



Mitbestimmen statt nur mitspielen

Cubix als demokratischer Erfahrungsraum in Minecraft

Themenforum 2: Kooperatives Spielen als demokratieförderliche Praxis

Brigitta Wortmann, Wortmann Medienwerkstatt · Cedric Spitzer (Fruxz), Software-Entwicklung und IT

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

Schutz, Beteiligung und Konflikte in einer wachsenden Minecraft-Gemeinschaft



Cubix als gemeinsamer Erfahrungsraum

Im Themenforum zeigen wir, wie wir einen digitalen Raum für junge Menschen gestalten: mit Spielspaß, Mitbestimmung und einem verlässlichen Rahmen.

Leitfrage

Wie ermöglichen wir Verantwortung und Konflikte, ohne Fairness und den Schutz der Gemeinschaft aus dem Blick zu verlieren?



Brigitta



**Brigitta: pädagogische
Begleitung und
Gruppendynamik**

**Fruxz: Spielmechaniken und
technische Umsetzung**



Fruxz



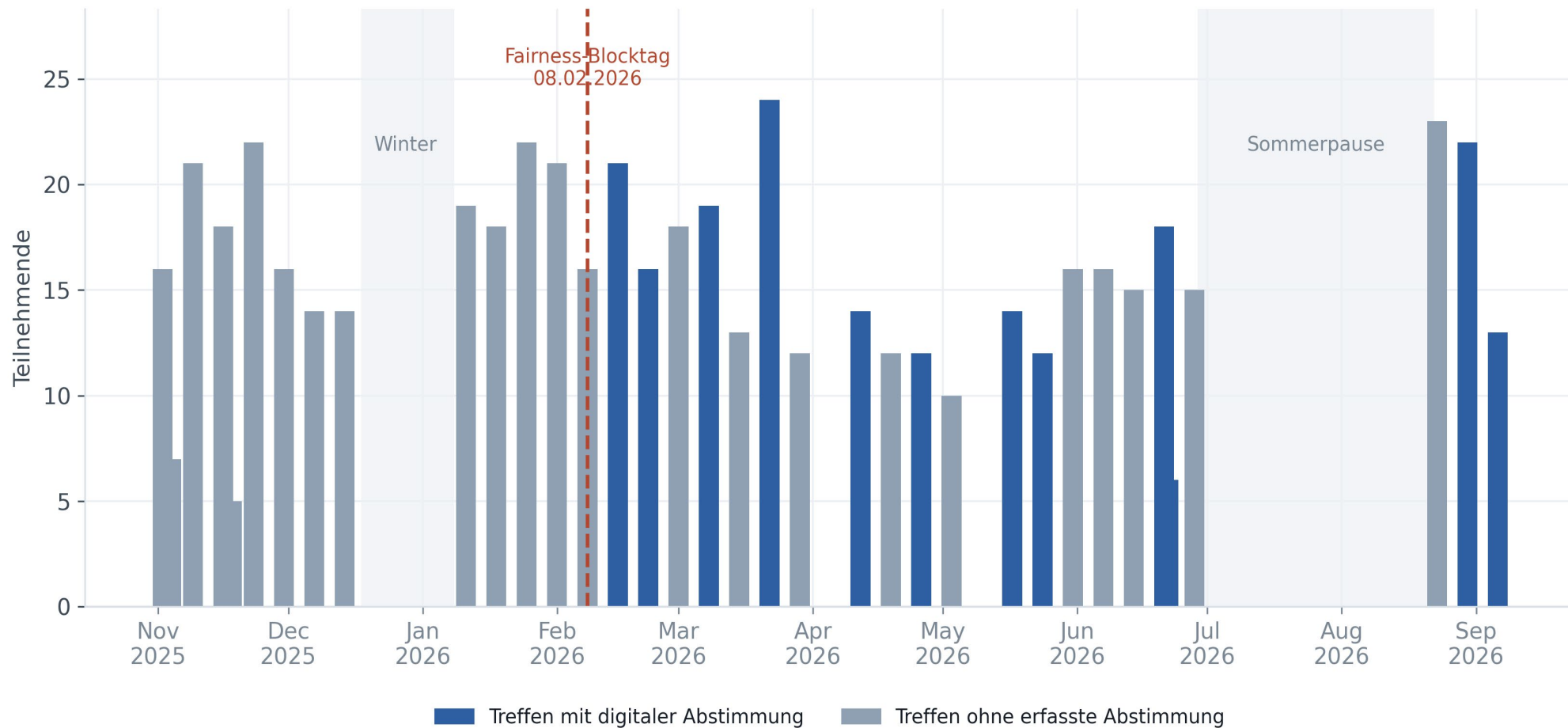
Minecraft als gemeinsamer Handlungsraum

Die Spielenden bauen, handeln und organisieren sich in einer dauerhaft erreichbaren Welt. Entscheidungen zu Regeln und Funktionen verändern ihren Alltag im Spiel sichtbar.

