

Mitbestimmen statt nur mitspielen

Cubix als demokratischer Erfahrungsraum in Minecraft

Brigitta Wortmann · Wortmann Medienwerkstatt

PROQUA-Online-Fachkonferenz „Radikal oder normal?“ · 10. September 2026





Wer hier spricht

- Brigitta Wortmann
- Medienpädagogin M.A., Märchenerzählerin, Harfenspielerin
- Wortmann Medienwerkstatt: Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen
- seit Februar 2025 Projektleitung von Cubix – Minecraftkurs.de





Warum ich Ihnen heute von einem Spielserver erzähle

Zugehörigkeit

„Hier gehöre ich dazu.“ Eine Gruppe, in der man vermisst wird, wenn man fehlt.

Anerkennung

„Hier zähle ich etwas.“ Sichtbare Rollen, eigene Leistungen, Status in der Gemeinschaft.

Wirksamkeit

„Hier verändere ich etwas.“ Entscheidungen, die die eigene Welt tatsächlich verändern.

Cubix beantwortet sie in einem demokratisch verfassten Raum – mit Regeln, die die Jugendlichen selbst machen.



Cubix ist ein Bildungsserver

- rund um die Uhr erreichbar, überregional, eine gemeinsame Welt
- Bildung nicht als aufgesetzter Unterricht, sondern im gemeinsamen Handeln

Gilden gründen

Handel treiben

Regeln entwickeln

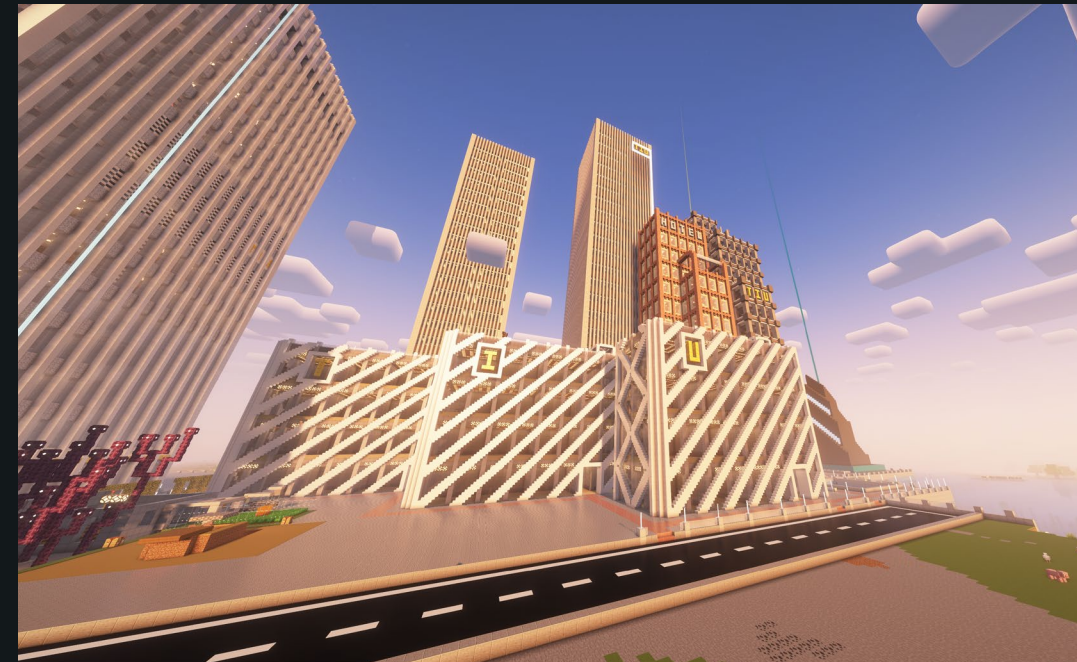
Anträge stellen

Abstimmen

Konflikte vor Gericht klären

Eigene Spiele bauen

Medienprojekte machen



Die Spielenden erleben unmittelbar, welche Folgen ihre Entscheidungen für die Gemeinschaft haben.



Cubix in Zahlen

Feb 2025

Start des Servers

~70

Kinder und Jugendliche sind auf dem Server gelistet

13–14

Jahre Durchschnittsalter, Spanne 10 bis 18 Jahre

33

Gilden, von den Spielenden selbst gegründet

50+

Anträge, die im Blocktag verhandelt wurden

5

Startregionen von Bassum bis Garmisch-Partenkirchen – inzwischen mehr

Wöchentlicher Treff sonntags von 10 bis 12 Uhr · Teilnahme kostenlos, über Fördermittel finanziert · Dieter-Baacke-Preis 2025

In kurzer Zeit ist eine gemeinsame, dauerhaft erreichbare Onlinewelt entstanden.



Ein Blick in unsere Welt



https://youtu.be/5JS_yA4Ju64

Der Film zeigt einen Moment aus der Entwicklung unseres Parlaments – seitdem ist Cubix weitergewachsen.



