

Demokratie
spielerisch
gestalten:

ESCAPE BUBBLES

Einblicke in ein
Abenteuer in der
Filterblase



Forschungsinstitut
Gesellschaftlicher
Zusammenhalt

Das Forschungsinstitut Gesellschaftlicher Zusammenhalt (FGZ)

- Bundesweites Verbundinstitut
- Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung
- 11 Standorte | 80 Projekte | 200 Forschende
- Interdisziplinäre Forschung zu Fragen rund um den gesellschaftlichen Zusammenhalt
- Thema am Standort Frankfurt: Streit und demokratische Konfliktkultur



Projektidee: Die “Escape Bubbles”

IDEE

- Zwei miteinander verbundene Escape Rooms
- Zwei gesellschaftliche Blasen müssen kooperieren und miteinander streiten, um ihrem Escape Room zu entkommen



Projektumsetzung: Partizipative Konzeption



Escape Room Agentur
“Die Spielarchitekten”

Studierende der
Goethe-Universität Frankfurt

Forschende
des FGZ

Interdisziplinäres Arbeiten & Konzeptionsphase

Aspekte

Partizipation (und Streit),
Erarbeiten von Fachwissen,
Gamification + X



Link zum Concept Board: <https://app.conceptboard.com/board/n5aq-9huc-espt-hdux-4ipc>

Partizipation (und Streit)

- Form und Inhalt: Demokratie → Partizipation
- Zielsetzung

- Struktur: Kommunikationskanäle, Projektmanagement, Zeitplan bzw. -pläne
- Wöchentliche Treffen mit „Sprecher*innen“

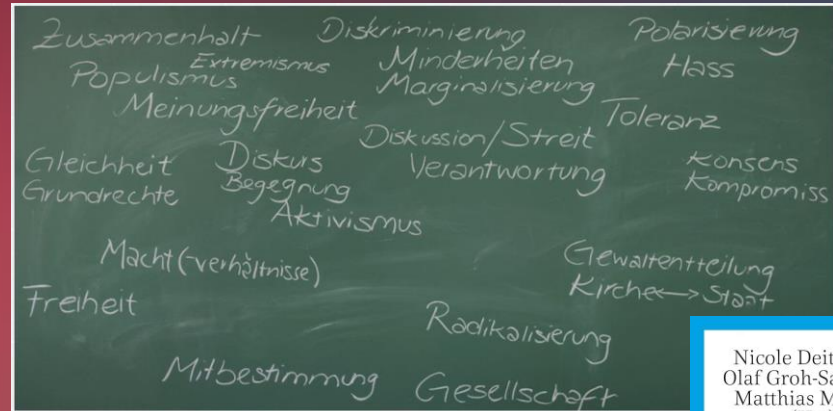
- Anfang: Themenfindung
- Ende: Roter Faden

- Rahmung: transparent kommunizieren „wieviel Inhalt“ im Game sichtbar wird
- Wo sind die Grenzen der Partizipation?



Erarbeitung von Fachwissen

- Eingeladene Expert*innen
 - Filterbubbles (pro/contra),
Gesellschaftlicher
Zusammenhalt, Demokratie,
Radikalisierung...
- Informationsmenge?



Nicole Deitelhoff,
Olaf Groh-Samberg,
Matthias Middell
(Hg.)
*Gesellschaftlicher
Zusammenhalt*
Ein
interdisziplinärer
Dialog



- Ein Denkstoß -

Vorwort Ein Zine zu „Demokratie“ - von Nicole Kreckel

„Zine“ abgeleitet von „Magazin“ oder „Fanzine“ ist eine eigenständig herausgegebene Publikation die meist durch eine „Do-it-yourself-Aesthetik“ bezieht. Unser Zine verfolgt Forschungsperspektiven die im Rahmen des Seminars „Escape Bubbles, Erforschen, Verstehen, Vermitteln“ entstanden. Es fand im Wintersemester 22/23 an der Goethe-Universität statt. Ziel des Seminars war es partizipativ, demokratisch und gemeinsam mit Studierenden einen Escape Room zu konzipieren. Das dahinterstehende Transferprojekt „Escape Bubbles“ des Forschungsinstituts hatte die Themen Demokratie und definiert. Das Projekt fand im Rahmen des Netzwerks Politische – Demokratie im Rahmen der Frankfurter Feiern Nationalversammlung in der Paulskirche zusammen.