Damit werden Aushandlung, Verantwortung und Zugehörigkeit unmittelbar erfahrbar.



Regelmäßige Treffen halten die Gruppe zusammen



Der wöchentliche Blocktag schafft einen wiederkehrenden Ort für Information, Abstimmung und Begegnung.



Warum die Spielenden bleiben

1

Die Welt entstand gemeinsam mit den Spielenden. Neue Regeln und Funktionen antworten auf konkrete Erfahrungen.

Schrittweise Entwicklung

2

Gilden geben der großen Onlinegruppe kleinere, selbst organisierte Gemeinschaften.

Gilden und Allianzen

3

Beim Blocktag erfahren alle Neues und bleiben mit der Gesamtgruppe in Kontakt.

Wöchentlicher Blocktag



Was regelmäßige Teilnahme bewirkt

4

Zugehörigkeit, Wissen und Einfluss entstehen durch die Teilnahme am gemeinsamen Treffen.

Innere Anreize

5

Die Teilnahme kann auch Spielgeld einbringen. Das ergänzt den sozialen Wert des Treffens.

Spielanreize

6

Wer selten teilnimmt, verpasst Entwicklungen und verliert leichter den Anschluss.

Anschluss halten



Brigitta

Pädagogische Begleitung



Spielnahe Herausforderung

Fruxz





Zwei Perspektiven, gemeinsame Entscheidungen



Brigitta begleitet besonders diejenigen, die Unterstützung brauchen. Fruxz ist als Gamer und Entwickler nah an den Spielenden und ihren Herausforderungen.

**Kein
Meinungsmonopol**



So werden soziale Bedürfnisse und Spielinteressen in Entscheidungen gemeinsam abgewogen.

Soziale und spielnahe Sicht



Wir widersprechen uns, prüfen Folgen und suchen Lösungen, die individuelles Wachsen in der Gruppe ermöglichen.

Gemeinsame Abwägung



Schutz versus Herausforderung



Unsere Ausgangslage

Schutz und Herausforderung

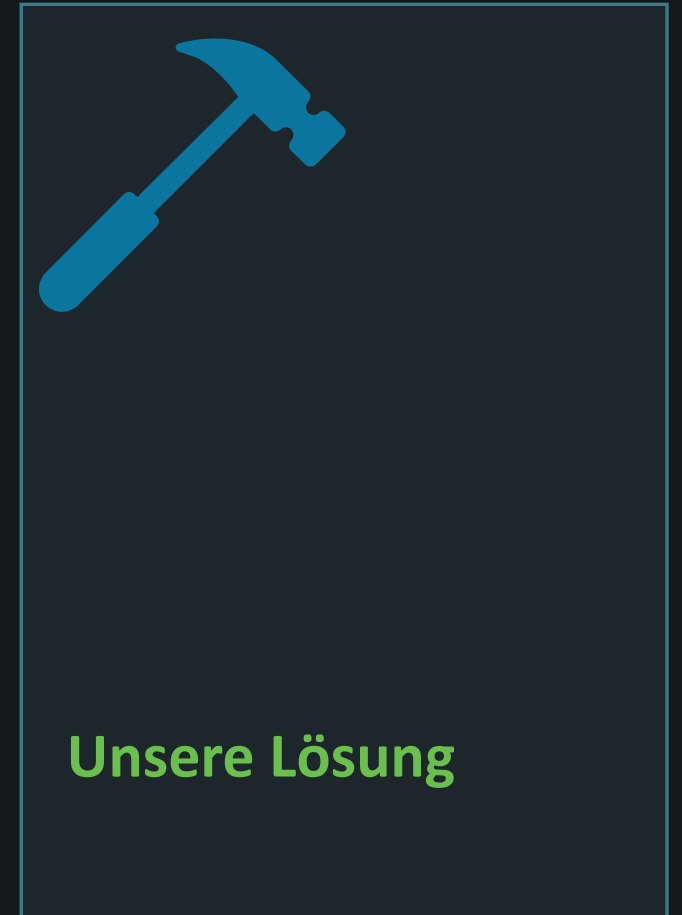
Zu Beginn behielten alle nach einem Tod ihre Gegenstände. Erfahrene Spielende wünschten sich später mehr Risiko und den möglichen Verlust. Neue Spielende sollten dadurch nicht abgeschreckt werden.