Nicht fertig geplant – ins Tun gekommen

1

Der Wunsch

Eine Gruppe, in der online immer jemand da ist – ein digitaler Jugendtreff.

2

Die Technik

Fruxz entwickelte das Plugin-System für Schutz und Sicherheit, ohne dass wir dauernd auf dem Server sein müssen. Er hat vor fünf Jahren selbst als Teilnehmer angefangen.

3

Die Entscheidung

Aus dem Potpourri der Spielerwünsche wurde eine Sache der Gruppe. Erster Antrag überhaupt: KeepInventory.

4

Der Rahmen

Ein gewählter Spieler und ich bilden das Blocktagspräsidium und prüfen vorab, ob sich ein Antrag im Parlament im fairen, zulässigen Rahmen bewegt. Alles darf beantragt werden, geprüft wird nur der Rahmen.

5

Das Wachstum

Regeln, Funktionen und Strukturen entstehen aus Erlebnissen und Bedürfnissen – alle wollen etwas bewirken.

Cubix ist kein abgeschlossenes Modell, sondern ein wachsender Organismus – wir lernen im Vorwärtsfallen.



Der Blocktag: Demokratie im Wochentakt

Antrag einreichen

Antrag selbst vorstellen

Position begründen und
verteidigen

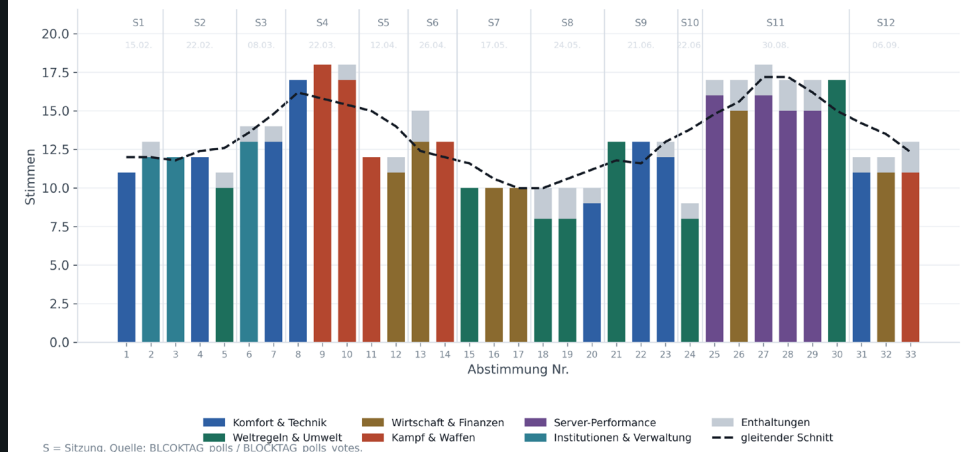
Sich überzeugen lassen

Abstimmen

- Die Spielenden nennen sich „Senatorinnen und Senatoren“ – Kultfilmreferenz inklusive
- Abgestimmt wurde erst per Hammelsprung, dann über den Chat, heute über das Plugin im Spiel
- Mal sehr ernste, mal weniger ernste Themen – beides gehört dazu
- Über 50 Anträge und eine wachsende Bereitschaft, sich im Blocktag zu benehmen

Beteiligung je Abstimmung

Die Beteiligung schwankt zwischen 8 und 18 Stimmen. Nach einem Tief im Mai (Sitzungen 7 und 8) erreicht sie in Sitzung 11 mit 17-18 Stimmen ihren Höchststand. Farbe = Themenfeld, grau = Enthaltungen.



Die Jugendlichen erleben: Wer überzeugen will, muss begründen – nicht lauter sein.



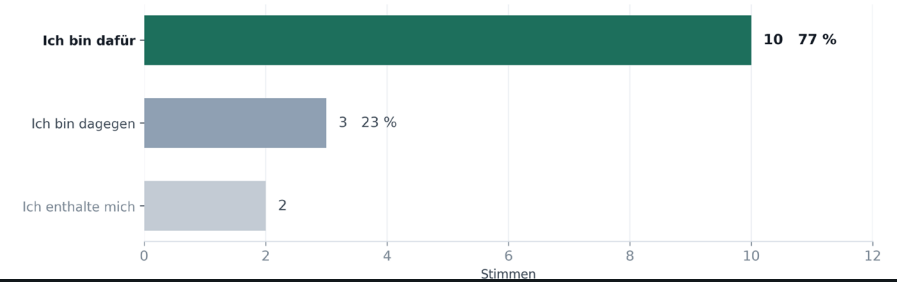
Beispiel Steuern: Wenn die Staatskasse leer ist

- Cubix hat einen geschlossenen Geldkreislauf mit eigener Währung: Cubes und Cubits
- Es gibt Startgeld, Geld fürs Joinen und Geld für die Teilnahme am Wochentreff
- Das Regierungskonto für die Belohnungen war irgendwann leer
- Die Spielenden beschlossen selbst Steuern – auf Teleporte, Warps und Verkäufe

13. Fruxz-Plan (Staatsfinanzen)

Umsetzung des Fruxz-Planes

Ergebnis: Ich bin dafür • 10/13 gültige Stimmen (77 %)



Sie haben ein Haushaltsproblem erkannt, verhandelt und selbst gelöst.



