und verzichte auf einen Teil meiner Privatsphäre, wenn ich im Gegenzug bessere Dienstleistungen und mehr Bequemlichkeit erhalte.
5. Haltet eure Ergebnisse auf einem Plakat fest.

### Vorstellung und Diskussion der Ergebnisse

Die Gruppen, die zum Thema *Capra* gearbeitet haben,

- ▷ Stellt eure Plakate vor und diskutiert anschließend Frage 4 vor der Gruppe. Die Gruppe darf Fragen stellen und an der Diskussion teilnehmen.

## ZWISCHENRUF



Die Digitalisierung birgt zahlreiche Chancen für den Einzelnen und die Gesellschaft. Sie birgt allerdings auch Risiken. Dieser Workshop soll dazu anregen, sich mit einigen dieser Chancen und Risiken auf differenzierte Art und Weise auseinanderzusetzen.

Ergänzend hierzu erörtert und diskutiert das *Institut für digitales Lernen*, in ihrem Podcast *EduCouch – Der Bildungspodcast*<sup>1</sup>, inspirierende Themen und Projekte rund um die Bildung und Digitalisierung.

## OFFLINE-BEREICH: NEO CAB – VIELE, VIELE BUNTE DATEN: BEQUEMLICHKEIT AUF KOSTEN DER PRIVATSPHÄRE?!

### DER WORKSHOP

In diesem Workshop wird das *Online*-Spiel *Neo Cab* als erlebnis-pädagogischer *Offline*-Workshop umgesetzt, um Jugendliche mit gesellschaftlichen Fragen rund um die digitale Welt vertraut zu machen. In einem praktisch ausgerichteten Workshop werden die Chancen, aber auch die Risiken, welche die neuen Technologien bieten, diskutiert.

Der Workshop setzt sich aus mehreren Bausteinen (Privatsphäre und Bequemlichkeit, Tech-Monopole und Überwachungsunternehmen, digitale Spuren und Datenschutz) zusammen. Diese Bausteine können einzeln oder in frei wählbarer Kombination genutzt werden.

Im Rahmen dieses Workshops setzen sich Jugendliche kritisch mit folgenden Fragen auseinander:

- Was sind persönliche digitale Daten? Wem gegenüber gebe ich persönliche Informationen preis und was passiert mit diesen Informationen? Bin ich damit einverstanden? Bequemlichkeit oder Privatsphäre: Worauf legst du mehr Wert?

### BAUSTEIN 1: BRAINSTORMING

Dieser Baustein bezieht sich direkt auf das Spiel *Neo Cab*. Falls die Jugendlichen das Spiel kennen, kann sich dem Thema mit Hilfe dieses Bausteins angenähert werden. Es besteht auch die Möglichkeit, die erste Übung (Baustein 1: Brainstorming) zu überspringen, falls die Jugendlichen mit dem *Online*-Spiel *Neo Cab* nicht vertraut sind.

<sup>1</sup> <https://educouch.de>

### Anleitung

Los Ojos ist eine Stadt, die auf Automatisierung aufgebaut ist und von der „Mega-Corporation“ Capra geleitet wird. Capra, das fiktionalisierte Tech-Unternehmen des Spiels, sammelt ständig Daten über die Menschen in der Stadt und kontrolliert viele grundlegende Dienstleistungen.

### Vorgehen

1. Die Lehrperson stellt die beiden Leitfragen als Einstieg in die Thematik. Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, geben Antworten und benennen Assoziationen.
  - Welche Dienstleistungen bietet Capra an?
  - Welche Art von Informationen erhält Capra dadurch?
2. Sie überlegen überlegen gemeinsam, ob es Parallelen zwischen dem Spiel und der realen Welt gibt.
  - Kennt ihr ähnliche Tech-Unternehmen wie Capra im realen Leben?

## BAUSTEIN 2: GEDANKENGANG

Die Lehrperson denkt sich einen Gehweg aus, auf dem an mindestens 3 Orten digitale Spuren hinterlassen werden, wie z. B. etwas in der Schulkantine oder in einer Bäckerei per Kreditkarte zahlen, an einem öffentlichen Gebäude mit Überwachungskameras vorbeigehen oder einen öffentlichen Wifi-Spot im Freien aufsuchen.

### Anleitung

1. Der Erwachsene stellt die Leitfrage: Welche digitalen Spuren hinterlässt du auf deinem Weg?
2. Die Teilnehmer bekommen 45 Minuten Zeit, um den Weg abzugehen und herauszufinden, wo sie überall digitale Spuren hinterlassen haben und welche Informationen sie von sich preisgegeben haben. Für diese Übung dürfen die Mitspieler Notizen auf ihrem Handy oder auf einem Blatt Papier machen. Sie können selbst wählen, was sie bevorzugen.

### Auswertung

Nach der Übung trifft sich die Klasse zu einer Abschlussbesprechung im Klassenzimmer.

### Welche digitalen Spuren hast du beim Spaziergang hinterlassen?

1. Die Teilnehmer werden in 4er-Gruppen aufgeteilt.
2. Jede Gruppe beantwortet die Fragen des Arbeitsblattes „Gestaltet euer digitales Profil“.
3. Der Sprecher jeder Gruppe hat am Ende 5-10 Minuten Zeit, um die Ergebnisse seiner Gruppe zu präsentieren.

### Infomaterial: Gestaltet euer digitales Profil

1. Nehmt euer Handy heraus und schaltet es ein.
2. Schaltet euer Handy automatisch WLAN, Bluetooth und Siri an?
3. Welche Funktion verwendet ihr, um es zu entsperren und warum? (Gesichtserkennung, Fingerabdruck, Passwort)
4. Wie viele Apps habt ihr?
5. Wählt eine der folgenden Apps: Google Maps, Facebook, WhatsApp, Snapchat, Health. Welcher Firma gehört die App?
6. Hat diese App während eures Spaziergangs Informationen über euch gesammelt? Sucht nach einer Antwort in der App.
7. Was passiert mit diesen Informationen? Sucht in den Einstellungen der App nach einer Antwort.
  - Wer hat Zugriff und ein Nutzungsrecht auf die erhobenen Daten?
    - Nur ihr
    - Die Firma, der die App gehört
    - Weitere Unternehmen, mit denen diese Firma die Daten teilt
  - An wen darf die Besitzerfirma die Daten weitergeben und wieso würde sie sie weitergeben wollen?

- Was passiert, wenn ihr eure Daten nicht mit dieser Firma teilen möchtet?
  - Wir können die App nur mit eingeschränkten Funktionen benutzen.
  - Wir können die App überhaupt nicht mehr benutzen.
  - Wir können die App ganz ohne irgendwelche Einschränkungen weiter benutzen.
- 8. Warum werden diese Daten erhoben und gegebenenfalls weitergegeben?
- 9. Seht euch die Charta der Grundrechte der EU an. Welche Grundrechte schützen eure Privatsphäre?
- 10. Welches Gesetz in Luxemburg schützt eure Daten? Wieso ist der Schutz der Privatsphäre so wichtig für eine demokratische Gesellschaft?

### BAUSTEIN 3: POSITIONIERUNGSLINIE

Die Lehrperson klebt einen Klebestreifen von ca. 10 Metern auf den Boden und erstellt zwei Plakate mit den Aufschriften „Ja/Bequemlichkeit“ und „Nein/Privatsphäre“. Die Plakate werden an den unterschiedlichen Enden des Klebestreifens angebracht.

#### Anleitung

1. Mitteilung an die Mitspieler, dass sie 11 Aussagen hören werden, zu denen sie jeweils Stellung nehmen sollen. Die Standpunkte werden anschließend diskutiert.
2. Vorlesen der Aussagen „Ich finde es okay, ...“.
3. Diskussion der Standpunkte zu den einzelnen Aussagen.
4. Positionierung zu der abschließenden Frage: Bist du bereit, persönliche Daten gegen Bequemlichkeit einzutauschen?

#### Infomaterial für die Lehrperson:

#### Die Aussagen zu Baustein 3: Positionierungslinie

Ich finde es okay, ...

1. ... wenn mein Fingerabdruck gespeichert wird, um die Bildschirmsperre aufzuheben.

2. ... wenn mein Gesicht von meinem Handy gescannt wird, um die Bildschirmsperre aufzuheben.
3. ... wenn eine App meinen Standort jederzeit durch GPS-Ortung lokalisiert.
4. ... wenn eine Google Maps Timeline erstellt wird, in der jeder Ort, den ich besucht habe, gespeichert wird.
5. ... wenn meine Health-App oder Smart-Watch meine gesundheitlichen Daten speichert und analysiert (Schritte, Herzschlag, Schlafrhythmus).
6. ... wenn das neue Amazon Halo-Armband durch Emotionserkennung meine Gefühlsschwankungen und mentale Gesundheit misst.
7. ... wenn ich auf sozialen Medien in einem Foto, Beziehungsstatus oder Post mit meinem Namen *getaggt* werde.
8. ... wenn Facebook anhand meiner *getaggt*en Fotos, Freundesliste, Posts, Likes und Kommentare meine politischen und sozialen Tendenzen analysiert.
9. ... wenn mir daraufhin über sozialen Medien gezielt eine bestimmte Kandidatin schmackhaft gemacht wird. (Erklärung für die Lehrperson: 2016 US-Wahlen – „Facebook-Cambridge Analytica“-Datenskandal, nachdem die britische Beratungsfirma Cambridge Analytica die persönlichen Daten von Millionen von Facebook-Nutzern ohne deren Zustimmung für gezielte politische Werbung verwendet hat.)
10. ... wenn sich Dating Apps merken, wie viele *Matches* ich im Laufe der Zeit habe, wie viele *Swipes* ich nach links und rechts mache und was mein physischer Standort beim *Swipen* ist.
11. ... wenn alle genannten Daten die über mich im Internet existieren, miteinander verknüpft werden und ein detaillierteres Profil von mir erstellt wird.

### Was kann ich tun?

- Deine Rechte kennen.  
Die Herausforderungen der Digitalisierung in größerem Umfang zu erkennen, kann helfen, bewusster im Internet zu surfen. Bürger in EU-Ländern sind durch die *General*





*Data Protection Regulation (GDPR)*<sup>1</sup> geschützt. Unter der GDPR müssen Bürger informiert werden, bevor ihre Daten weitergegeben und benutzt werden dürfen. Sie müssen der Nutzung ihrer persönlichen Daten aktiv zustimmen.

- Die Datenschutzeinstellungen von Geräten, die du benutzt, kennen.

Welche Daten werden gesammelt?

- ▶ Führt deine Videotürklingel eine Gesichtserkennung durch? Achte darauf, welche Daten das Gerät sammelt.

Was passiert mit deinen Daten?

- ▶ Wird deine Fitness-Uhr deine tägliche Schrittzahl mit einem Sportbekleidungsgeschäft teilen? Achte darauf, was das Unternehmen mit den gesammelten Daten machen darf.

Sind deine Daten verschlüsselt?

- ▶ Werden deine persönlichen Daten durch Verschlüsselung geschützt? Achte auf Zusicherungen, dass deine Daten vor Angreifern von außen geschützt sind.

Wo werden deine Daten gespeichert?

- ▶ Die verschiedenen Unternehmen und geografischen Regionen haben unterschiedliche Regeln, wie Daten geschützt werden. Achte darauf, *wo* deine Daten gespeichert werden. Je nach geografischer Region, in der deine Daten gespeichert werden, gelten andere Gesetze (z. B. in den USA oder in China).

- Partizipation:

- ▶ Um deine Grundrechte zu nutzen, muss du sie kennen. Überlege dir, ob deine Rechte durch Datenerhebung beeinträchtigt werden oder nicht. Engagement und politische Partizipation (Demonstrationen, Petitionen, Bürgerrechtsbewegungen) sind wichtige Aspekte, um seinen Bürgerwillen zu äußern.

<sup>1</sup> GDPR heißt die allgemeine Verordnung der EU zum Datenschutz und zum Schutz der Privatsphäre in der Europäischen Union und im Europäischen Wirtschaftsraum. Sie befasst sich auch mit der Übertragung von personenbezogenen Daten außerhalb der EU und des Europäischen Wirtschaftsraums.

- Tägliche Gewohnheiten:
  - Du kannst selbst entscheiden, wie du *Online*-Dienste nutzen willst. Wenn du deine digitalen Spuren minimieren willst, kannst du Privatsphäre-Einstellungen in Netzwerken konsequent nutzen oder den Browserverlauf und Cookies regelmäßig löschen und den Datenzugriff von kostenlosen Apps verweigern.
- Erweitere deinen Horizont: Informiere dich über alternative Dienste.
  - Statt Google eine andere Suchmaschine (z. B. StartPage) verwenden, statt Gmail verschlüsselte E-Mail-Dienste nutzen (z. B. Posteo), WhatsApp gegen Messenger-Dienste wie Threema/Signal/Telegram eintauschen.

## ZUGABE

1. Paul Nemitz, Matthias Pfeffer: *Prinzip Mensch (2020). Macht, Freiheit und Demokratie im Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*, Bonn.
2. jfc Medienzentrum e.V. (2016). *Big Data – eine Arbeitshilfe für die Jugendarbeit*. Köln.<sup>1</sup>
3. Initiative Klicksafe CEF (Connecting Europe Facility): *Tipps zur digitalen Selbstverteidigung*<sup>2</sup>

Das *Zentrum für politisch Bildung* regt die Teilnehmer in ihrem Workshop (Alles unter Kontrolle<sup>3</sup>) dazu an, darüber nachzudenken, ob die digitale Welt unser Leben komfortabler und sicherer macht oder Unternehmen und Behörden zusätzliche Macht über uns verleiht.

<sup>1</sup> [www.bigdata.jfc.info/lernparcours.html](http://www.bigdata.jfc.info/lernparcours.html)

<sup>2</sup> [www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/tipps-zur-digitalen-selbstverteidigung](http://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/tipps-zur-digitalen-selbstverteidigung)

<sup>3</sup> [www.zpb.lu/alles-unter-kontrolle/?lang=de](http://www.zpb.lu/alles-unter-kontrolle/?lang=de)

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### PERSÖNLICHE DATEN

#### DataK



Im Umgang mit persönlichen Daten treffen Spieler in der Stadt DataVille täglich wichtige, realitätsnahe Entscheidungen. Sie unterstützen die Stadtleitung im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien und versuchen ihr siebentägiges Praktikum erfolgreich zu absolvieren.

#### Data Dealer



*Data Dealer* beschreibt die heutige Datensammelwut, durch die sich der Spieler mit der Missbrauchsanfälligkeit fremder Daten auseinandersetzt. Ziel ist es, eine große Datenbank zu erstellen, die gewinnbringend verkauft werden kann.

#### Another Lost Phone: Laura's Story



Lauras verlorenes Handy gibt tiefe Einblicke in ihr Sozialleben. Der Spieler durchforscht ihr Handy nach wichtigen persönlichen Informationen und erledigt komplexe Rätsel, indem er unterschiedliche Elemente kombiniert und Lauras soziale Position sowie ihre Probleme erkundet.

#### Orwell



In *Orwell* wird ein regierungskritischer Blogger kontrolliert und seine digitalen Fußabdrücke überwacht. Spieler durchschnüffeln Webseiten auf der Suche nach belastenden Informationen und diffamieren den Blogger.





# Die Liebe, ein seltsames Spiel



SCRIPT, Daniela Hau – Online-/Offline-Bereich, Zwischenruf  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse,  
Steve Hilbert – Zügabe, spielealternativer Themeneinstieg





## LEITFADEN

**Zielgruppe:** 14-18 Jahre

**Spieler:** 4-8 Personen

**Zeitaufwand:** Baustein 1 ca. 2 St., Baustein 2 ca. 4-6 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

*Love is a game, Love is a battlefield ...* Liebe ist ein beliebtes Thema in Sprichwörtern, Büchern, Filmen, und ja, auch in Computerspielen ... Aber was ist Liebe überhaupt? Gibt es klare Kriterien, die Liebe notwendigerweise aufweist?

Kaum ein Mensch durchläuft sein Leben, ohne früher oder später Gefühle zu entwickeln, welche als Liebe bezeichnet werden. Beginnend mit der kindlichen Liebe den Eltern und Geschwistern gegenüber, über die „erste große Liebe“ hin zu meist langjährigen Beziehungen.

Setzt man sich mit dem Thema „Liebe“ auseinander, wird vor allem eins deutlich: Die Liebe ist tatsächlich ein komplexes Konstrukt! Und das merken gerade auch die Jugendlichen. Es fällt schwer, hier Hilfestellung zu geben oder allgemeingültige Aussagen zu treffen, besonders da Liebe nicht bloß gelegentlich stattfindet oder sich auf gewisse Situationen reduzieren lässt. Sie beruht auf Wechselseitigkeit, und Emotionen sind von Mensch zu Mensch unterschiedlich.