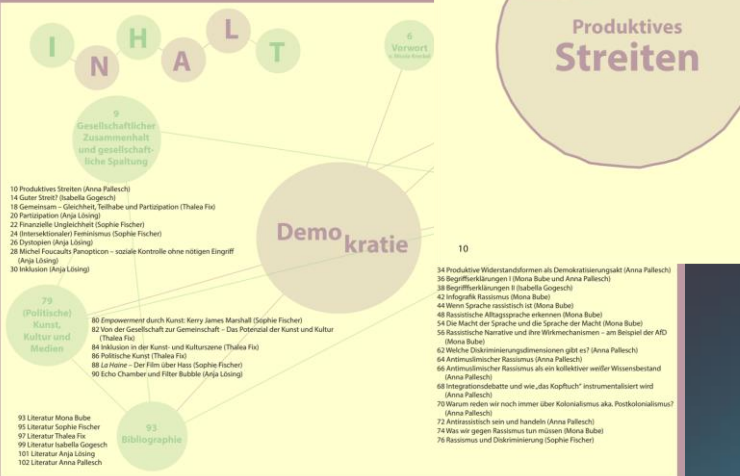
Während des gemeinsamen Forschens und Anti-Rassismus-Debatten-Demokratie gestärkt werden und die Diskriminierung wirken kann. Die Autorinnen dieses Zines haben schillernde Zusammenhänge und Kp. (Politische) Kunst, Kultur und Med. das Seminar hinaus an Themen zu der Idee heraus Demokratie-Intere oder Studierenden eine Inspiration ständig weiterführend mit für schäftigen. Das Zine beginnt mit einem Text zu

Gesellschaftlicher Zusammenhalt und gesellschaftliche Spaltung

Anna Pallesch

Produktives Streiten

Demokratie



Produktives Streiten

Streiten ist normal. Wir kennen Streit in allen möglichen Beziehungsformen. Wir können Streit als eine Kommunikationsform oder -praxis verstehen, mit welcher gegensätzliche Interessen ausgehandelt werden. Bei der Ausarbeitung können grundsätzlich zwei Optionen unterschieden werden: Physische Gewalt und gewaltfreie Auseinandersetzung. Da menschliche Gemeinschaften darauf angewiesen sind, physische Gewalt und seine Konsequenzen zu minimieren, ist es wohl einfach an dieser Stelle zu sagen, dass sich produktives Streiten abseits von physischer Gewalt definiert lässt.

Beschäftigen wir uns zunächst mit dem Begriff Streit und der Art und Weise, wie gestritten werden soll. Danach widmen wir uns dem Begriff der Produktivität. Es existieren bereits ungeschriebene Normen und solche, die kodifiziert sind, um Streit zu regulieren und seine eventuell destruktiven Konsequenzen besonders im Bereich der physischen Gewalt zu minimieren. Dennoch wird Streit beispielsweise auch auf sprachlicher, inhaltlicher und personenbezogener Ebene reguliert. Was im Streit erlaubt ist, aber was nicht, ist ein Thema. Aber braucht es das auch im Makrokosmos der Gesellschaft? Brauchen wir immer Lösungen und müssen uns auf etwas einigen oder ist Streit nicht viel mehr eine Dauerkonstante? Ich glaube es ist absehbar, wie ich

Das Ergebnis

STORY

- 2029: In einem zunehmend autoritären Deutschland versuchen Aktivist*innen eine Demonstration durchzuführen, um die Demokratie zu retten. Schaffen sie es, die richtige Route zu planen, ohne festgenommen zu werden?
- 2035: Deutschland hat sich zu einer Diktatur entwickelt. Wissenschaftler:innen versuchen im Untergrund herauszufinden, wie es so weit kommen konnte. Können sie ihre Erkenntnisse mit Hilfe einer Zeitmaschine in die Vergangenheit senden, um die Demokratie doch noch zu retten?