Gilden: Wer bin ich hier?

- Die Spielenden geben ihren Gilden Namen, Kürzel und Banner
- Jede Gilde organisiert sich selbst und hat eigenes Hausrecht
- Manche erfinden gemeinsame Geschichten – etwa die Drachenwächter-Theokratie
- Manche finden feste Zugehörigkeit, andere betreiben Gildenhopping: ihre Konstante ist der Wandel
- Aktuell 33 Gilden



Identität entsteht hier nicht durch Zuweisung, sondern durch eigene Wahl.



Das Cubix-Gericht

1

Klagen und verklagt werden

Spielende können Streitfälle vor Gericht bringen – angelehnt ans Zivilrecht.

2

Die RichterIn

Eine Jurastudentin, die später Jugendrichterin werden möchte, führt die Verhandlung.

3

Anwälte und Zeugen

Andere Spielende übernehmen diese Rollen und bereiten sich darauf vor.

4

Beweise

Ein Plugin sichert, was tatsächlich passiert ist – nicht wer lauter behauptet.

Konflikte werden verhandelt – mit Regeln, die alle kennen.



Spielende werden Gestaltende

Lasertag

Zwei Spieler haben ein eigenes Lasertag-Spiel programmiert – es läuft jetzt auf dem Server.

Digitales Werwolf

Gerade in Arbeit. Wir stellen die Server, auf denen sie es bauen können.

Zusatzserver für Ideen

Kreatives Bauen, Bauwettbewerbe, Challenges – Raum zum Ausprobieren.

Eigene Medien

Podcasts mit Unterstützung, selbst organisierte Veranstaltungen und Spiele auf dem Server.

Wir liefern die Infrastruktur – die Inhalte liefern sie.



Rahmen, Regeln, Schutz

Regelwerk

10 Gebote als Einstieg, dazu das ausführliche Regelwerk und ein Schutzkonzept.

Anmeldung

Anmelde- und Einwilligungsbögen nach Alter gestaffelt, Erziehungsberechtigte werden eingebunden.

Datenschutz

Deutscher Server. Für die datenschutzrechtliche Überarbeitung haben wir anwaltliche Unterstützung geholt.

Kommunikation

Zoom, Spielchat, Discord, WhatsApp und Mail – eine eigene App zur Datensicherheit ist in Vorbereitung.

Der Rahmen ist nicht verhandelbar – alles darin schon.



Was wir daraus gelernt haben

1

Verfahren schlägt Regel

Nicht mehr Regeln aufstellen, sondern einen Weg schaffen, auf dem Regeln gemeinsam entstehen – dann werden sie auch getragen.

2

Vorprüfung statt Verbot

Beantragen darf man alles. Geprüft wird nur, ob es den Rahmen verletzt. So bleibt Beteiligung echt und trotzdem geschützt.

3

Transparenz entschärft Machtspiele

Als einzelne Absprachen die Abstimmungen lenkten, half kein Verbot, sondern die Veröffentlichung der Stimmen.

4

Differenzieren statt überstimmen

Wenn zwei Gruppen Unterschiedliches brauchen, ist eine Regel, die beides trägt, besser als eine knappe Mehrheit.

5

Bindung braucht eine Baseline

Ein fester Termin, kleine Einheiten mit eigener Identität und sichtbare Anerkennung halten eine Onlinegruppe zusammen.

Das sind die Prinzipien – die Minecraft-Welt drumherum ist austauschbar.

Herzlichen Dank fürs Zuhören



Brigitta Wortmann · Wortmann Medienwerkstatt

PROQUA-Online-Fachkonferenz „Radikal oder normal?“ · 10. September 2026



Was daraus folgt – und wo es unbequem wird

- ? Wie viel Freiheit ist möglich?
- ? Wie schützen wir Anfängerinnen und Anfänger?
- ? Wie verhindern wir, dass einzelne Personen oder Gilden zu viel Macht bekommen?
- ? Wie gehen wir mit Menschen um, die wiederholt Regeln verletzen – die Gemeinschaft aber offenbar brauchen?

Gerade bei uns in Arbeit: eine Polizei

Wie zeigt man Gewaltenteilung, ohne Überwachung zu bauen? Wie viel Macht geben wir Einzelnen – und wie viel behalten wir?

Wie Fruxz und ich mit solchen Spannungsfeldern umgehen, vertiefen wir um 12:15 Uhr im Themenforum 2.