Entsprechend sucht dieser Workshop nicht nach einer allgemeingültigen Definition, sondern regt vielmehr die Reflexion und den Austausch über sich selbst und seine eigenen (Liebes-) Beziehungen zu anderen Menschen an: Wer bin ich und was ist mein Verständnis von Liebe? Wie mache ich mir ein Bild von Anderen und welche Erwartungen sowie Risiken stecken in einer (Liebes-)Beziehung?

## ONLINE-BEREICH: FLORENCE



Es handelt sich bei *Florence* um eine interaktive *Graphic Novel*, die die Handlung um das Liebespaar Florence und Krish mit Minispielen verbindet. Das Spiel erfordert keine speziellen *Gaming*-Vorkenntnisse und ist auch für Neulinge oder weniger *Game*-affine Jugendliche leicht spielbar. *Florence* kommt ohne Sprache aus und ist daher auch in dieser Hinsicht universell einsetzbar.

Das Spiel ist in 6 Akte mit insgesamt 20 Kapiteln gegliedert, sodass ein gemeinsames Spielen bis zu einem vereinbarten Kapitel kein Problem darstellt. Die Gesamtspieldauer beträgt 45 Minuten.

<p><b>AKT I</b>            Kapitel 1: Erwachsenenleben            Kapitel 2: Erinnerungen            Kapitel 3: Musik</p>	<p><b>AKT IV</b>            Kapitel 9: Einkauf            Kapitel 10: Einzug            Kapitel 11: Glücklich zusammen</p>
<p><b>AKT II</b>            Kapitel 4: Zusammenstoß            Kapitel 5: Erste Dates</p>	<p><b>AKT V</b>            Kapitel 12: Routine            Kapitel 13: Erosion            Kapitel 14: Streit            Kapitel 15: Auseinanderleben            Kapitel 16: Auszug</p>
<p><b>AKT III</b>            Kapitel 6: Träume            Kapitel 7: Inspiration            Kapitel 8: Erkundung</p>	<p><b>AKT VI</b>            Kapitel 17: Bruchstücke            Kapitel 18: Loslassen            Kapitel 19: Aufwachen            Kapitel 20: Und weiter geht's</p>

## DER WORKSHOP

### BAUSTEIN 1: WAS IST LIEBE? WAS TUE ICH FÜR DIE LIEBE? WAS MACHT LIEBE MIT MIR?

Zunächst wird die eigene Meinung oder die Einstellung der Jugendlichen zu drei zentralen Fragen rund um Liebe erfasst. Hierzu kann eine Smartphone-App, wie Sli.do oder AhaSlides, verwendet werden oder analog ein Flipchart o. Ä.

- Für mich ist Liebe ...
- Ich würde für eine Beziehung ... machen/aufgeben/lernen ...
- Liebe macht mich ...

Ein Team besteht aus zwei Spielenden, die das Spiel gemeinsam bis zum Ende des Kapitels 11 („Glücklich zusammen“) spielen. Alternativ kann das Spiel auch von allen gemeinsam gespielt und der Bildschirm über Beamer oder ein anderes Medium projiziert werden. Bei den einzelnen Kapiteln kann der Spielende jeweils „ausgewechselt“ werden.

Gemeinsam besprechen die Teams, was sie bisher über Florence und Krish sowie deren Beziehungsverlauf erfahren haben. Sie diskutieren zunächst in ihrem Team und anschließend im Plenum folgende Fragestellungen:

- Wer sind die beiden?
- Wie hat sich ihre (Liebes-)Beziehung entwickelt?
- Was macht ihre Liebe zueinander aus? (Für sie ist Liebe ...)
- Was tun die beiden jeweils für ihre Beziehung?  
(Sie machen/geben auf/lernen ... für ihre Beziehung)
- Passen sie zusammen?
- Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

In der gemeinsamen Diskussion werden die Antworten aus dem Spiel mit den eigenen Antworten aus der anfänglichen Befragung verglichen und besprochen.



## BAUSTEIN 2: WAS TUE ICH NICHT FÜR DIE LIEBE? WANN ENDET LIEBE?

Die Spielenden erhalten nun den Hinweis, dass sich ein Bruch in der harmonischen Liebesbeziehung anbahnt.

Zunächst wird auch hier die eigene Meinung oder Einstellung der Jugendlichen erfasst: Digital über eine Smartphone-App, wie Sli.do oder AhaSlides, oder analog über Flipchart o. Ä. vervollständigt jeder Teilnehmende folgenden Satz:

- Ich würde eine Beziehung wegen ... beenden

In Zweiertteams besteht nun die Aufgabe darin, zu überlegen, was der Grund für den Bruch zwischen Florence und Krish sein könnte. Sie stellen ihre Version des „dramatischen“ Verlaufs der Beziehung szenisch dar. Hier sind vielfältige Umsetzungsformen denkbar, zum Beispiel *Stop-Motion*-Video mit selbstgezeichneten Personen, Musikvideo oder Spielfilm.

In einer abschließenden Präsentations- und Diskussionsrunde stellen sich die Teams gegenseitig ihre Versionen vor. Gemeinsam werden auf einem Flipchart o. Ä. die dargestellten Trennungsgründe notiert. Es können in der Diskussion gemeinsam noch weitere mögliche Verläufe ergänzt werden.

Im Anschluss erhält jeder zwei Karten: eine grüne mit der Aufschrift „Bleiben“ und eine rote mit „Gehen“. Die Trennungsgründe werden nun einzeln genannt und von jedem für sich selbst bewertet, indem die Teilnehmer entweder die rote oder die grüne Karte in die Höhe halten. Meinungsübereinstimmungen und -unterschiede werden besprochen.

Als Abschluss spielen alle gemeinsam *Florence* zu Ende. (Bildschirm wird projiziert, Spielende wechseln sich kapitelweise ab) und vergleichen den Ausgang des Spiels mit ihren persönlichen Überlegungen und Diskussionen.

Die Gestaltungsmöglichkeiten des Workshops sind ebenso vielfältig wie das Thema selbst. Es können beide Bausteine an einem Tag behandelt oder auf zwei Tage aufgeteilt werden. Die Länge des Workshops hängt dabei im Wesentlichen von der Zeit ab, die die Jugendlichen für die Erstellung ihrer eigenen „Story“ (Stop-Motion, Musikvideo, Film ...) benötigen.

Als alternatives Spiel bietet sich *There's this girl* an, das kostenfrei heruntergeladen werden kann. Es ist zwar grafisch und soundtechnisch weniger aufwendig gestaltet als *Florence*, bietet jedoch eine *Graphic Novel* im Animé-Stil, in der eine homosexuelle Beziehung zwischen zwei jungen Frauen von Beginn bis zum Ende verfolgt wird.

Auch zahlreiche Filme bieten sich an, das Thema in seinen weiteren Facetten zu sehen und zu besprechen. Einige seien hier exemplarisch genannt: „Das Schicksal ist ein mieser Verräter“ (2014), „Moonrise Kingdom“ (2012), „Das schönste Mädchen der Welt“ (2018), „So finster die Nacht“ (2008), „Oben“ (2009) oder „Vielleicht lieber morgen“ (2012).

## OFFLINE-BEREICH: DON'T MAKE LOVE



*Don't Make Love* ist ein interaktives Drama, in dem die Spielenden in die Rolle einer weiblichen oder männlichen Gottesanbeterin schlüpfen und mit ihrem Partner über die gemeinsame Beziehung sprechen. Die beiden

Liebenden sehen sich mit einem großen Problem konfrontiert: Wollen sie sich endlich körperlich annähern, riskieren sie den Tod des Männchens, denn manche weiblichen Gottesanbeterinnen fressen ihre Partner beim Geschlechtsakt.

Das gesamte Spiel besteht aus einem Dialog zwischen den beiden Gottesanbeterinnen, in dem sie über ihre Gefühle und die scheinbar ausweglose Situation sprechen, in der sie sich befinden. Je nachdem, ob man sich für das Männchen oder das

Weibchen entscheidet, verläuft das Gespräch anders: Während das Weibchen sich eher zur Intimität überreden lässt, ist das Männchen zögerlicher und möchte intensiver über seine Sorgen sprechen.

## DER WORKSHOP

Basierend auf dem Spieltrailer<sup>1</sup> besprechen alle Teilnehmer das zu Grunde liegende Problem der beiden Gottesanbeterinnen.

Anschließend finden sie sich in Kleingruppen von 4 oder 6 Personen zusammen. Zwei Gruppenmitglieder nehmen nun die Rolle der männlichen bzw. weiblichen Gottesanbeter ein und stellen das Dilemma im Rahmen eines offenen Dialogs nach. Sie schlüpfen folglich in die vom Spiel vorgegebenen Charaktere und testen, wie sie sich in dieser Situation verhalten würden. Hier bietet es sich an, dass sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmende beide Positionen einmal ausprobieren, damit sie lernen, sich in die jeweilige Situation hineinzusetzen.

Nach jeder Runde ziehen die beiden Spielenden gemeinsam mit ihrer Kleingruppe ein Fazit: Was war gut? Was ist nicht so gut gelaufen (zum Beispiel sich gegenseitig ins Wort fallen, keine Rücksicht auf den Anderen nehmen oder Beleidigungen)? Was könnten wir anders bzw. besser machen? Dabei geht es nicht um die schauspielerische Leistung der beiden, sondern um die Inhalte und den Ablauf ihres Gesprächs.

Im Anschluss versucht sich das nächste Zweierteam an der Übung und gibt bzw. erhält ebenfalls Feedback. Nach Abschluss dieser Durchläufe werden im Plenum folgende Fragen diskutiert:

- Wie war es für euch, diese Szene nachzuspielen?
- Was waren die wichtigsten Kriterien für einen gelungenen Dialog?
- Welchen Ausweg seht ihr aus diesem Dilemma?  
Gibt es überhaupt ein *Happy End*?

Die Antworten werden von der Gruppenleitung in Form von Stichworten notiert und geclustert.

<sup>1</sup> [www.youtube.com/watch?v=1fMzp0sT-cY](http://www.youtube.com/watch?v=1fMzp0sT-cY)

## ZUGABE

Verschiedene Kompetenz- und Beratungszentren bieten eine Vielfalt an Angeboten zur Sensibilisierung und Förderung der sexuellen Identität an:

- Centre LGBTIQ+ CIGALE ASBL<sup>1</sup>
- Centre national de référence pour la promotion de la santé affective et sexuelle CESAS<sup>2</sup>
- Planning Familial<sup>3</sup>



## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### GESCHLECHTSMUWANDLUNG

#### Dys4ia



*Dys4ia* ist ein autobiografisches Adobe Flash-Videospiel über die Entscheidung der Künstlerin Anna Anthropy, im Vorfeld einer Geschlechtsumwandlung eine Hormonersatztherapie zu beginnen. Abstrakte Minispiele dokumentieren ihr sechsmonatiges Tagebuch, in dem sie die unterschiedlichen emotionalen Phasen ihrer Hormontherapie erörtert.

### HOMOPHOBIE

#### Butterfly Soup



Auf der Suche nach ihrem eigenen inneren „Selbst“ erfährt die Protagonistin Diya verinnerlichte als auch offenkundige Homophobie. *Butterfly Soup* beschreibt eine erfolgreiche Demokratisierung im Sinne einer Bewältigung von emotionaler Not und Angst.

<sup>1</sup> [www.cigale.lu](http://www.cigale.lu)

<sup>2</sup> [www.cesäs.lu](http://www.cesäs.lu)

<sup>3</sup> [www.pfl.lu](http://www.pfl.lu)

## LGBTQI

## A Closed World

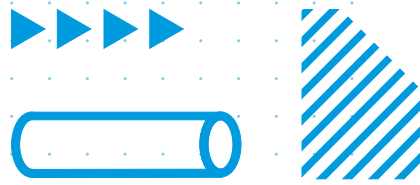


*A Closed World* versetzt den Spielenden in die Rolle eines jungen Dorfbewohners am Rande eines Waldes, von dem alle behaupten, dass es von dort kein Zurück gibt. Der Wald ist verboten und niemand weiß, was sich auf der anderen Seite befindet. Die Geliebte unseres Helden beschließt dennoch, dorthin zu gehen – in der Erwartung, dass dort alles besser ist als im Dorf. Folgen die Spielenden ihr und riskieren alles, nur um herauszufinden, was auf der anderen Seite ist?

## Coming Out Simulator



Dieses Spiel zeichnet den Abend des *Coming Outs* des Protagonisten nach, welcher sich mit seiner Homosexualität und seiner Familie auseinandersetzt. Die jeweiligen Handlungsentscheidungen beeinflussen den Verlauf seines *Coming Outs*. So kann er sich zu einer kompletten persönlichen Offenbarung oder zu (Teil-)Lügen gegenüber seiner Familie entscheiden. Diese schwierige Entscheidung zeichnet den mühsamen Weg eines Jungen auf der Suche nach Toleranz und öffentlicher Akzeptanz nach.





# Der Wert des (mentalen) Wohlbefindens



## LEITFADEN

**Zielgruppe:** 15-18 Jahre

**Spieler:** 4 Personen

**Zeitaufwand:** je nach Ausführungsmöglichkeit 2-4 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

Depressionen sind ein Bestandteil unserer schnelllebigen Gesellschaft und stark tabuisiert. Die Annäherung an diese Thematik ist in einer von sozialem Druck geprägten Gesellschaft von großer Wichtigkeit für alle Heranwachsenden. Der Umgang mit der eigenen Pubertät und der damit einhergehenden hormonellen sowie persönlichen Veränderung ist in dieser Phase einer großen Verletzlichkeit ausgesetzt.

Das Zusammenkommen einer Vielzahl an Gleichaltrigen im Schulalltag bietet somit die Chance einer verstärkten Auseinandersetzung mit all diesen Einflüssen. Es gilt, sie aufzunehmen und zu verarbeiten.

Dieser Workshop ermutigt die Gleichaltrigen dazu, sich durch die Bewusstmachung ihrer eigenen Emotionen mit einem sensiblen Thema auseinanderzusetzen.





## ONLINE-BEREICH: GRIS



Im Spiel *Gris* werden die psychische Dunkelheit und der Weg aus depressiven Verstimmungen thematisiert. Die Protagonistin *Gris* versucht ihre anfängliche Schwäche und den Verlust ihrer Stimme im Verlauf des Spieles

wiederzuerlangen. Angst und Schmerz widerfährt ihr in Form eines taktierenden Vogelschwarms. Durch das Erlangen neuer Fähigkeiten gewinnt die junge Frau an Beweglichkeit und innerer Stärke, welche durch einen außergewöhnlichen Soundtrack zusätzlich untermalt werden. Überwundene Hindernisse führen zur Aufarbeitung persönlicher Erlebnisse und zu innerer Akzeptanz. Folgende Bilder<sup>1</sup> aus dem Spiel können als Anregung und Einführung im Workshop genutzt werden.



<sup>1</sup> Diese Bilder entstammen dem Video [www.youtube.com/watch?v=z8k\\_ximc80g](http://www.youtube.com/watch?v=z8k_ximc80g)

- **Das Entwicklerstudio**

Die Teilnehmer setzen sich mit dem folgenden Video *Behind the schemes: Gris with Nomada Studios*<sup>1</sup> auseinander. Sie schauen sich gemeinsam das Interview an und begeben sich dann zum eigentlichen Spiel.

- **Das Spiel *Gris***

Das Spiel wird während eines längeren Zeitraums (30-60 Minuten) gespielt. Die Teilnehmer achten dabei auf alle größeren Veränderungen im Spielgeschehen (z. B. Veränderung von Fähigkeiten des Avatars, von Regeln oder Veränderungen audiovisueller Natur, ...) und notieren diese Erkenntnisse für einen späteren Zeitpunkt. Anmerkung: Eine längere anfängliche Spieldauer ergibt mehr Erfahrungswerte für alle Spieler.

- **Diskussion**

Die Endszenarien geben Aufschluss über den Trauergrund von *Gris*. Die Jugendlichen vergleichen die beiden möglichen Endszenarien. Sie verbinden ihre persönlichen Notizen aus der vorherigen Spielerfahrung und lassen diese Notizen in ihre Überlegungen mit einfließen.

Beschreibt die Gemeinsamkeiten beider Endszenarien. Welches Thema behandelt das Spiel? Welche Schlussfolgerung kann für *Gris* aus den zwei verschiedenen Schlusszenen (herkömmliche Schlusszene<sup>2</sup> & alternative Schlusszene<sup>3</sup> [nur über eine Abkürzung innerhalb des Spiels zu erreichen]) gezogen werden?