Escape Room Gruppe 4

Themenfindung und Konzepte

Forschungsthema

Inwiefern können Faktoren, wie Meinungsfreiheit und Grundrechte gefährdet sein, wenn eine Demokratie fragil wird?
Welche Faktoren wiederum können einer Fragilität der Demokratie vorbeugen/ vor dieser bewahren?

Jahr 2030 in geheimem Archiv
Wahrgeschicht und Gegenwart

Journalist*in hat sich Hilfe von Forscher*innen mit Zeitmaschine.
Ziel ist es Gruppe 1 in der Vergangenheit mit Wissen von heute zu helfen die Grundrechte zu retten und die Verfassung zu verhindern.

Die Elite versucht die geheime Organisation zu zerstören. Mit jedem Schritt wird eine "keine" Aktion gemacht.
→ Zielgame

Zeit-Cases:
- Versteht Stück auf keine Befragung
- Elite gesammelt
- Zeit-Cases:
- Festnahme verhindert
- Demokratie gestärkt

Jahr 2030

Journalist*innen haben die Gefahr der Elite erkannt, um weiterhin berichten zu können und trotzdem dagegen vorzugehen, arbeiten sie mit den Aktivist*innen zusammen, um die Grundrechte zu retten.
Ort: Redaktion

Die Elite ist in der Macht gekommen.
Grundrecht 4 ist abgelehnt worden.
Grundrecht 4 ist abgelehnt worden.
Grundrecht 4 ist abgelehnt worden.
Grundrecht 4 ist abgelehnt worden.
Grundrecht 4 ist abgelehnt worden.
Grundrecht 4 ist abgelehnt worden.

Zeit-Cases:
die Zeitmaschine existiert nicht mehr und die Elite hat die Kontrolle.
Zeit-Cases:
- Demokratie ist gestärkt

Aktivist*innen kämpfen gegen die Elite um die Grundrechte zu retten. Sie arbeiten dabei viel mit Medien und teilweise mit Journalist*innen zusammen.
Ort: heimlicher Gemeinschaftsraum

Idee: Konzept zum Zusammenarbeiten der Räume ohne zeitliche Abhängigkeit

Gruppe 1	Gruppe 2
Lösung Aufgabe 1	Lösung Aufgabe 1
Lösung Aufgabe 2	Lösung Aufgabe 2
Aufgabe 3	Aufgabe 3
Aufgabe 4 mit Hinweis von Gruppe 2	Aufgabe 4 mit Hinweis von Gruppe 1
Aufgabe 5 mit Hinweis von Gruppe 2	Aufgabe 5 mit Hinweis von Gruppe 1

Das Ergebnis

UMSETZUNG

- Mobiles Escape Game mit zwei Räumen
- 5 Rätsel pro Raum
- 8-10 Spieler*innen pro Spiel
- Spielzeit: 45-60 Minuten



Das Ergebnis



Learnings

UMSETZUNG

- Zwischenevaluation(en) – Einarbeiten
- Moderation
- Nacheinander der Bereiche Fachwissen und Gamification
- Probespiele nach 2/3 der Projektlaufzeit?
- Offene Kommunikation im Projektteam
- längere Projektlaufzeit

KONZEPTION UND ERGEBNIS

- Lust zum Ausprobieren, Experimentieren und beständigem Anpassen
- Mobilität und Flexibilität
- Serious Gaming als zielgruppenübergreifende Ansprache- und Vermittlungsmöglichkeit
 - Gemeinsames und kompetitives Spielerlebnis mit Ergebnis (Erfolgserlebnis)
- Serious Gaming als Teaser/Türöffner/Impulsgeber

Referent*innen

MANUEL STEINERT

Referent für Wissenstransfer

**Forschungsinstitut Gesellschaftlicher Zusammenhalt, Goethe-Universität
Frankfurt am Main**

E-Mail: steinert@em.uni-frankfurt.de

NICOLE KRECKEL

**Leitung Bildung und Vermittlung
MGKSiegen**

E-Mail: kreckel@mgksiegen.de