Schutz versus Herausforderung

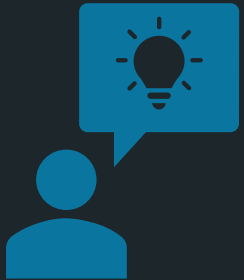
Eine abgestufte Spielmechanik

Neue Spielende erhalten acht Stunden Spielzeit lang Starterschutz. Danach folgt bei einem tödlichen Ereignis zunächst eine fünfminütige Bewusstlosigkeit. Andere können helfen und retten. Eine Gruppe bietet dafür sogar ein Trauma-Team-Abo an.





Schutz versus Herausforderung



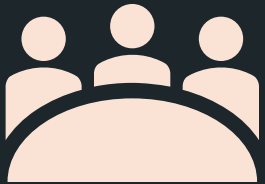
Unsere Erkenntnis

Kooperation durch Spielregeln

Die technische Lösung berücksichtigt unterschiedliche Bedürfnisse. Zugleich macht sie gegenseitige Hilfe sinnvoll und schafft eine neue Form von Verantwortung innerhalb der Spielwelt.



Beteiligung braucht Machtkontrolle



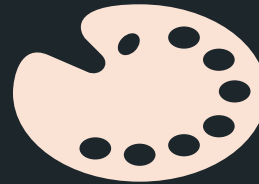
Absprachen einzelner Gilden lenkten Abstimmungen. Nach einem Fairness-Treffen wurden Stimmen veröffentlicht, damit Muster nachvollziehbar werden.

**Geheime
Absprachen**



Gesprächsregeln und die Mischung ernster und spielerischer Anträge stärken die Debatte im Blocktag.

**Regeln &
Debattenkultur**



Individuelle Lederrüstung zeigt Ausdruckswünsche. Sie berührt zugleich den Beschluss, beim Blocktag unbewaffnet zu erscheinen.

**Werte &
Ausdrucksformen**



Eine vorgeschlagene Polizei könnte Verantwortung übertragen. Befugnisse, Kontrolle und Gewaltenteilung sind noch zu klären.

**Sicherheit &
Spielereinbindung**



Zugehörigkeit trotz Konflikt

A

Ein Spieler verletzte wiederholt Regeln. Gespräche, Vereinbarungen, Sanktionen und ein Urteil folgten. Trotz der Konflikte blieb er Teil des Projekts. Unterschiedliche Haltungen müssen in einer Gemeinschaft aushaltbar sein, solange ihre Regeln gelten.

Fall A: Bleiben trotz Konflikt

B

Pause & zweite Chance



Pause und zweite Chance

A

**bleiben trotz
Konflikt**

B

Nach mehreren Gesprächen und einer weiteren Eskalation pausierte ein Spieler auf dem Server. Wir erklärten die Gründe und hielten Kontakt. Nach etwa einem halben Jahr, weiteren Gesprächen und auf seinen Wunsch kehrte er zurück. Die zweite Chance ist an klare Grenzen gebunden.

**Fall B: Rückkehr nach
Pause**



Grenzen und Zugehörigkeit zusammen denken

A

**Bleiben trotz
Konflikt**

B

**Pause & zweite
Chance**

!

Ein Serververbot bleibt das letzte Mittel. Wir bearbeiten Konflikte möglichst mit den Spielenden. Zugleich schützen wir die Gruppe. Entscheidungen und zweite Chancen brauchen deshalb nachvollziehbare Regeln.

Unsere Haltung



Fragen für die fachliche Diskussion

Wann wird übernommene Verantwortung zu problematischer Macht? Verantwortung und Macht	Schaffen offene Abstimmungen Fairness oder neuen Gruppendruck? Offene Abstimmungen	Welche Konflikte lösen Spielregeln, welche brauchen Gespräche? Technik und Beziehung	Wie viel individuelle Nachsicht trägt eine Gemeinschaft? Zweite Chancen
--	---	---	--



Was Cubix für demokratisches Lernen zeigt

Entscheidungen brauchen sichtbare Folgen in der eigenen Spielwelt. Selbstwirksamkeit	Wiederkehrende Treffen und Gilden stiften Zugehörigkeit. Zugehörigkeit & Begegnungen	Sicherheit entsteht aus Beziehungen, Regeln und Technik. Sicherheit & Fairness	Konflikte und zweite Chancen gehören zum Lernprozess. Konflikte & Grenzen
---	---	---	--

Kontakt

Wir freuen uns auf den Austausch

Gemeinsam für mehr Beteiligung,
Kreativität und gute digitale Räume.



Brigitta

- Wortmann Medienwerkstatt
- Brigitta Wortmann
- info@wortmann-medienwerkstatt.de
- wortmann-medienwerkstatt.de

Gemeinsam

- WOFR – Wortmann-Fruzz GbR
- info@wofr.de
- wofr.de
- MineSpace
- info@minespace.cloud
- minespace.cloud



Fruzz

- Cedric Spitzer
- info@fxz.koeln
- fxz.koeln

*Bis bald
im Spiel!*