<sup>1</sup> [www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM](http://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM)

<sup>2</sup> [www.youtube.com/watch?v=LÄo15LzFwbM](http://www.youtube.com/watch?v=LÄo15LzFwbM)

<sup>3</sup> [www.youtube.com/watch?v=hvMBv2xdGmA](http://www.youtube.com/watch?v=hvMBv2xdGmA)

Führt und unterstützt eine kritische Diskussion über die Symptome und Warnsignale von Depressionen sowie die folgenden Fragestellungen:

- Vernachlässigung von persönlichen Freizeitbeschäftigungen und/oder altersspezifischen Aktivitäten
  - ▷ Bedeutet dies, dass eigener Freiraum nicht erstrebenswert ist?
- Sozialer Rückzug (bis hin zur Selbstisolation)
  - ▷ Bedeutet Alleinsein zugleich einsam zu sein?
- Entwicklung eines Suchtverhaltens (Missbrauch von legalen sowie illegalen Drogen)
  - ▷ Wie reagiere ich auf das Suchtverhalten anderer Menschen? Reflektiere deine Ansicht.
- Veränderung der eigenen äußerlichen Selbstdarstellung sowie der eigenen Verhaltensmuster
  - ▷ Kann dieses „gesellschaftliche Positionieren“ bei der Entwicklung der eigenen Persönlichkeit hilfreich sein?
- Vernachlässigung der schulischen Verantwortung mit einhergehender Leistungsverringerung
  - ▷ Muss/soll die individuelle schulische Verantwortung als prioritär angesehen werden?

## ZWISCHENRUF

Im Umgang mit diesem Thema ist es vonnöten, dass alle Beteiligten die notwendige Sensibilität und Offenheit aufweisen. Um unbeabsichtigten emotionalen Reaktionen von Teilnehmern zuvorzukommen, ist es ratsam, diesen Workshop zu zweit zu begleiten. Während eine Person den Workshop leitet, kann sich die andere Person etwaigen Reaktionen einzelner/mehrerer Teilnehmer widmen. Zusätzliche Informationen und Hilfe erhalten sie beim *Service Information et Prévention de la Ligue*<sup>1</sup>.

In der *Offline-Variante* werden mehrere Filme zu dieser Thematik erwähnt. Diese Filme können sowohl als Einstieg als auch als Ergänzung zum Workshop eingesetzt werden.

<sup>1</sup> [www.prevention-depression.lu](http://www.prevention-depression.lu)

Heinz, A., Kern, M. R., van Duin, C., Catunda, C., & Willems, H. E. (2021). *Gesundheit von Schülerinnen und Schülern in Luxemburg-Bericht zur luxemburgischen HBSC-Befragung 2018*. Esch-sur-Alzette.

## OFFLINE-BEREICH: THE UNSTOPPABLES



Gemeinsam lösen die vier Personen, samt ihren unterschiedlichen körperlichen Beeinträchtigungen, unterschiedliche Rätsel. Bei diesem Spiel wird aufgezeigt, welche Herausforderungen Menschen mit Behinderung im Alltag begegnen. Ihre Fähigkeiten werden

genutzt, um den Zusammenhalt des Teams zu fördern und es ihm zu ermöglichen, seine Reise erfolgreich abzuschließen.

## DER WORKSHOP

In einer Gruppe von vier Personen übernehmen zwei Teilnehmer die Rolle der körperlich beeinträchtigten Personen. Eine Person wird die Aufgabe als Blinder durchführen, während die zweite Person sich im Rollstuhl (oder einem anderen, ähnlichen Fortbewegungsmittel) weiterbewegt. Die beiden anderen Personen absolvieren die Aufgabe in Echtzeit und ohne Simulation körperlicher Beeinträchtigung.

Die Lehrperson erstellt mit der Gruppe unterschiedliche Hindernisläufe und Aufgaben. Hier einige Variationsmöglichkeiten:

- In der Sporthalle
- Im Außenbereich
- Beim Benutzen eines Aufzugs
- Auf dem Schulweg, vom Eingang bis zum entlegensten Raum des Schulgebäudes

Beide Zweiergruppen absolvieren den jeweiligen Hindernislauf. Hierbei soll sich die Gruppe mit den körperlichen Beeinträchtigungen gegenseitig unterstützen und behilflich sein.

Die Zeit beider Gruppen wird chronometrisch festgehalten. Gerne können die Gruppen einen unverbindlichen Rollentausch für eine Wiederholung des Hindernislaufs vornehmen.

Anschließend werden die Erfahrungen beider Gruppen und die Schwierigkeit mit dem Umgang einer körperlichen Behinderung im Schulalltag diskutiert. Gemeinsam wird das Schulgebäude sowie das Schulgelände im Hinblick auf mögliche Verbesserungsvorschläge für Menschen mit einer körperlichen Behinderung analysiert.

Als zusätzliche Sensibilisierung für die Thematik kann ebenfalls eine Filmvorführung organisiert werden. Folgende Filme widmen sich ausschließlich (verschiedenen) Behinderungen:

- „Ich bin Sam“ (2001), Melodram über den Verlust des Sorgerechtes eines geistig behinderten Vaters
- „Sommer der Krüppelbewegung“ (2020), Dokumentarfilm über die Bewegung eines Teenager-Sommercamps zur Förderung der Gleichberechtigung
- „Der achte Tag“ (1996), Drama über die Freundschaft einer arbeitswütigen, vom Leben gezeichneten Person und einer Person mit Down-Syndrom
- „Ziemlich beste Freunde“ (2011), Komödie über die Freundschaft einer gelähmten Person und ihrem unorthodoxen Begleiter/Helfer

## ZUGABE

Ruiz-Castell, M., Kandala, N. B., Perquin, M., Bocquet, V., Kuemmerle, A., Vögele, C., & Stranges, S. (2017). Depression burden in luxembourg: Individual risk factors, geographic variations and the role of migration, 2013–2015 European Health Examination Survey. *Journal of affective disorders*, 222, 41–48. FIBS – das Forschungsinstitut für Inklusion durch Bewegung und Sport: Publikationen<sup>1</sup>

<sup>1</sup> [www.fi-bs.de](http://www.fi-bs.de)

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### BLINDHEIT

#### Beyond Eyes



Durch einen Unfall mit Feuerwerkskörpern verliert die Protagonistin Rae ihr Augenlicht. In diesem ruhigen Spiel *Beyond Eyes* muss der Spieler die Welt mit all seinen Hindernissen erforschen. Je weiter er in dem Spiel voranschreitet, desto stärker entfaltet sich das Panorama.

### KREBS

#### That Dragon Cancer



In diesem Spiel geht es um das Erleben einer Krebsdiagnose durch ein Elternpaar. Die beiden Protagonisten werden durch 14 unterschiedliche Levels geführt, in denen ihre Gefühlswelt und ihre Auseinandersetzung mit dem Verlust ihres an Krebs verstorbenen Sohnes dargestellt wird.

### ANGST

#### Hush



Die kleine Ashlyn versucht aus ihrem Waisenhaus zu entfliehen. Sie muss sich in diesem Action-Adventure-Spiel ihren (Kinder-) Ängsten und (Alb-)Träumen stellen. Hilfe erhält sie durch die Heimbewohner und deren Schilderungen ihrer eigenen Ängste.

#### Celeste



Madeline begibt sich auf ihre Reise zum Gipfel des Celeste Mountain. Der Spieler begleitet Madeline auf ihrer schweren Reise und bei der Auseinandersetzung mit ihren persönlichen inneren Dämonen.

## SOZIALE ANERKENNUNG

### Just, Bearly



Dieses sehr kurzweilige Spiel (*Dauer <30 Minuten*) gewährt Einblick in den Umgang mit sozialen Ängsten, welche den „scheinbar“ einfachen Prozess der Interaktion mit Menschen oder den Aufbau von Beziehungen erschweren.

### Night in the Woods



*Night in the Woods* thematisiert das Gefühl der mangelnden Zugehörigkeit und der Entfremdung. Die Erkenntnis, als Einziger innerlich zerbrochen zu sein, während alle Anderen ein ausgefülltes Leben führen, löst ungeahnte Angstzustände aus.

## KUNST DES MENSCHLICHEN KÖRPERS

### Homo Machina



In *Homo Machina* wandert der Spieler durch das Innere des menschlichen Körpers und entdeckt sein komplexes System. Die leicht verständlich dargestellten, menschlichen Körpersysteme müssen in der richtigen Art und Weise manipuliert werden, um so durch die 30 unterschiedlichen Levels zu gelangen.

## VERLUST UND ANNAHME

### In Loving Memory



Gefangen in ihrer Fantasiewelt, versucht Naomie der eigenen Trauer zu entkommen. In dem kurzweiligen Spiel begleiten Spieler die Protagonistin auf ihrer Reise durch Verlust und Akzeptanz. Zeigt sich das Spiel in den ersten Handlungen als freundlich gestaltetes Jump'n'Run-Spiel, so werden zum Spielende hin die Umstände von Naomis ungewöhnlicher, emotionaler Reise entschlüsselt.

## The Stillness of the Wind



Eine ältere Dame versucht an ihrem Lebensabend ihre Farm zum Gedeihen zu bringen. Sonnige Erfahrungen sowie dunkle Träume gehören zu ihrem Alltag. Ihre Gebrechlichkeit stellt sie vor tägliche Herausforderungen und bringt die Spieler somit zum Nachdenken über das Älterwerden und die eigene Endlichkeit.

## PSYCHISCHE KRANKHEIT (SUCHT)

### Akrasia



In einem psychedelischen (Sucht-) Zustand durchforstet der Spieler seinen Verstand, indem er Pillen aufsammelt. Er ersucht den Geist, der das Labyrinth in seinen ursprünglichen, „gesunden“ Modus zurückverwandelt und somit den Ausgang aufzeigt. Seine Entscheidungen beeinflussen das Spielende. Doch Tod und Freude können so nah beieinander liegen.

## PSYCHISCHE KRANKHEIT (DEPRESSION)

### Elude



In der inneren Welt depressiv erkrankter Menschen erlebt der Avatar eine dreiteilige Umgebung (Freude, Katharsis, Morbidität), in der sich durch die Handlungen des Spielers Konsequenzen ergeben. Der Avatar versucht der dunklen Unterwelt zu entkommen, um an der Oberwelt, und somit dem Zustand der Freude, zu verweilen.



## Depression Quest



*Depression Quest* ist ein interaktives, textbasiertes Spiel, das Beschreibungen verschiedener Situationen präsentiert. Die Spieler übernehmen die Rolle einer an Depressionen leidenden Person. Die Geschichte handelt von ihrem täglichen Leben. Die Spielenden werden regelmäßig vor Entscheidungen gestellt, die den Verlauf der Geschichte verändern. Um eine Wahl zu treffen, müssen die Spieler auf den entsprechenden Hyperlink klicken. Allerdings sind die Wahlmöglichkeiten oft durchgestrichen und können nicht angeklickt werden – ein Mechanismus, den das Spiel verwendet, um den mentalen Zustand des Charakters darzustellen und die Tatsache, dass logische Entscheidungen nicht immer möglich sind.







# **(Sozialer) Druck: Chancen und Konsequenzen**



## LEITFADEN

- Zielgruppe: 12-18 Jahre
- Spieler: 4 Personen
- Zeitaufwand: 1,5 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

Jugendliche stehen in ihrer Entwicklung heutzutage unter großem Druck. Gesellschaftliche Strukturen verschwimmen und tragen zu einer Veränderung der Lernanforderungen bei. Die Familie und ihr Umfeld sowie die Peer-Gruppen, in Verbindung mit „Freizeit“, leisten einen wichtigen Sozialisationsbeitrag zur Entwicklungsgeschichte der Jugendlichen. Während die damit einhergehende Entschleunigung eher einem sozialen Verständnis unterliegt und auf der gesellschaftlichen Ebene verankert ist, so steht dies jedoch in Konkurrenz zu den stärker wachsenden Anforderungen der Bildungssysteme und der freien Marktwirtschaft, welche verstärkt für die Beschleunigung der Prozesse stehen.

Der Workshop soll thematisieren, unter welchen Rahmenbedingungen die Peer-Gruppe als Kontroll- und/oder Unterstützungshilfe dienlich sein kann. Inwieweit tragen Respekt, Akzeptanz und Bewunderung zur Stärkung des eigenen Bewusstseins bei?

## ONLINE-BEREICH: SUPER MEAT BOY



*Super Meat Boy* ist ein Plattformspiel, in dem ein Fleischkubus sich unter widrigen Konditionen an Wänden entlang fortbewegen muss, um seine Freundin aus den Fängen eines Bösewichtes zu befreien. Zahlreiche „herzlose“ Hindernisse erhöhen den Schwierigkeitsgrad um ein Vielfaches.

## DER WORKSHOP

- **Selbstbezogener Druck**

Eine Live-Befragung wird mittels einer Smartphone-App durchgeführt (Sli.do<sup>1</sup>, AhaSlides<sup>2</sup>, ...).

Alle Spieler tragen ihre Gedanken in jeweils zwei unterschiedlichen Runden zu den folgenden Fragen in ihr Smartphone ein:

- Selbsterwartung: Meine eigene Erwartung an den Freundeskreis
- Deutung eigener Handlungen: Welchen Einfluss üben meine Aktionen in der Gruppe aus? Welche Rolle übernehme ich in der Gruppe (z. B. Leader, Mitläufer, ...)

- **Gruppenbezogener Druck**

*Zwang:* Der Leiter teilt den Spielern eine schriftliche anonyme Botschaft zu. Diese lautet: „Schließe mehr Levels ab als deine Teammitglieder.“ Sie darf nicht in der Gruppe kommuniziert werden.

<sup>1</sup> <https://www.sli.do/>

<sup>2</sup> <https://ahaslides.com/>

*Erwartung:* Das Team kommuniziert seine eigene Erwartungshaltung vor dem Beginn des Spiels, indem es ein gemeinsames Endresultat festhält. Welche Spieler belegen jeweils welchen Platz? In einer kurzen Fragerunde erläutern sie dem Leiter die Beweggründe für ihre Entscheidung.

*Beeinflussung:* Es ist jedem Teammitglied erlaubt, während des Spiels Einfluss auf den Spielenden zu nehmen: „Druck ausüben ist erwünscht.“

- **Kontroll- und handlungsbezogener Druck**

Die Spieler entscheiden über die Spielrangfolge und werden in der Unkenntnis gelassen, dass der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Levels rasch ansteigt. Ersterer besitzt somit einen Spielvorteil gegenüber allen weiteren Spielern.

- **Der Spielablauf**

Das Team besteht aus 4 Spielern.

Zu Beginn erhält das Team 10-15 Minuten freie Spielzeit, um sich mit dem Spiel *Super Meat Boy*, seiner Handlung und seiner Spielmechanik auseinanderzusetzen.

Der erste Spieler startet das Spiel im Level 1-1. Pro Runde besitzt jeder Spieler insgesamt 7 „Spilleben“. Sind alle abgeschlossen, übernimmt der nächste Spieler beim aktuellen Spielstand.

Nach dem Einsatz aller Spieler wird das zuletzt abgeschlossene Level als *Score* zurückbehalten.

*Zielsetzung der Spielrunde:* Schließt möglichst viele Levels als Team ab.

- **Schlussbetrachtung**

In einer abschließenden Diskussionsrunde setzen sich die Spieler mit den folgenden Fragestellungen auseinander, indem sie die Aussagen auf ein Kollektiv (z. B. Schulklasse, Freundeskreis, ...) beziehen:

- Orientiere ich mich an meinen Selbsterwartungen oder jenen meines Freundeskreises?
- Kann ich meine Selbst- oder die Gruppenerwartungen ignorieren? Welches sind die möglichen Konsequenzen meines Verhaltens?

- Lasse ich mich gegen meinen Willen beeinflussen (und evtl. bedrohen)?
- Kann ich mich überhaupt gegen den ausgeübten Druck durchsetzen/wehren?
- Wie kann ich außerhalb einer Gruppe bestehen?

## ZWISCHENRUF

Ein einzelner *Spiele*score kann zusätzlich im Sinne einer gemeinsamen *Challenge* eingesetzt werden. Diese Aufgabe wird mit mehreren Teams (z. B. aus einer oder mehreren Schulklassen, ...) im Plenum durchgeführt. Eine abschließende Fragerunde dient als Anreiz zu einer weiterführenden Diskussion über die Themen „Klassenklima“ sowie „Mobbing“.

Im Film „Das Experiment“ von Oliver Hirschbiegel (2001; FSK 16) wird aufgezeigt, wie sich Druck, wenngleich durch ein Experiment künstlich hervorgerufen, auf die eigene Psyche auswirkt. Dieser Film kann als zusätzliche Möglichkeit genutzt werden, um die Auswirkung von sozialem Druck mit der Gruppe zu thematisieren.

## OFFLINE-BEREICH: WORLD OF GOO



*World of Goo* ist ein bautechnisches Puzzle-Spiel, in dem kleine Goo-Bälle am Levelende in einem Rohr versenkt werden müssen. Die Schwierigkeit liegt darin, die Eigenschaften des jeweiligen Balles gezielt einzusetzen. Je nach Farbe des Balles verändert sich dessen Einsatz. Die Spieler überbrücken alle Hindernisse, indem

sie die Bälle auf unterschiedliche Art und Weise zusammenfügen, sodass das Konstrukt aus Bällen bis an das Levelende gelangt. Überflüssige, nicht benutzte Bälle, gelangen durch das Rohr zu einer Sammelstelle.

Das Spiel ist eine Ode an alle Brückenbauer. Im Vorfeld dieser *Offline-Variante* muss beachtet werden, dass alle Teilnehmer sich mit dem Spiel *World of Goo* auseinandergesetzt haben. Hierzu können alle Beteiligten das Spiel vorab spielen, um ihnen das Spielprinzip näherzubringen. Videopräsentationen in Form von einem oder mehreren *Let's-Play*-Videos stellen eine Alternative dazu dar.

## DER WORKSHOP

Ganz im Sinne des Spiels wird in der *Offline-Variante* eine selbsttragende Brücke erstellt: *die Leonardo Brücke*, benannt nach Leonardo da Vinci. Die Brücke ist ein selbsttragendes Konstrukt, welches ohne Zusatzmaterial wie z. B. Nägel oder Seile gebaut wird und lediglich durch Druck und Reibung zusammenhält. Etwaige Bausätze können käuflich erworben werden.

Um eine solche Brücke in Eigenregie herzustellen, kann auf eine der zahlreichen Bauanleitungen im Internet zurückgegriffen werden. So kann sie aus kleinen Einholzstielen oder Bleistiften wie auch aus großen Holzstielen o. Ä. hergestellt werden. Diese Aufgabe kann mit mehreren Einzelpersonen oder Teams umgesetzt werden. Die Anforderungen und die Brückengröße sollte der Teilnehmerzahl, ihren Räumlichkeiten und dem Material angepasst werden.

Die Aufgabe wird mit unterschiedlichen Herausforderungen ergänzt:

- a. Wer baut die längste Brücke?
- b. Wer baut die höchste Brücke?
- c. Wer baut die Brücke am schnellsten?
- d. Welche Brücke ist am stabilsten?

Während dieser Aufgabe wird das Verantwortungsbewusstsein jedes Einzelnen sowie die Zusammenarbeit innerhalb der Teams thematisiert.

Im Folgenden wird eine abschließende Analyse mit den Teilnehmern durchgeführt. Die Brücke wird auf ihre Stabilität getestet, indem sie unterschiedliche Objekte auf der Brücke platzieren.



## ZUGABE

Hafeneger B. (2010) *Werte und Wertebildung Jugendlicher im historischen Wandel*. In: Schubarth W., Speck K., von Berg H. L. (eds) *Wertebildung in Jugendarbeit, Schule und Kommune*. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Ferchhoff, W. (2010). *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert: Lebensformen und Lebensstile*. Springer Science & Business Media.

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### AUDIOVISUELLE KUNST

#### Ori and the Blind Forest



Ausgestattet lediglich mit der Fähigkeit eines einfachen Sprungs, steuern Spieler den weißen Geist Ori durch den Wald. Durch die Veränderung der Spielwelten und des eigenen Spielfortschrittes erlangt der Spieler neue Fähigkeiten. Die akustische Untermalung sowie die kunstvoll gestaltete Darstellung des Spiels unterstützen die düstere, anspruchsvolle Geschichte, in der der Geisterbaum den verstorbenen Körper von Ori reaktiviert, um den Wald Nibel vor dem Sterben zu retten. Das Spiel kann ebenfalls in einem schwierigeren Modus (*Hard Mode*) gespielt werden.

### DYNAMIK

#### Koloro



In einer feindseligen Albtraumwelt gilt es, dem kleinen Mädchen Kora behilflich zu sein, ihre Ängste zu überwinden, damit sie zu ihrer Schwester Lora gelangen kann. Das aus ihren Ängsten aufsteigende Böse sorgt für

viele Hindernisse in den einzelnen Levels, die nur anhand der Fähigkeit zur Fortbewegung, gegen eine Wand springen zu können, gelöst werden müssen. Im schwierigen Modus (*Hard Mode*) unterliegt jedes Level einer zeitlichen Limitierung.

## GESCHICKLICHKEIT

### Marble it up



Die unterschiedlichen Eigenschaften der schwebenden und beweglichen Leveloberflächen müssen überwunden werden, um die Murmel an ihr Spielziel zu bringen. Ein Sturz sowie eine (un-)gewollte Berührung beeinflussen die physikalischen Eigenschaften der Kugel. Dem gilt es entgegenzuwirken, um die einzelnen, z. T. undurchsichtigen Levels geschickt zu durchlaufen. Jeder Lauf wird in einer Bestzeitliste vermerkt und motiviert so, das Level erneut zu spielen und nach möglichen Abkürzungen Ausschau zu halten.

### Geki Yaba Runner Anniversary Edition



In einem der härtesten *Runner*-Spiele schlechthin gilt es, einen sprintenden, nicht zu bremsenden Helden in über 130 ultraharten Levels konzentriert ins Ziel zu führen. Unabhängig vom blitzschnellen Zwerg stellen die Hindernisse bereits nach wenigen Levels schwierigste Herausforderungen dar. Hier wird die Frustrationstoleranz der Spieler getestet!



# Exploration: komplex und verzwickt





## LEITFADEN

**Zielgruppe:** 14-18 Jahre

**Spieler:** 4 Personen

**Zeitaufwand:** 3 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

Eine befriedigende gemeinsame Antwort auf Fragestellungen zu finden, stellt viele Gruppenmitglieder vor eine große Herausforderung.

So kann eine einfache Fragestellung (z. B. Wie plane ich ein großes Ereignis?) genauso wie eine Problemlösung (z. B. Misskommunikation in einer Gruppe) anhand der Methodik dieses Workshops auf kreative Art und Weise diskutiert werden. Diese Herangehensweise kann somit in Gruppendiskussionen sowie als Mediationsansatz in Gruppenkonflikten eingesetzt werden.

Die Teilnehmer durchlaufen ein Phasen-Modell zur kreativen-proaktiven Problemlösung (nach Roger von Oech). Bei diesem Lösungsansatz wird, auf neutrale Art und Weise, die Kreativität sowie das Erlernen unterschiedlicher Rollenverständnisse durch das bewusste Umsetzen einer Rollenverteilung gefördert.

Die Teilnehmer erhalten Einsicht in den Prozessverlauf einer Problemlösungsstrategie, bei der wichtige Grundfähigkeiten zur Klarheit des Problemverständnisses, durch die Fähigkeit zur Perspektivübernahme, Kooperation und Selbstwahrnehmung, beitragen.

## ONLINE-BEREICH: SPINTIRES – MUDRUNNERS/AMERICAN WILDS



In dieser Simulation wird dem Spieler beim Geländefahren sowie Rangieren mit Anhängern Geschick und Präzision abverlangt. Ein fehlerhaftes Fahrverhalten endet schnell mit Schäden an seinem Kraftfahrzeug. Ausgestattet mit unterschiedlichen Startfahrzeugen müssen weitere Gefährten „freigespielt“ werden, um die verschiedenen Aufgaben zu absolvieren.

## DER WORKSHOP

### DAS MODELL

Zur Vorbereitung erhalten die teilnehmenden Personen eine Erklärung aller Rollen und der damit einhergehenden Aufgaben sowie einzunehmenden Haltungen. Dies garantiert, dass die Aspekte einer Fragestellung aus allen Blickwinkeln betrachtet werden.

### DIE RÖLLEN UND IHRE EIGENSCHAFTEN



#### Der Forscher

- Analytiker
- Neugier
- Aufspüren von Informationen



#### Der Künstler

- Experimentierfreudig
- Ideenreich
- Positiver Querdenker
- Offene Betrachtungsweise
- Fördert Gemeinsamkeiten
- Vereint unterschiedliche Schnittpunkte



### Der Richter

- Vermeidet/vermindert Verlust und Schaden
- Gutachter
- Weiser Ratgeber und Entscheidungsträger



### Der Krieger

- Entscheidungsträger der „Kampfplanung“
- Tatkräftig
- Durchsetzungsvermögen

Ist die Vorbereitung einmal abgeschlossen, wird das Spiel gestartet und die Spieler freunden sich zu Beginn mit dem Tutorial an. Dieses ist im Startbildschirm auswählbar und soll die Dauer von 15-20 Minuten nicht überschreiten.

Anschließend beschäftigen sie sich mit der ersten Aufgabe der *Challenge*, welche sie im Hauptmenü auswählen können. Die Aufgabe ist jeweils in zwei unterschiedliche Bereiche aufgeteilt:

- Die Hauptmission, der Abschluss der *Challenge*
- Das Erreichen von zusätzlichen Bonuszielen

Ersteren benutzen die Jugendlichen als Ausgangsfragestellung, indem sie versuchen, die Aufgaben anhand des folgenden Problemlösungsrasters zu analysieren. Die Teilnehmergruppe diskutiert die einzelnen Gegenstände (siehe 1. Kategorie im angezeigten Raster), indem die jeweils passende Sichtweise der angegebenen Rolle in der Diskussion von jedem übernommen wird. Die Gruppe trägt ihre eigenen Reflexionen in der letzten Kolonne *Lösung* ein.

**GEGENSTAND****PROBLEMATIK****ROLLE/HALTUNG****LÖSUNG**

1.	Definition des Problems	Wie lautet die Ausgangsfrage oder das Problem?		
2.	Analyse und Ursachenforschung	Wie lauten die Ursachen des Problems? Woraus besteht die Angelegenheit?		
3.	Zielvorstellung	Welches Ziel wird verfolgt? Welche Folgen werden/ darf das Ergebnis haben? (wenn erwünscht, Frage evtl. umformulieren)		
4.	Lösungsvorschläge	Welche Lösungsansätze werden beachtet/ verfolgt?		
5.	Auswertung aller Einfälle samt Entscheidungsfindung, Bewertung der Ideen und Treffen einer Entscheidung	Sind die Einfälle umsetzbar? Welche Aspekte sind dabei wichtig? Wie kann anschließend die Lösung, unter Berücksichtigung der Aspekte, aussehen?		
6.	Handlung/ Gestaltung	Welches sind die nächsten Handlungen? Welche Hindernisse müssen ausgeräumt werden?		
7.	Praktische Durchführung	Richtlinien für die Durchführung klären		
8.	Bewertung	Ist das Ziel erreicht und die Problematik bewältigt/ aufgeklärt? Ist/kann der Problemlösungsprozess erfolgreich (sein)?		

Nachdem das Problemlösungsraster vollständig ausgefüllt worden ist, darf das Team gemeinsam die erste Spielmission (*Challenge*) durchspielen. Der Anleiter legt fest, wer die Aufgabe ausführen darf. Das Raster dient hierbei als Vorgabe resp. als Richtlinie, welche die Gruppe ausnahmslos umzusetzen versucht. Das Ziel dieses Workshops besteht nicht in der Verbindlichkeit, eine *Challenge* erfolgreich abzuschließen, wenngleich dies auch als zusätzliches Spielziel gelten darf. Sollte das Team die Mission nicht beenden können, darf das Spiel gestoppt werden. Dies ist z. B. der Fall, wenn alle Fahrzeuge beschädigt und somit nicht mehr fahrfähig sind. Im Allgemeinen handelt es sich hier um kurzweilige Aufgaben, welche selten länger als eine halbe Stunde dauern.

Vielmehr geht es bei dieser Aufgabe um die Veranschaulichung und Umsetzung der eigenen Lösungsvorschläge in der Praxis. Dies beinhaltet eine anschließende Analyse der gemeinsamen Gruppenreflexionen respektive Lösungsvorschläge.

Ein Fahrerwechsel wird vorgenommen, sooft es der Gruppe notwendig oder erstrebenswert erscheint. Nach dem Beenden der *Challenge* reflektieren die Spieler in einer kurzen abschließenden Diskussionsrunde (max. 15 Minuten) ihr eigenes Vorgehen:

- Inwieweit waren die Lösungen praktisch umsetzbar?
- Welche Aspekte waren (kontra-)produktiv?
- Welche Aspekte können/müssen angepasst werden?
- ...

Mit dem neuen Wissen können die Spieler abschließend das Problemlösungsraster ein weiteres Mal neu ausfüllen.

## ZWISCHENRUF

Die vorausschauende Planung einer gemeinsamen Aufgabe erfordert die proaktive Teilnahmebereitschaft aller Mitspieler. Das Problemlösungsraster stellt bei diesem Workshop eine spielerische Alternative zur (Selbst-)Reflexion respektive Mediation bei Jugendlichen dar.

Als zusätzliche Herausforderung können die Teilnehmer die einzelnen Bonusziele der abgeschlossenen *Challenge* freispielen.



Eine weitere Alternative ist das Spielen einer Aufgabe im *Single-Player*-Modus. Eine solche Aufgabe ist zeitaufwendig (2-4 Stunden), da es sich hierbei nicht nur um eine *Challenge* handelt, sondern um eine Simulation. Vielmehr gilt es, zunächst die ausgewählte Spiellandschaft zu studieren, bevor das Problemlösungsraster ausgefüllt werden kann. Anschließend muss die Karte erkundet (d. h. freigelegt) werden, indem abwechselnd die passenden Fortbewegungsmittel zum Absolvieren der Mission ausgesucht werden.

## OFFLINE-BEREICH: WHAT THE GOLF?



*What the Golf?* ist die unkonventionelle Umsetzung eines Hinderniskurses.

### DER WORKSHOP

In der *Offline*-Variante werden abwechselnd unterschiedliche Wurfgegenstände (Fußball, Rugbyball, Tennisball samt Schläger o. Ä.) benutzt, um einen eigens angelegten Hinderniskurs erfolgreich zu absolvieren. Bei der kreativen Gestaltung der Strecke gibt es keine Grenzen. So kann er z. B. um Ecken sowie durch Türen hindurchführen oder über eine sehr große Distanz hinweg erstellt werden. Wände können als zusätzliche Spielbanden sowie zur Überwindung von Hindernissen eingesetzt werden.

Aus dieser *Offline*-Variante kann eine soziale, faire Kooperationsaktivität erstellt werden, mithilfe derer zugleich die Kommunikationsfähigkeit aller Teilnehmenden gefördert wird.

Zu Beginn werden mit allen Beteiligten übergreifende Regeln und Ziele vereinbart, welche es einem spielenden Team aus 4 Spielern ermöglicht, die Strecke gemeinsam zu absolvieren. Die individuellen Stärken der einzelnen Personen werden berücksichtigt und in den Spielverlauf eingebunden.

1. So kann eine körperlich starke Person jenen Spielteil übernehmen, in dem das Wurfgeschoss weit befördert wird (Kraft);
2. während eine technisch starke Person eher kniffligere Passagen übernimmt (Technik).
3. Erkenntnisvermögen hilft bei der zielbewussten Umsetzung (Logik) und
4. die Interaktionsfähigkeit bei der Leitung der Aufgabe (Kommunikation).

In einer abschließenden Reflexionsrunde wird das Spielverhalten jedes Einzelnen diskutiert.

## ZUGABE

SNJ „S-Team: Setz dech an!“ (Peermediation)<sup>1</sup>  
 SNJ (2020). *Setz dech an! S-Team Handbuch für Schule/Maison Relais*. Luxembourg: Comed.

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### PUZZLE & KUNST

#### Flood of Light



In dem handgezeichneten Adventure-Puzzle-Spiel reist ein Spieler durch eine dunkle, von Regen überflutete Stadt. Eingesammelte Lichtkugeln müssen gezielt eingesetzt werden um Laternen zum Erleuchten zu bringen und die überschwemmte Stadt vom Wasser zu befreien.

#### Manifold Garden



In *Manifold Garden* kultivieren Spieler einen Garten und bewegen sich durch das Puzzle-Adventure-Spiel, welches nur so von perspektivischen Unausführbarkeiten strotzt.

<sup>1</sup> [www.s-team.lu](http://www.s-team.lu)

Physikalische Gesetze werden ausgehebelt und verändern den Blick auf das Spielgeschehen.

## BAUSIMULATOR

### Block'hood



Aus einer Auswahl an diversen Bausteinen, soll eine ökologisch freundliche Stadt, auf einer sehr stark begrenzten Oberfläche, gebaut werden. Jeder Baustein produziert sowie verbraucht Ressourcen. Diese müssen verwaltet werden, um eine Arten- und Menschenvielfalt anzusiedeln und demzufolge den Verfall der Blöcke zu unterbinden.

### Cities Skylines



In *Cities Skylines* erbauen Spieler ihre eigene Großstadt, indem sie die notwendigen Strukturen erschaffen, um die Stadt und deren Bewohner zu versorgen. Sie entscheiden über die ökonomische sowie ökologische Dimension ihrer Stadt und bauen die benötigte Industrie hierfür auf. Den (Miss-)Erfolg der Spieler dokumentieren die Bewohner über den stadt-internen Nachrichtenkanal. Sie geben ihnen damit wichtige Rückmeldungen zu ihrer Arbeit.

### Factorio



Bei dieser Wirtschaftssimulation stranden die Spieler auf einem fremden Planeten, dessen Rohstoffe sie zum Bau einer dringend benötigten Rakete (zum Verlassen des Planeten) fördern müssen. Dies erfolgt jedoch nicht ohne Gegenwehr der dort ansässigen Lebewesen.

## EDUKATIVES SCHREIB-/TIPP-TRAINING

### Epistory



Auf der Suche nach Inspiration für ein neues Buch schickt der Schriftsteller seine Muse auf die Reise in eine wundervoll gestaltete Papierwelt. Das Erkunden der Welt entfaltet immer neue Spielelemente und erfolgt ausschließlich über die Computertastatur. *Epistory* stellt somit ein aufsehenerregendes wie auch außergewöhnliches „Tipp“-Spiel dar, welches (in leicht abgewandelter Form) auch für Spielkonsolen erhältlich ist.

## HARMONIE & KUNST

### Ovivo



Die richtige Balance aus Schwarz und Weiß sorgt für die Fortbewegung einer kleinen Kugel. Durch den Wechsel zwischen den beiden verschiedenen Welten unterliegt die Kugel einer wechselnden Schwerkraft, welche sie zur Fortbewegung nutzt um somit rätselhafte Gegenstände einzusammeln.

## ERKUNDEN/ERFORSCHEN

### Gone Home



In der packenden Spielstory kehren Spieler ein Jahr nach einem Auslandsaufenthalt in ihr Zuhause zurück, um dieses auf ein Neues zu erkunden. Frei von Kämpfen sowie Gefahren erforschen sie das mittlerweile verlassene Haus und lernen die ehemalige Bewohnerfamilie samt ihren persönlichen Ängsten, Bedenken sowie ihrem individuellen Wandel kennen.

## PHYSIK

### Ludwig



Die Spieler begleiten den Roboter Ludwig auf seinem alltäglichen Weg durch die Welt der Physik. Sie steuern Ludwig auf der Reise durch seine Welt der vier Naturelemente und lernen Energie zu erzeugen, aus welcher Neues und Interessantes generiert werden kann.

## GESANG (PUZZLE)

### One Hand Clapping



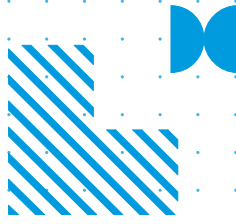
Dieses aufsehenerregende und einmalige Computerspiel ermöglicht Spielern, durch das Lösen von Puzzles, Vertrauen in ihre Gesangs- sowie ihre „innere“ Stimme aufzubauen. Rhythmus- und Melodie-Herausforderungen machen sie zum wandernden Sänger.

## STRATEGIE (PUZZLE)

### Little Inferno

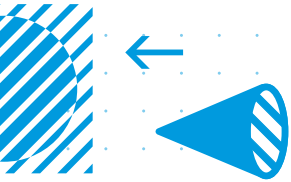


In *Little Inferno* sammeln Spieler Münzen, indem sie erkaufte Gegenstände in einem alten antiken Steinofen verbrennen. Kombinationen aus verschiedenen, gemeinsam verbrannten, Gegenständen eröffnen neue Spielgestaltungen.





# Die Klimaeinflüsse



## LEITFADEN

**Zielgruppe:** 15-18 Jahre

**Spieler:** 2 Personen oder jeweils mehrere Gruppen  
bestehend aus jeweils 2 Personen

**Zeitaufwand:** 2,5 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

Das *UN Office for Disaster Risk Reduction*<sup>1</sup> entwickelte das Strategie-Spiel *Stop disasters!*, welches die Warnzeichen vor Katastrophen sowie Methoden zur Reduzierung von Opfern und Schäden infolge von Naturkatastrophen, wie Tsunamis, Überschwemmungen, Erdbeben, Hurrikans und Flächenbränden, vermittelt.

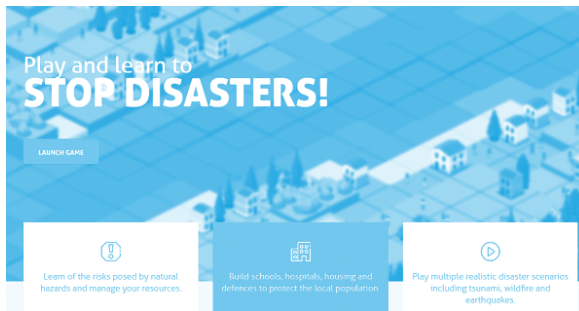
Innerhalb einer limitierten Zeitspanne muss der Spieler seine großen Entscheidungsfreiheiten im Spiel zur Vorbeugung einer bevorstehenden Naturkatastrophe sinnvoll nutzen. So kann er in seine Dorfgemeinschaft investieren, indem er Strukturen aufbaut, Verteidigungsmöglichkeiten und Frühwarnsysteme installiert und die Aufklärung der Anwohner intensiviert.

<sup>1</sup> <https://www.undrr.org/>



Das Spiel fördert die Entscheidungsfindung zum Schutz einer Gemeinschaft. Die Spieler lernen, in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden und innerhalb einer festgelegten Zeitdauer, einfache Schutzmaßnahmen umzusetzen, um somit einer möglichen Naturkatastrophe entgegenzuwirken. Jedes einzelne Spielszenario passt sich den jeweiligen realen Katastrophengebieten an.

## ONLINE-BEREICH: STOP DISASTERS!



## DER WORKSHOP

Zu Beginn machen sich die Probanden mit dem Spiel bekannt. Hierzu bieten sich eine oder mehrere Spielrunden im „einfachen Spielmodus“ an. Es sollten lediglich solche Szenarien testweise angespielt werden, welche nicht für die zentrale Aufgabe in diesem Workshop benötigt werden.

Anschließend werden zwei unterschiedliche Szenarien in den drei Schwierigkeitsmodi durchgespielt, beginnend mit dem einfachsten. Die beiden Szenarien sind:

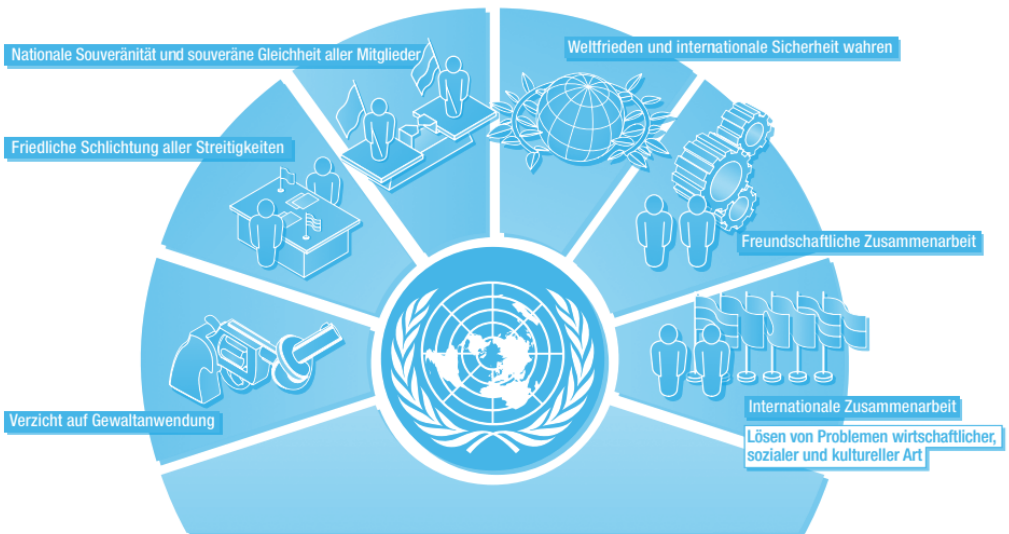
- Flut: Ost-/Zentraleuropa
- Erdbeben: Östlicher Mittelmeerraum

Zu Beginn jeder Mission erhalten die Spieler mehrere Aufgaben, die sie vor der unausweichlich eintretenden Katastrophe umsetzen müssen. Sie absolvieren mehrere Spielrunden und notieren sich Verbesserungen für die Wiederholung der Runden.

Hierzu spielt eine erste Person die Mission, während ein stiller Beobachter das Spielverhalten seines Teamkollegen auf mögliche Verbesserungsvorschläge hin analysiert. Anschließend wechseln die Spieler die Rollen und versuchen, die Verbesserungen in einer weiteren Runde umzusetzen.

Nach Abschluss jeder Übung erhalten sie einen Abschlussbericht über den Erfolg ihrer Mission. Zu beachten ist, dass sie jeweils nur einen Versuch zum Lösen der Situation besitzen. Bei einem möglichen Misserfolg kann der ausgewählte Schwierigkeitsgrad wiederholt werden.

In einem weiteren Schritt suchen sich die Teilnehmer, in der oberen Graphik, eines der sechs zentralen Prinzipien der UN-Charta aus. Als Sonderbeauftragter für humanitäre Hilfe sollen sie ermitteln, wie sie dieses Programm auf niederschwelliger Ebene verbessern können.



Hier sind viele Projektbeispiele denkbar (z. B. Katastrophenschutz, Armut, Obdachlosigkeit, häusliche Gewalt usw.). Diese können sich sowohl auf die Landesebene als auch auf einen kleinen räumlichen Kreis (Ort, Dorf, Gemeinde) beziehen. Der Moderator begleitet und unterstützt die Spieler in ihren Überlegungen.

Beim Erstellen dieser Projektidee dokumentieren diese ihre Ideen, Überlegungen und Umsetzungsmöglichkeiten. Folgende Fragestellungen dienen als Leitfaden zur Dokumentation ihrer Projektidee:

### **SCHRIFTLICHE DOKUMENTATION**

- Definiert eure Zielgruppe.
- Erläutert eure Zielsetzung: Was soll erreicht/gefördert werden?
- Kooperationszentren und ihre Einsatzmöglichkeiten: Welche externen Partnerzentren möchtet ihr als Unterstützung einbinden? Welche Vorteile erbringen diese Kollaborationen? Begründet eure Überlegungen.
- Betrachtet euer Projekt unter Berücksichtigung der humanitären Hilfe.

### **REFLEXION**

- Inwieweit sind eure Ideen durchführbar? Evaluiert eure Dokumentation auf Aspekte wie Fairness, Umsetzbarkeit, Partizipation, Fehlertoleranz, ...

Das Erstellen einer schriftlichen Dokumentation erfordert eine tiefe Reflexion und Auseinandersetzung mit der allgemeinen Ausgangsposition sowie der damit verbundenen Problemstellung. Deshalb sollte die Gelegenheit genutzt werden, um ein Projekt zu einem wichtigen und interessanten Förderthema auszuarbeiten und die Aufklärungsarbeit auf einem bestimmten Interessensgebiet (Schule, Arbeit, Freizeit, ...) zu unterstützen, indem das Thema als Denkanstoß für weitere wichtige Sensibilisierungsangebote eingesetzt wird. Dies könnte z. B. eine Themenwoche mit professionellen Vorträgen, Ausstellungen, Filmvorführungen oder Ähnlichem sein. Hierfür können externe professionelle Zentren involviert werden, welche sich der Förderung des Klimaschutzes verschreiben.

## OFFLINE-BEREICH: BEYOND BLUE



In Zusammenarbeit mit den *BBC Studios* und vielen weiteren Experten ermöglicht *Beyond Blue* ein lehrreiches und faszinierendes Eintauchen in den westlichen Pazifik. Das sanfte, gewaltlose Entdecken des Meeres regt zum Lernen

und Nachdenken über eine der letzten, nur teilerforschten Orte des Planeten an. Meeresbewohner können abgelichtet und Informationen sowie Wissen über alle Lebensformen im Meer gesammelt werden. Das Spiel *Beyond Blue* stellt die Forschung und Erkundung seines Umfeldes in den Vordergrund. *Beyond Blue* enthält keine großen Aufgaben oder anderweitigen Missionen. Das Spiel stärkt das Bewusstsein eines jeden über die Wichtigkeit und die Notwendigkeit eines intakten Meeresökosystems. Die erstaunliche Unterwelt gibt zu erkennen, welche Ressourcen durch einen sich verstärkenden Klimawandel in Gefahr sind.

In der *Offline*-Variante geht es darum, dieses Bewusstsein in Bezug auf das globale Klimasystem weiter auszudehnen. Das Spiel sollte zu Beginn während mindestens 30 Minuten gespielt werden, um sich so einen ersten Eindruck über die Spielthematik zu verschaffen.

Anschließend setzen sich die Teilnehmer mit ihrem Kohlenstoff-Fußabdruck auseinander und reduzieren gemeinsam ihren Energieverbrauch. Folgende Fragen und Anregungen bieten sich als Hilfestellung an:

1. Inhaltliche Videoeinführung:
  - Plastikmüll im Meer vor Indonesien<sup>1</sup>
  - Wir alle essen Plastik<sup>2</sup>
2. Thematisiert die globale Meeresverschmutzung<sup>3</sup> durch Plastikmüll.
3. Diskutiert, inwiefern zuhause (oder in der Schule/auf dem Arbeitsplatz) Plastikmüll reduziert werden kann.
4. Gibt es ökologisch nachhaltige Alternativen zu herkömmlichen E-Mail-Anbietern? Informiert euch ggfs. im Internet über mögliche Angebote.
5. Ladet gemeinsam die App *Mobile Carbonalyser* auf euer Smartphone, um den Stromverbrauch, im Zusammenhang mit der Nutzung eures Smartphones (basierend auf eurem Surfverhalten, Ansehen von Videos usw.) zu visualisieren. Den *Mobile Carbonalyser* gibt es ebenfalls als Browser-Erweiterung für euren PC.
6. Schaltet euer Handy dauerhaft in einen der verfügbaren Energiesparmodi.
7. Über die Hälfte der Datenemissionen stammen aus dem *Streaming* von *Online*-Videos, insbesondere hochauflösenden Videos und *On-Demand-Streaming*-Diensten. Wie kann dem entgegen gewirkt werden? Informiert euch, wie Videos in einer niedrigeren Auflösung gestreamt/abgespielt werden können.

<sup>1</sup> [www.fluter.de/plastikmuell-im-meer-vor-indonesien](http://www.fluter.de/plastikmuell-im-meer-vor-indonesien)

<sup>2</sup> [www.fluter.de/wir-alle-essen-plastik](http://www.fluter.de/wir-alle-essen-plastik)

<sup>3</sup> [www.wwf.de/global-plastic-navigator#c22759](http://www.wwf.de/global-plastic-navigator#c22759)

## ZUGABE

In einer beschleunigten Gesellschaft, in der Krisen eine unmittelbare Resonanz (und ein schnelles Vergessen) seitens der Menschen erfahren, braucht es eine langfristige Schubumkehr allgemeiner Denkmuster. Die Klimabewegung, samt seiner guten Taten eines Jeden, wird durch viele Aktivitäten verschiedener nationaler Organisationen diesbezüglich unterstützt.

- *Odyssea Luxembourg*<sup>1</sup>
- *Greenpeace Luxembourg*<sup>2</sup>
- *Mouvement écologique*<sup>3</sup>
- *Move approved*<sup>4</sup>

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### KLIMAWANDEL

#### Cards Against Calamity



Die Spieler leiten als Bürgermeister die Stadt und versuchen die Bedürfnisse der Gemeinschaft, trotz widriger Klimaeinflüsse, welche auf realen Daten von Naturkatastrophen basieren, im Gleichgewicht zu halten und somit ihre Stellung langfristig einnehmen zu dürfen.

#### Iceflows



*Iceflows* beschreibt die Auswirkungen des antarktischen Eisschildes auf den Klimawandel. Durch die manuell herbeigeführten Veränderungen des Schneefalls oder der Meerestemperatur führen Spieler einen Wandel des Eisschildes herbei und beeinflussen somit die Nahrungssuche des Pinguins.

<sup>1</sup> <https://fr-fr.facebook.com/OdysseaLux/>

<sup>2</sup> [www.greenpeace.org/luxembourg/de/](http://www.greenpeace.org/luxembourg/de/)

<sup>3</sup> [www.meco.lu/](http://www.meco.lu/)

<sup>4</sup> [www.moveapproved.lu](http://www.moveapproved.lu)

## Endling



In einer vom Menschen verschuldeten, post-apokalyptischen Umgebung ist eine Fuchsgemeinde auf der Suche nach einem passenden Unterschlupf und ausreichend Nahrung. Moralische Dilemmas sowie wichtige Umweltthemen begleiten die Füchse bei ihrem täglichen Überlebenskampf.

## Climate Pursuit



Das Spiel des *Niederländischen Instituts für Ökologie*<sup>1</sup> beschäftigt sich mit der globalen Erderwärmung und deren Auswirkungen auf Pflanzen und Tiere. Für welche Optionen werden die Spieler sich jedes Jahr auf ein Neues entscheiden? Erhöhung der Reproduktionsrate, der Ausbreitungsrate oder der Entwicklung einer besseren Verteidigung gegen die Hitze?

## ERFORSCHUNG

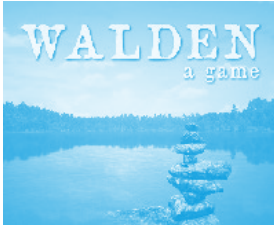
### Abzû



*Abzû* ermöglicht dem Taucher mit den Meeresbewohnern zu interagieren und somit die Tiefen des Ozeans zu erforschen. Die gewaltfreie sowie wortlose Erzählung lässt Spieler die Meeresumgebung und ihre Geheimnisse genießen und das Fehlen von Anweisungen und Missionen vergessen.

<sup>1</sup> <https://nioo.knaw.nl/en>

## Walden, a game



Frei von jeglicher Aufregung und Nervenkitzel lässt sich dieses *Open-World-Walking-Simulator*spiel erkunden, welches auf der realen Aussteiger-Geschichte von Henry David Thoreau basiert. Auf Thoreaus Suche nach Einsamkeit erforschen Spieler in diesem meditativen Spiel die sich verändernde Umgebung der Natur mit all ihren Facetten und tauchen in die Faszination der Wildnis ein. Das Spiel stellt zudem edukatives Zusatzmaterial<sup>1</sup> zur Verfügung.



<sup>1</sup> [www.waldengame.com/educators](http://www.waldengame.com/educators)





# Die Medien: Einfluss und Wirkungsgrad



## LEITFADEN

- Zielgruppe: 15-18 Jahre
- Spieler: 2-6 Personen
- Zeitaufwand: 3 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

- Die Teilnehmer identifizieren in diesem Workshop die vielseitigen Verbreitungsmöglichkeiten von Falschmeldungen. Sie erhalten einen Einblick in die Analyse einer Falschmeldung, indem auf die unterschiedlichen Darstellungsmöglichkeiten von Falschmeldungen eingegangen wird. Sie lernen sich mit der Authentizität sowie der Herkunft einer Quelle auseinanderzusetzen und erkennen, wie die Verbreitung von Falschmeldungen eingedämmt werden kann.

## ONLINE-BEREICH: BAD NEWS



- Der Zugang zum Spiel *Bad News* ist einfach und leicht verständlich: Desinformationen verbreiten und somit die Glaubwürdigkeit maximieren. Eine journalistische Arbeit, basierend auf Werten wie Ethik und Moral, ist hier weder erwünscht noch wird sie gefördert.

## DER WORKSHOP

Die Aufgabe besteht darin, mehr als 7000 *Followers* zu erzielen. Hierzu muss jede einzelne, im Spiel gestellte Frage unter Berücksichtigung der folgenden Voraussetzungen beantwortet werden:

- Auf auffällig reißerische Formulierungen setzen
- Bewusst Aussagen verfälschen
- Mit Vorurteilen arbeiten

So können alle individuellen Abzeichen gewonnen werden.

Diese sind:



- ◊ Die meisten Leser achten nicht auf Quellen. Das kannst du als Verbreiter von Desinformation ausnutzen.



- ◊ Virale Artikel sprechen unsere Gefühle mit kurzen, knackigen Schlagzeilen an. Häufig liest der Leser nur die Schlagzeile.



- ◊ Gesellschaftliche Spannungen und Differenzen werden ausgenutzt und vertieft, indem nur noch extreme Positionen in der Welt genutzt werden.



- ◊ Das Schräge ist: Die Verschwörungstheorien in diesem Spiel sind nicht erfunden. Die gibt es wirklich und einige Leute nehmen sie tatsächlich ernst. Ob sie daran glauben oder andere Zwecke verfolgen, ist schwer zu sagen.



- ◊ Die Verunglimpfung des Kritikers macht das, was er sagt, zwar nicht unbedingt unhaltbar, aber auf viele Menschen wirkt es so.



- ◊ Trolle nutzen Emotionen aus. Die Grenze zwischen Wahrheit und Lüge soll verschwimmen. Mit Trollen zu diskutieren kostet viel Zeit und Energie – und das ist genau, was sie wollen!

*Sinkt der Glaubwürdigkeitspegel der Spieler auf ein Minimum, ist das Spiel vorzeitig beendet.*

Sollten sie nach Beendigung des Spiels nicht alle sechs Abzeichen und weniger als 7000 *Follower* besitzen, wiederholen sie das Spiel.

Unabhängig vom Ausgang der Spielwiederholungen, schlagen die Teilnehmer folgende Begriffe nach und setzen sich mit der Definition der einzelnen Begriffe auseinander:

- Clickbait
- Hoax
- Branded content
- Verschwörungstheorie

Bei ihrer nächsten Aufgabe erstellen sie aus einer aktuellen Nachricht eine reißerische Falschnachricht. Diese Nachricht entnehmen sie der Tagespresse.

Unter der Berücksichtigung aller Erklärungen der sechs Abzeichen sowie der Definitionen der vier Begrifflichkeiten, suchen die Spieler sich eine passende Nachricht aus, modellieren den Text (samt Überschrift) um und gestalten somit eine Falschnachricht in Form eines digitalen oder analogen Plakates. Die Teilnehmenden sollen versuchen, ihre eigene persönliche Note einzubringen, um eine „glaubwürdige“ Falschinformation zu erstellen.

**Es ist untersagt diese Falschnachricht zu veröffentlichen. Sie dient lediglich der Aufklärung zum Thema „Falschnachrichten“.**

## ZWISCHENRUF

Der richtige Umgang mit Fakten will gelernt sein und bedarf einiger Hilfe. Mehrere Träger/Organisationen widmen sich verstärkt dieser Thematik und werben für eine mediale Transparenz.

Die folgenden Seiten geben Hilfestellung im Umgang mit Fakten:

- *Fotos*: auf der TinEye-Upload-Seite<sup>1</sup> können versteckte Daten freigelegt werden
- *Videos*: Amnesty International erstellte einen YouTube DataViewer<sup>2</sup>, um versteckte Informationen über die Herkunft von Videos zu erhalten
- *Nachrichten*: Konkrete Anbieter<sup>3</sup> überprüfen Nachrichten auf ihren Inhalt und Wahrheitsgehalt.

## OFFLINE-BEREICH: REALITY CHECK

In *Reality Check* erhalten die Teilnehmer Hinweise zur faktischen Überprüfung einer Nachricht.

## DER WORKSHOP

Die Teilnehmer setzen sich vor Spielbeginn zusammen und tauschen sich anhand der folgenden Fragen über *Fake News* aus:

- Was sind (eurer Meinung nach) Falschnachrichten?
- Wie werden sie eingesetzt?
- Wieswegen werden sie eingesetzt?

Besprecht Möglichkeiten, wie sich gegen Falschmeldungen geschützt werden kann.

Analysiert anschliessend einen frei ausgewählten *Online*-Artikel. Durchlest den Nachrichtentext und kennzeichnet die wichtigsten Begrifflichkeiten um somit nach möglichen Zusammenhängen zu suchen. Benutzt und befolgt das Diagramm<sup>4</sup>, um den Artikel auf seine Richtigkeit zu überprüfen und eine Schlussfolgerung mit der Gruppe zu erstellen.

1 [www.tineye.com](http://www.tineye.com)

2 <https://citizenevidence.amnestyusa.org>

3 [www.hoaxmap.org](http://www.hoaxmap.org)  
[www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)  
[www.hoaxsearch.com](http://www.hoaxsearch.com)  
[www.firstdraftnews.org](http://www.firstdraftnews.org)  
[www.correctiv.org/faktencheck](http://www.correctiv.org/faktencheck)  
[www.snopes.com](http://www.snopes.com)

4 [www.bpb.de/lernen/grafstat/grafstat-bundestagswahl-2017/254764/m-04-09-fliesmdiagramm-fake-news-erkennen](http://www.bpb.de/lernen/grafstat/grafstat-bundestagswahl-2017/254764/m-04-09-fliesmdiagramm-fake-news-erkennen)

Gestaltet euer eigenes gemeinsames Datenblatt mit allen wichtigen Merkmalen zum Thema *Fake News*: Hebt die Verbindungen zwischen den einzelnen Daten hervor.

Im Anschluss daran wird das Spiel gestartet und die Spielsprache ausgewählt. Die Spieler starten mit den unterschiedlichen Missionen, beginnend mit der ersten. Die Nachricht soll mittels der folgenden Aufgabenstellungen hinterfragt werden:

- Kontrolliert die Herkunft der Nachricht (Internetseite und Absender)
- Wer ist der Absender?
- Welche Absicht verfolgt der Sender?
- Kontrolliert die Herkunft der Bilder

Die Spieler entscheiden anschließend, ob der gezeigte Artikel der Wahrheit entspricht. Nach Beendigung des Spiels können allen Spielern die Tipps aus der Schlussfolgerung mitgeteilt werden.

## ZUGABE

*#checkyourfacts*: Desinformation in der Politik<sup>1</sup>

Wie tief steckst du in deiner Filterblase?<sup>2</sup>

*Propaganda Guide*: Information oder Manipulation?<sup>3</sup>

Falschmeldungen & Verschwörungserzählungen:

Im Bunker der Lügen<sup>4</sup>

1 [www.bee-secure.lu/wp-content/uploads/2019/12/107\\_desinformation-in-der-politik-de.pdf](http://www.bee-secure.lu/wp-content/uploads/2019/12/107_desinformation-in-der-politik-de.pdf)

2 [www.filterbubble.lu](http://www.filterbubble.lu)

3 [www.propaganda.guide](http://www.propaganda.guide)

4 <https://www.klicksafe.de/materialien/actionbound-im-bunker-der-luegen>



## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### FAKE NEWS

#### NewsFeed Defenders



*NewsFeed Defenders* ist eine Heranführung an die wichtigsten Eigenschaften von Qualitätsjournalismus. Das Spielgeschehen bewegt sich um eine Website und die Aufgabe der Spieler besteht darin, Nachrichten zu überprüfen und zu beschließen, ob diese auf der Website verbleiben dürfen.

#### Factitious 2020 (Pandemic Edition)



Angelehnt an die Oberfläche einer bekannten Dating-App, wird hier die Richtigkeit der Nachrichten kontrolliert. Als Hilfestellung erhält der Spieler Informationen über die Herkunft der jeweiligen Nachricht. Seine Entscheidungen werden von *Factitious* mit zusätzlichen Informationen kommentiert.

#### Fake It To Make It



Gefälschte Nachrichten sind schneller erstellt und verbreiten sich besser als echte Mitteilungen. In *Fake It To Make It* übernehmen Spieler die Verantwortung für eine Webseite und veröffentlichen imaginäre und reißerische Nachrichten, um somit Geld durch Anzeigen zu generieren.

### JOURNALISMUS

#### BBC iReporter



Spieler stellen sich dem großen Druck, in kurzen Zeitintervallen fesselnde Geschichten publizieren zu müssen. Potenzielle Falschnachrichten müssen entlarvt werden um sich das Profil eines zuverlässigen Journalisten zu verdienen.







# Die Verteilung der Reichtümer





## LEITFADEN

- Zielgruppe: 16-18 Jahre
- Spieler: 4 Personen
- Zeitaufwand: 2,5-4 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

Die ungleiche Verteilung der Reichtümer spiegelt sich in einer immer weiter auseinanderklaffenden Reichtumsschere. Diese Entwicklung zeigt sich u. a. durch den Missstand der wachsenden Obdachlosigkeit in der EU (10 % in den letzten 10 Jahren). Dieser Workshop soll ein Bewusstsein für soziale Missstände und sozial benachteiligte Menschen schaffen.

Die Auseinandersetzung mit einer Projektleitung lehrt die Jugendlichen, ein soziales Projekt in seiner Gesamtheit auf professioneller Ebene zu erstellen und umzusetzen.

Die zusätzliche Begleitung der Jugendlichen durch Professionelle ermöglicht ihnen, den Koordinationsprozess eines Gesamtprojektes unterstützend zu durchlaufen.

## ONLINE-BEREICH: HOMELESS SIMULATOR



Der Spieler erlebt bei diesem Simulator den Alltag und den täglichen Überlebenskampf aus der Sicht eines Obdachlosen.

### DER WORKSHOP

Spieler versuchen sich zu bewähren, indem sie nach Nahrung suchen sowie ihre Körpertemperatur oder ihre Gesundheit überwachen. Sie meiden die Kälte und sorgen für eine ausreichende Flüssigkeitsaufnahme. Wie lange überleben sie unter diesen Umständen?

Sie durchforsten den Abfall in ihrer Umgebung auf der Suche nach überlebenswichtigen Gegenständen. Alles muss gesammelt und sorgfältig gezielt eingesetzt werden, damit die Grundbedürfnisse (Gesundheit, Hunger, Durst, Hitze, Schlaf) des Protagonisten aufrechterhalten werden.

Das Spiel endet nach 30 Minuten oder nachdem der Avatar verstorben ist. Anschließend setzen sich die Jugendlichen mit den Grundbedürfnissen aller Obdachlosen auseinander, indem sie sich mit den folgenden Themen befassen:

1. Bus-Übernachtungsmöglichkeiten<sup>1</sup>
2. Mobile Duschbusse<sup>2</sup>
3. Der soziale Zaun in Darmstadt<sup>3</sup>
4. Übernachtungsbox als nächtlicher Erfrierungsschutz<sup>4</sup>
5. Frühstück für notbedürftige Menschen<sup>5</sup>
6. Platzverbot für Obdachlose<sup>6</sup>

1 [www.weforum.org/agenda/2019/07/all-aboard-the-double-decker-buses-housing-londons-homeless](http://www.weforum.org/agenda/2019/07/all-aboard-the-double-decker-buses-housing-londons-homeless)

2 [www.lavamaex.org/who-we-are](http://www.lavamaex.org/who-we-are)

3 [www.sozialerzaun.de](http://www.sozialerzaun.de)

4 [www.ulmerness.de](http://www.ulmerness.de)

5 [www.fruehstueckimpark.at](http://www.fruehstueckimpark.at)

6 [www.fluter.de/platzverbot](http://www.fluter.de/platzverbot)

In einer gemeinsamen Gesprächsrunde diskutieren und dokumentieren die Teilnehmer die Vor- und Nachteile der aufgelisteten Themen. Sie überlegen, inwieweit sie ein soziales Projekt in ihrem Umfeld initiieren können. Der Leiter führt die Teilnehmer in die Projektplanung im Rahmen sozialer Arbeit ein. Um das Projekt in all seinen Einzelteilen zu durchlaufen, kann das folgende Raster genutzt werden.

## RASTER ZU DEN UNTERSCHIEDLICHEN PROJEKTPHASEN

### 1. Definitionen

- Motivation: Woraus resultiert die Motivation für dieses Projekt?
- Nutzen: Welche Notwendigkeit wird abgesichert?
- Ist-Analyse: Welche Voraussetzungen sind gegeben?
- Machbarkeit: Inwieweit ist das Vorhaben in der Praxis umsetzbar?
- Zielgruppe: Definiert die zu fördernde Zielgruppe
- Zielsetzung: Erstellt kurz- sowie langfristige Ziele
  - Die Ziele sollen nach den Kriterien der S.M.A.R.T.-Methode erstellt werden (Spezifisch, Messbar, Aktivierend, Realistisch, Terminiert)
- Meilensteine: Definiert wichtige und konkrete, zu erreichende Meilensteine
- Finanzierung: Plant eure Finanzierung

### 2. Planung und Konzeption

- „Nicht-Ziele“ festlegen (Welche Ziele gilt es absolut zu vermeiden?)
- Abschätzung des Personalaufwandes
- Zeitliche Terminierung des Projektablaufes: Start- und Endtermin des Projektes festlegen
- Verteilung der unterschiedlichen Arbeitsbereiche sowie Aufgaben festlegen
  - Bei Bedarf Kooperation mit externen Partnerzentren aufbauen
- Dokumentation der Projektplanung und des Projektverlaufs

### 3. Durchführung

- Praxisumsetzung der Maßnahmen

#### 4. Fazit und Abschlussevaluation

- Analyse der Abweichungen zum herkömmlichen Planungsentwurf
- Abschlussbericht

## ZWISCHENRUF

Jede Prozessphase wird in unterschiedliche Problemstellungen unterteilt. Zu diesen werden passende Lösungen ausgearbeitet. Die vermittelten Lerninhalte helfen den Teilnehmern, einen praxisnahen Bezug zur Umsetzung eines Projektes zu erhalten.

Die Nachbetreuung des Projektes findet durch gemeinsame Meetings statt. Hier erhält die Gruppe zusätzliche Erfahrungswerte. Mögliche Enttäuschungen unterstützen die Weiterentwicklung der Projektidee genauso wie das gezielte Reflektieren über die Projektleitung, eine Mitarbeiterbefragung oder eine Präsentation des Projektes in Form einer Ausstellung.

Die Benutzung des Projektrasters kann zudem auf andere Projektideen angewandt werden.

## OFFLINE-BEREICH: SPENT



*Spent* lehrt den Wert des Geldes sowie die Kunst der Entscheidungsfindung. Die Realität der täglichen Unvorhersehbarkeit in Verbindung mit möglicher Armut erlauben einen Einblick in das „Armsein“. Hierzu müssen Spieler verschiedenen Widerständen entgegenwirken, indem sie Fragen beantworten, die ihre Vorstellungskraft und ihre Planungsfähigkeiten herausfordern.

Wer sich etwas gestatten möchte, erhält reichlich Möglichkeiten, dies zu tun. Kredite, Kreditkarten und Kreditlinien unter dem Motto „Jetzt kaufen, später bezahlen“ erlauben es jedem, großzügig zu konsumieren und sich möglicherweise zu verschulden.

In Luxemburg gilt eine Person als überschuldet, wenn sie nicht

mehr in der Lage ist, ihre Schulden bei Fälligkeit zurückzuzahlen. Überschuldung liegt in der Regel vor, wenn das monatliche Einkommen über einen Zeitraum von mehr als sechs Monaten nicht mehr ausreicht, um die laufenden Kosten (z. B. für den laufenden Bedarf, Rechnungen, ...) zu decken.

Um eine Überschuldung zu vermeiden, muss zwischen „guten“ und „schlechten“ Schulden unterschieden werden. Eine gute Schuld ist mit einem Vermögenswert verbunden, der im Laufe der Jahre an Wert gewinnt: eine Hypothek ist das beste Beispiel. Aber Vorsicht! Hinter einer guten Verschuldung kann sich ebenfalls eine schlechte verbergen: Dies ist der Fall, wenn die aufgenommene Kreditsumme zu hoch ist.

## DER WORKSHOP

1. Thematisiert<sup>1</sup> in welchen Lebenssituationen ein besonderes Überschuldungsrisiko besteht. Notiert alle potenziellen Risikofaktoren hierfür.

Auflistung möglicher Beispiele:

- Verlust der Arbeit
- Krankheit
- Erwerbsunfähigkeit
- Persönliche Schicksalsschläge wie Unfälle, Tod etc.
- Kauf einer Immobilie
- Gründung einer Familie
- Scheidung
- Pensionierung
- ...

<sup>1</sup> Das Video [www.youtube.com/watch?v=gfNox2\\_M6Ks](https://www.youtube.com/watch?v=gfNox2_M6Ks) dient als Ausgangspunkt für die Diskussion.

Diskutiert anschließend alle möglichen Warnzeichen für ein bereits bestehendes Schuldenproblem:

- *Schwierigkeiten, laufende Ausgaben zu bezahlen:* Sich stapelnde Rechnungen werden im letzten Moment bezahlt. Es wird (systematisch) um einen Zahlungsaufschub gebeten.
- *Anhäufung von Krediten:* Wird ein Kredit aufgenommen, um die monatlichen Raten eines anderen Kredits zu bezahlen, ist die finanzielle Situation in Gefahr. Die Anhäufung von kleinen „Konsumkrediten“ kann ein Budget schnell aus dem Gleichgewicht bringen.
- *Entbehrung:* Dringende Alarmzeichen sind hier allem voran der Verzicht auf bestimmte lebensnotwendige Ausgaben (Essen, Kleidung), das Verschieben von Arztbesuchen oder der Verzicht auf medizinische Versorgung wegen finanzieller Schwierigkeiten.
- *Bitte um finanzielle Hilfe:* Familie oder Freunde leihen Geld bei vorübergehenden Schwierigkeiten. Regelmäßiges „Entleihen“, um somit das schwierige Monatsende abzudecken, stellt eine riskante Gepflogenheit dar.
- *Bankkonto am Ende des Monats komplett aufbrauchen:* Monatliches oder regelmäßiges Sparen vereinfacht den Umgang mit unvorhergesehenen Ereignissen.

## 2. Errechnet euer Überschuldungsrisiko:

Erstellt euren eigenen detaillierten Haushaltsplan<sup>1</sup>. Inwieweit ihr überschuldungsgefährdet seid, hängt vom Verhältnis eurer Schulden zu eurem Einkommen ab, der „Bruttoschuldenquote“.

Dieses Verhältnis wird wie folgt berechnet:

- Addiert alle eure Schulden/Ausgaben:
  - Unterkunftskosten (einschließlich aller Nebenkosten)
  - Transportkosten (Auto, öffentliche Verkehrsmittel)
  - Darlehensrückzahlungen
  - ...

<sup>1</sup> Als Hilfestellung dient das *Online-Tool* [www.letzfin.lu/de/budget-de](http://www.letzfin.lu/de/budget-de).

- Addiert alle monatlichen Einnahmen.  
Dieses Einkommen beinhaltet:
  - Monatliches Gehalt/monatliche Rente
  - Erträge aus Zinsen, Wertpapieren, Anleihen, etc.
  - Sozialleistungen (z. B. Wohngeld etc.)
  - ...
- Teilt den Betrag eurer Schulden/Ausgaben durch euer monatliches Einkommen
- Multipliziert das Ergebnis mit 100

Eine Schuldenquote von weniger als 30 % gilt als geringes Überschuldungsrisiko. Zwischen 30 % und 60 % ist das Risiko der Überschuldung mittelhoch. Eine Schuldenquote von mehr als 60 % stellt ein hohes Überschuldungsrisiko dar.

- Abschließend werden folgende *Letzfin*-Quizze mit den Teilnehmern durchgespielt:
  - Finanzen I<sup>1</sup>
  - Finanzen II<sup>2</sup>
  - Kredite und Schulden<sup>3</sup>

<sup>1</sup> [www.letzfin.lü/de/quiz-de/?quiz\\_id=4](http://www.letzfin.lü/de/quiz-de/?quiz_id=4)

<sup>2</sup> [www.letzfin.lü/de/quiz-de/?quiz\\_id=5](http://www.letzfin.lü/de/quiz-de/?quiz_id=5)

<sup>3</sup> [www.letzfin.lü/de/quiz-de/?quiz\\_id=6](http://www.letzfin.lü/de/quiz-de/?quiz_id=6)



## ZUGABE

Im Fall einer Überschuldung ist es wichtig, sich bewusst zu machen, dass es professionelle Beratungszentren gibt. Beschäftigt euch mit möglichen Schuldenberatungsstellen. (Name, Anschrift, ...). Wo erhalte ich beratende Hilfsangebote? Personen, die sich in einer Überschuldungssituation befinden, können sich an die folgenden Hilfestellen wenden:

### **Inter-Actions a.s.b.l.<sup>1</sup>**

#### **Service d'Information et de Conseil en matière de Surendettement (SICS)**

##### **Esch/Alzette**

1, rue Helen Buchholtz  
L-4048 Esch-sur-Alzette  
T: 547 724-1

### **Ligue Médico-Sociale<sup>2</sup>**

#### **Service d'Information et de Conseil en matière de Surendettement (SICS)**

##### **Luxemburg**

2, rue George C. Marshall  
L-1981 Luxembourg  
T: 488 333-300

<sup>1</sup> [www.dettes-net.lu](http://www.dettes-net.lu)

<sup>2</sup> [www.ligue.lu](http://www.ligue.lu)

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### HUNGER

#### Food Force



Dieses Spiel des Welternährungsprogramms der Vereinten Nationen (WFP) enthält sechs verschiedene Missionen zum Thema der globalen Ernährung. *Food Force* spiegelt die realen Hindernisse, mit denen man sich bei Hungerkrisen auf der ganzen Welt konfrontiert sieht (Aufklärung, Essensbeschaffung und -verteilung, langfristige Entwicklungshilfe, ...).

### ARMUT IN ENTWICKLUNGSLÄNDERN

#### 3rd World Farmer



Eine Bauernfamilie leitet eine Farm in einer von extremer ländlicher Armut geprägten Gegend. Spieler bauen Agrarprodukte an und erwirtschaften Gewinne, um sich Medikamente, Schulausbildung usw. leisten zu können. Sie müssen (politische) Hürden überstehen und eine sichere Umgebung für ihre Familie aufbauen.

#### Ayiti – The Cost of Life



Gesundheit, Bildung, Ressourcenmanagement sind alles Bedingungen zur Erweiterung der Lebenskompetenzen und folglich ein wichtiger Schlüssel zur Bekämpfung der Armut. Saisonale Einflüsse beeinträchtigen die Lebensqualität. Wer arm lebt, wird schnell krank, was einen daran hindert, zu arbeiten. Spieler lernen die Bedingungen im heutigen Haiti verstehen und die besten Entscheidungen für alle Familienmitglieder treffen.



## Freerice



*Freerice* ist ein Quizspiel, das es allen Spielern ermöglicht, englische Vokabeln in fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, zu je 24 Themen, zu lernen. Das Welternährungsprogramm der Vereinten Nationen spendet für jede richtige Antwort einen Reiskorn an Familien in Not.

## ÜBERSCHULDUNG

### Bad Paper



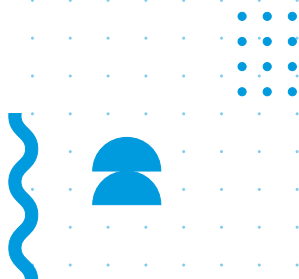
In einer Welt voller finanzieller Nöte kann dieses sehr kurzweilige Spiel in der Rolle des Schuldners oder Schuldeneintreibers gespielt werden.

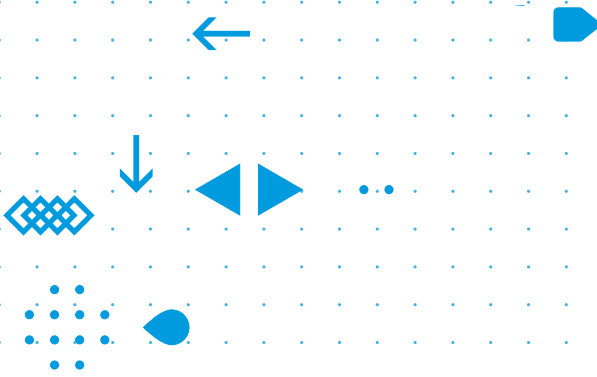
## OBdachlosigkeit

### Nothing & Nowhere



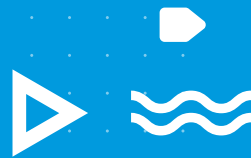
Ein junges Mädchen wird an einem Strand aufgefunden. Spieler nehmen das Mädchen in ihrem Heim auf und gewinnen ihr Vertrauen, um ihre wahre Identität aufzudecken. Dies ist eine Geschichte über die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit – ohne Wahl- oder Entscheidungsmöglichkeiten für die Spieler.



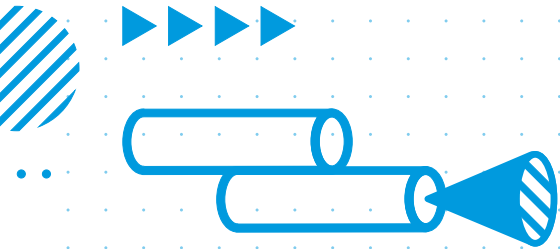




# Geschichts- forschung: Choose your own (hi)story



SCRIPT, Daniela Hau - Online-/Offline-Bereich, Zwischenruf,  
spielealternativer Themeneinstieg,  
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse,  
Steve Hilbert - Zügabe, spielealternativer Themeneinstieg



## LEITFADEN

- **Zielgruppe:** 14-18 Jahre
- **Spieler:** 4-10 Personen
- **Zeitaufwand:** Baustein 1 ca. 2 St., Baustein 2 ca. 2-6 St.

## PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG

„Du hast die Wahl“, „Das musst Du entscheiden“, „Jeder schreibt seine eigene Geschichte“... Oft sind Kinder und vor allem Jugendliche mit eigenen Entscheidungen oder (Wahl-) Möglichkeiten konfrontiert. Und oft sind es Erwachsene, die sie vor „die Wahl“ stellen. Dabei fragen sich viele junge Menschen: Habe ich überhaupt eine Wahl? Was kann ich beeinflussen, was nicht? Macht meine Entscheidung einen Unterschied? Was passiert, wenn ...?

Und genau dieser sensible Themenkomplex der eigenen Wahlmöglichkeiten, Entscheidungen und Konsequenzen soll in diesem Workshop auf spielerische Weise erfahren, reflektiert und selbst in einem Spiel umgesetzt werden.

Entsprechend sucht dieser Workshop nicht nach einer allgemeingültigen Entscheidungs- oder Verhaltensformel, sondern regt vielmehr die Reflexion und den Austausch über eigene Wahlmöglichkeiten, Vorstellungen, Wahrnehmungen und ihre Auswirkungen auf den Verlauf der eigenen und der allgemeinen „Geschichte“ an.

## ONLINE-BEREICH: REIGNS



Es handelt sich bei *Reigns* um ein einfaches Strategiespiel, in dem der Spielende in die Rolle eines mittelalterlichen Monarchen schlüpft, welcher das Königreich durch Annehmen oder Ablehnen der Vorschläge seines Beraterstabs regiert. Jede Entscheidung hat eine Konsequenz und verändert das Gleichgewicht zwischen den vier Säulen der Gesellschaft: Kirche, Volk, Militär und Geld.

Eines haben die Spielrunden immer gemeinsam: Früher oder später macht man einen Fehler und scheitert. Dabei sollte man sich stets merken, warum man gestorben ist. Zwar werden die Karten in jeder Runde neu gemischt, irgendwann tauchen bestimmte Elemente jedoch erneut auf. Und schließlich sollte man einen Fehler nicht zweimal machen.

Das Spiel erfordert keine *Gaming*-Vorkenntnisse und ist auch für Neulinge oder weniger *Game*-affine Jugendliche leicht spielbar. Es wird einfach über ein Kontrollsystem nach links oder rechts gewischt. *Reigns* ist in vielen Sprachen verfügbar (Deutsch, Englisch, Französisch, Portugiesisch ...) und daher auch in dieser Hinsicht universell einsetzbar.

Zunächst machen sich die Jugendlichen mit dem Spiel vertraut. Hierzu werden Zweiergruppen gebildet und die Jugendlichen starten das Spiel. Die erste Aufgabe ist (scheinbar) einfach:

- Versucht so lange wie möglich zu überleben. Dazu müsst ihr die vier Kräfte in eurem Reich – Kirche, Volk, Militär und Geld – im Auge behalten. Jede eurer Entscheidungen (Ja/Nein) hat Auswirkungen auf diese Kräfte. Herrscht weise! Sobald alle Gruppen im Spiel einmal gestorben sind, wird diese erste Runde gestoppt. Falls dies – wider Erwarten – lange dauert, kann nach ca. 5 Minuten pausiert werden.

Gemeinsam besprechen nun die Teams:

- Was ist eigentlich gerade im Spiel passiert? *Bsp.:* Wer hat was geraten? Wer hat angegriffen? Was war mit der Kirche? Warum sind wir gestorben?
- Was hätten wir anders machen sollen, um nicht zu sterben?

Anschließend werden die Ergebnisse der Partnerdiskussionen kurz im Plenum vorgestellt. Das schafft zum einen gemeinsame (Spiel-)Erlebnisse und zum anderen können die Teilnehmer für weitere Runden dazulernen.

Nun wird weitergespielt; dabei können sich die Partner im eigenen Rhythmus abwechseln. Der jeweils Nicht-Spielende notiert oder skizziert dabei den Spielverlauf. Hier können stichwortartig wichtige Ereignisse (zum Beispiel Hochzeit, Krieg, Hungersnot) festgehalten werden. Wenn der König stirbt, sollte jeweils im Team kurz besprochen werden, an welchen Entscheidungen das gelegen haben könnte. Nach ca. 45 min wird das Spiel beendet.

In der anschließenden Diskussion stellen die Teams kurz ihre persönliche Bestleistung (Wie lange haben wir überlebt?) vor und nennen ihre Vermutungen zu den (vermeintlichen) Fehlentscheidungen, die zum Tod des Königs geführt haben.



Gemeinsam wird besprochen, welche Entscheidungen die Jugendlichen am schwierigsten fanden und welche (teilweise bizarren) Auswirkungen sich aus ihren Entscheidungen ergeben haben.

Hier bietet sich ein Transfer ins „wirkliche“ Leben an, indem gemeinsam überlegt wird, ob auch im „richtigen“ Leben Entscheidungen zu bizarren, nicht erwarteten Konsequenzen führen können. Auch auf die folgende Frage lohnt es sich einzugehen: Ist ein Leben im Ja-oder-Nein-Modus (ohne Grauzonen) wie im Spiel einfacher als das Ja-Nein-Vielleicht-Aber-Szenario, das oftmals unser Leben prägt?

## ZWISCHENRUF

Die Gestaltungsmöglichkeiten des Workshops sind ebenso vielfältig wie das Thema selbst:

Es können beide Bausteine an einem Tag behandelt oder auf zwei bis drei Tage aufgeteilt werden. Die Länge des Workshops hängt dabei im Wesentlichen von der Zeit ab, die die Jugendlichen für die Erstellung ihrer eigenen Stories (Baumdiagramm, *Twine*<sup>1</sup>, Slideshows, ...) benötigen (Workshop/Baustein 2).

- In der *Reigns*-Spielserie sind mittlerweile verfügbar: *Reigns – Her Majesty* (2017), *Reigns – Game of Thrones* (2018), *Reigns – Beyond* (2020).
- Auch zahlreiche Bücher bieten sich an, die im Sinne von *Choose your own adventure* eigene Wahlmöglichkeiten zulassen. Einige seien hier exemplarisch genannt: *House of danger* (1982), *Sorcery*-Serie, „1000 Gefahren – Du entscheidest selbst“ (Ravensburger) oder Sherlock Holmes Spielbücher.
- Daneben gibt es auch vermehrt interaktive Filmvideospiele, die eigene Wahlmöglichkeiten einschließen: *Telling Lies* (2019) oder *The Bunker* (2016).

<sup>1</sup> <https://twinery.org/>

## OFFLINE-BEREICH: REIGNS

### DER WORKSHOP BAUSTEIN 2: KREATIV WERDEN

In diesem Teil wird das Spielprinzip von *Reigns* auf das reale Leben der Jugendlichen übertragen. Das bedeutet, dass das Setting nicht mehr ein mittelalterliches Königreich ist, sondern ein zeitgemäßes Hier und Jetzt. Der Moderator schildert dazu kurz eine Ausgangssituation, wie z. B.:

- Es ist Montagmorgen. Du bist noch sehr, sehr müde vom Wochenende, doch der Wecker klingelt unbarmherzig. Die Schule ruft. Du solltest aufstehen ... **(Ja/Nein)**. Davon ausgehend entwickeln die Jugendlichen in Partnerarbeit mögliche weitere Verläufe dieser Situation. Um die Übersichtlichkeit zu wahren, sollen die Wahlmöglichkeiten stets auf „Ja“ oder „Nein“ begrenzt werden. Für jede dieser beiden Optionen gilt es, jeweils eine Folgesituation zu überlegen.
  - Diese kann logisch sein,
    - *Bsp.*: Ja, ich stehe auf und stelle mich erst mal unter die Dusche. Vielleicht sollte ich heute mal eiskalt duschen? ... **(Ja/Nein)**
  - Oder auch absurd
    - *Bsp.*: Ja, ich will ja aufstehen, aber als ich meine Augen aufschlage, stelle ich fest, dass ich von Außerirdischen entführt wurde und das Geräusch gar nicht von meinem Wecker kommt, sondern von einem Alarm, der das Raumschiff erschüttert. Soll ich versuchen, den Raum zu verlassen? ... **(Ja/Nein)**

Je nach Affinität und Zeitrahmen stehen zur Umsetzung der verschiedenen Verläufe mehrere Optionen zur Auswahl:

- Die Jugendlichen notieren ihre Geschichten und Wahlmöglichkeiten in Form eines Baumdiagramms auf einem großen Blatt Papier (Packpapier o. Ä.).

Die Jugendlichen setzen ihre Geschichte(n) in einer ihnen bekannten digitalen Form um, als Slideshow mit Hyperlinks zu einzelnen

Folien, in *Scratch*<sup>1</sup> oder Ähnlichem. Dies bietet die Möglichkeit, die Geschichte mit multimedialen Elementen (wie Fotos, Geräuschen, kurzen Videos) zu ergänzen.

Die Jugendlichen können zur Umsetzung ihrer Ideen auch spezielle Programme, wie *Twine*<sup>2</sup> oder *Textadventures.co.uk*<sup>3</sup>, nutzen. Diese bieten vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten, erfordern jedoch eine gewisse Zeit zur Einarbeitung.

In einer abschließenden Präsentations- und Diskussionsrunde stellen sich die Teams gegenseitig ihre Geschichten vor.

- Dies kann in der analogen Variante (**a**) so erfolgen, dass die jeweils anderen Gruppen sich die Optionen im Baumdiagramm ansehen und ihren präferierten Verlauf mit Klebepunkten kennzeichnen. So kann später auf einen Blick erfasst werden, welche Wahlmöglichkeiten besonders beliebt sind und wie die Geschichte entsprechend ausgeht.
- In den digitalen Varianten (**b & c**) spielen die jeweils anderen Gruppen die Geschichte durch und geben den „Machern“ im Anschluss Feedback zur Story, den Wahlmöglichkeiten, den Konsequenzen und dem Ende.

Zum Abschluss vergleichen die Teilnehmer die selbst erfundenen bzw. gespielten Geschichten mit ihrer eigenen Lebenswelt und -erfahrung. Es wird sicherlich deutlich, dass selbst ein „ganz normaler“ Tag viele Wahlmöglichkeiten bietet, die direkte oder indirekte Konsequenzen haben können.

Analog zu dieser *Offline*-Variante gibt der Moderator eine Startszene vor, die mit einer *Challenge* verbunden ist (z. B.: Erstelle eine Schatzkarte; In der Dunkelheit leuchtete etwas Unheimliches). Diese Aufgabe wird von den Jugendlichen in Zweier- oder Dreierteams auf kreative Weise gelöst: Alles ist erlaubt – basteln, zeichnen, Video, Foto, Montagen, etc. Um die Durchführbarkeit und die Koordination der Gruppen zu vereinfachen, ist jede *Challenge* in einem bestimmten Zeitrahmen (z. B. 15 Minuten) zu lösen. Nach Ablauf der Zeit präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse und gemeinsam wird der passendste, witzigste oder kreativste Vorschlag gewählt.

<sup>1</sup> [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

<sup>2</sup> [www.twinery.org](http://www.twinery.org)

<sup>3</sup> [www.textadventures.co.uk/quest](http://www.textadventures.co.uk/quest)

Das Ergebnis wird nun vom Moderator in die weitere Geschichte eingebunden (z. B.: Auf der Schatzkarte ist ein Baum gekennzeichnet. Finde diesen ungewöhnlichen Baum.) Wiederum erhalten die Teams einen Zeitrahmen, in dem sie diese Aufgabe erfüllen. Gemeinsam wird dann wiederum der weitere Verlauf der Geschichte bestimmt. Je nach Zeitrahmen kann auf diese Weise an einem oder mehreren Nachmittagen gemeinsam eine Geschichte aus vielen einzelnen Szenen erzählt werden. Jeder ist dabei aktiv und gefordert. Das Gesamtergebnis sollte in Form eines großen Wandplakats festgehalten werden. Dort sollten neben der kurzen Beschreibung der einzelnen Szenen auch die Ergebnisse der *Challenges* zu sehen sein. Auf diese Weise ist allen die Geschichte und das gemeinsam Geschaffene präsent.

## ZUGABE

Mol, A. A. A., Ariese-Vandemeulebroucke, C. E., Boom, K., & Politopoulos, A. (Eds.). (2017). *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games*. Sidestone Press.

McCall, J. (2019). Playing with the past: history and video games (and why it might matter). *Journal of Geek Studies*, 29-48.

Stiftung Digitale Spielekultur (2021) *Erinnern mit Games – Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur*, SPS, Berlin

Janssen, P., Geschichte und Erinnerung in Computerspielen<sup>1</sup>, ANNO PunktPunktPunkt Podcast



<sup>1</sup> [www.anno-punktpunktpunkt.de/podlove/file/1298/s/download/c/select-show/Anno\\_PPP\\_061.mp3](http://www.anno-punktpunktpunkt.de/podlove/file/1298/s/download/c/select-show/Anno_PPP_061.mp3)

## SPIELEALTERNATIVER THEMENEINSTIEG

### INTERAKTIVE VIDEOSPIELFILME

#### Detroit: Become Human



Detroit, USA, 2038. Androiden helfen im Haushalt, bestücken die Warenhäuser der Menschen, dienen im Militär – und entwickeln schließlich ein Bewusstsein inklusive Gewissen, Mitgefühl und Hass. Kurzum, sie werden zu Menschen. Das ist die Ausgangssituation in *Detroit: Become Human*. Die Story dreht sich um drei Androiden – Connor, Kara und Markus –, die alle unterschiedliche Erfahrungen mit der Erweckung machen. Wie diese persönlichen Geschichten ausgehen, liegt in den Händen der Spielenden.

#### Her Story



In diesem nicht-linearen interaktiven Spiel durchsuchen die Spielenden eine Videoclip-Datenbank von fiktionalen Polizeiverhören und nutzen die Clips, um den Fall eines verschollenen Mannes zu lösen. Die Verhöre konzentrieren sich auf die Ehefrau des verschwundenen Mannes, Hanna Smith.

#### Erica



In dem weitgehend linear erzählten interaktiven Film wird man direkt und ohne Umwege mit der Story konfrontiert: Wer hat Ericas Vater ermordet? Dieser Frage gehen die Spieler im Laufe der Handlung auf den Grund. *Erica* besteht zu großen Teilen aus Filmsequenzen – gemischt mit Optionen, die in die laufende Szene eingeblendet werden.

## ADVENTURE

### The Wolf Among Us



Es handelt sich um ein *Point-and-Klick-Adventure* im Comic-Stil, bei dem die Spieler die Kontrolle über den Protagonisten, Bigby Wolf, übernehmen. Er kann sich in der Umwelt bewegen, andere Charaktere und Objekte überprüfen und mit ihnen interagieren. Die Spielenden können durch ihre Handlungen oder durch Dialogoptionen Entscheidungen treffen, die die zukünftigen Ereignisse der Geschichte beeinflussen. Diese Entscheidungen werden vom Spiel aufgezeichnet. Die allgemeinen Statistiken bezüglich der Hauptentscheidungen werden den Spielenden nach dem Abschluss jeder Episode präsentiert, sodass sie sie mit den Entscheidungen anderer Spielenden vergleichen können.

## KULTUR

### Never Alone



In dieser Geschichte, welche auf den Erzählungen der Ureinwohner Alaskas beruht, begleiten Spieler das Iñupiat-Mädchen Nuna und ihren Fuchskollegen auf einer Reise durch das lebensfeindliche Alaska. Jedes Spielkapitelende wird mit einer kurzen filmischen Dokumentation über die Iñupiat-Kultur wirkungsvoll untermalt.

## GESCHICHTE DES REISENS

### Father and Son



In einer wundervoll gestalteten Geschichte über Liebe und (emotionale) Wärme wird die persönliche Reise in Form der psychologischen Entwicklung eines Jungen und dessen Beziehung zu seinem Vater thematisiert. Mit ihren bewussten Spielentscheidungen tragen die Spielenden zu einer positiven respektive negativen Lebenshaltung bei.

### 80 Days



In *80 Days* erstellen die Spielenden ihre eigene Reiseroute und umrunden die Erde mittels vieler verschiedener Fortbewegungsmittel in weniger als 80 Tagen. Jede einzelne besuchte Stadt verbirgt eine individuelle (historische) Geschichte und beeinflusst respektive erschwert demnach ihr Weiterkommen.

## KUNSTGESCHICHTLICHER SURREALISMUS

### Rock of Ages II



Bei diesem Hindernisparcours-Wettrennen zerstören die Spielenden das Burgtor des Gegners. Obgleich das unterhaltsame Spiel über einen abstrusen Humor verfügt, enthält es einige Hinweise auf historische Figuren, ohne weiter in deren geschichtliche Tiefen einzudringen.

# GAME- INDEX

## THEORIE

Call of Duty	32
Civilization VI – Gathering Storm	29, 30
Minecraft	30
Neo Cab	29, 30, 73, 76
Papers Please	27
PeaceMaker	31
The Sims	32
This War of Mine	30
Through the Darkest of Times	28
Tomodachi Life	32
World of Warcraft	37

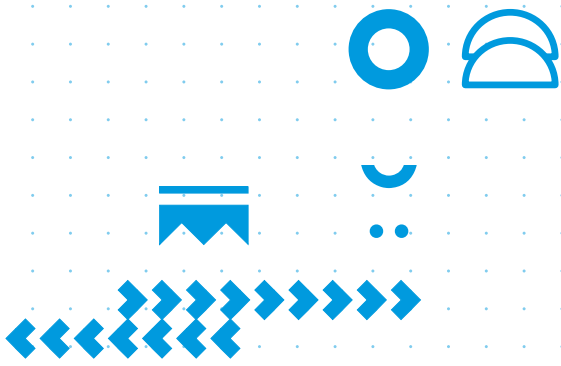
## PRAXIS

3rd world farmer	154
80 Days	167
A Closed World	93
Abzû	135
Akrasia	104
Another lost phone Laura's Story	83
Ayiti – The Cost of Life	154
Bad News	138
Bad paper	155
BBC iReporter	143
Beyond Blue	132
Beyond eyes	102
Block'hood	123
Butterfly soup	92
Cards against Calamity	134
Celeste	102

Cities Skylines	123
Climate Pursuit	135
Data Dealer	83
DataK	83
Depression Quest	105
Detroit Become Human	165
Don't make love	90
Dys4ia	92
Elude	104
Endling	135
Epistory	124
Erica	165
Factitious 2020 (Pandemic Edition)	143
Factorio	123
Fake It To Make It	143
Father and Son	167
Flood of light	122
Florence	87, 88, 89, 90
Food Force	154
Freerice	155
Geki Yaba Runner Anniversary Edition	114
Gone home	124
Gris	97, 98
Her Story	165
Homeless Simulator	147
Homo Machina	103
Hush	102
Iceflows	134
In loving memory	103
Just, Bearly	103



Koloro	113	The Wolf Among Us	166
Little inferno	125	There's this girl	90
Ludwig	125	Walden, a game	136
Manifold Garden	122	What the golf?	121
Marble it up	114	World of Goo	111
Neo Cab	29, 30, 73, 76		
Never Alone	164		
NewsFeed Defenders	143		
Night in the Woods	103		
Nothing & nowhere	155		
One hand clapping	125		
Ori and the blind forest	113		
Orwell	83		
Ovivo	124		
Reality check	141		
Reigns	159, 162		
Reigns – Beyond	161		
Reigns – Game of Thrones	161		
Reigns – Her Majesty	161		
Rock of Ages II	167		
Spent	149	Aus Gründen der Lesbarkeit wird bei	
Spintires – MudRunners/		Personenbeschreibungen und personen-	
American Wilds	117	bezogenen Hauptwörtern die männliche	
Stop disasters!	128, 129	Schreibform angewendet. Um die	
Super Meat Boy	109, 110	Lesbarkeit aller Internet- bzw. Hyperlinks	
Telling Lies	161	zu erleichtern, wird beim Bezug auf die	
That dragon cancer	102	Verifikation der Links (d. h. letzter Aufruf	
The Bunker	161	jeder einzelnen Internetseite) darauf	
The stillness of the wind	104	hingewiesen, dass alle Links zuletzt am	
The Unstoppables	100	18.10.2022 aufgerufen wurden.	



## IMPRESSUM

Herausgeber: Ministère de l'Éducation nationale,

de l'Enfance et de la Jeunesse, 2023

Redaktion: Direction générale du secteur

de la jeunesse - Service de la jeunesse

Gestaltung: Bakform.lu

Druck: Reka.lu

Exemplare: 300

ISBN 978-99959-1-342-7

