



„GENERAL SOLUTIONS“ – POLITISCHE BILDUNG MIT EINEM ESCAPE GAME ZUR DIGITALEN ZUKUNFT

Ob „Blade Runner“, „I, Robot“, „Ready Player One“ oder „Play“ – wenn es ein Themenfeld gibt, in dem besonders viele Filme, Bücher oder Computerspiele positive oder negative Geschichten über die Zukunft erzählen, dann ist es zweifelsohne das der Digitalisierung. Ihnen allen ist gemein, dass digitale Technologien schon in nicht allzu ferner Zeit das gesellschaftliche Zusammenleben grundlegend verändern könnten. Solche oft bedrohlichen, dystopischen Bilder finden auch in aktuellen Diskursen um die Digitalisierung eine Resonanz. Offenbar sind sie spannend für eine Gesellschaft, die sich in einem rasanten technischen Wandel befindet und darüber nachdenkt, welche Auswirkungen auf Bildung, Arbeit, gesellschaftliche Normen und nicht zuletzt unsere Demokratie sich damit verbinden.

Dystopische und utopische Geschichten sind auch für die politische Bildung ein produktiver Ausgangspunkt, um sich mit diesen Fragen auseinanderzusetzen. Ihren Reiz entwickeln sie vor allem dann, wenn sich darin Entwicklungen wiederfinden, die in der eigenen Realität bereits existieren oder ihr sehr nahe sind, aber durch einen kleinen Twist dennoch weit genug weg scheinen, um aus einer kritischen Distanz reflektiert zu werden. Dann eröffnen Stories aus der Zukunft einen Raum, um darüber nachzudenken, welche Entscheidungen heute getroffen werden müssten, um Digitalisierung entsprechend der eigenen Überzeugungen zu gestalten. Spielerische Elemente können diesen Transfer besonders wirkungsvoll unterstützen. Im Kindesalter ist das Spielen die Form des Begreifens der Welt, das sich dann – erweitert um das Ausprobieren von unterschiedlichen Möglichkeiten, Verhaltensmustern, Optionen, Risiken – bei Heranwachsenden fortsetzt. Nach Johan Huizingas *homo ludens* bietet das Spielen die Möglichkeit, die eigene Persönlichkeit in einem geschützten Rahmen weiterzuentwickeln und Verhaltensweisen auszuprobieren, für die in der Realität der Mut fehlt: „Mit Spielen kann zunächst gefahrlos und ‚straflos‘ ausprobiert und geübt werden, was später

lebensnotwendige Fähigkeiten sind.“¹

Mit ihrem Escape Game „General Solutions“ hat die Innovationsgruppe „Digitale Demokratie“ der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung ein Format entwickelt, das diese beiden Aspekte zusammenführt: Im Spiel sind die Teilnehmenden im Jahr 2025 als eine Gruppe von Bewerber*innen bei „General Solutions“ zu Gast. Dieses führende Technologieunternehmen seiner Zeit steht kurz davor, ein *Social-Scoring*-System einzuführen, das in Verbindung mit einer kompletten Vernetzung und Datafizierung des Alltags unser Verständnis von Freiheit, Demokratie und gesellschaftlichem Zusammenleben grundlegend verändern könnte. Die Zutaten dieses *Social-Scoring*-Systems, die im Spiel verwendet werden, sind dabei in die nahe Zukunft verlagert, aber schon heute bekannt und im Einsatz: Unsere Welt ist mit einer Vielzahl von Sensoren ausgestattet, die Daten darüber erheben und auswertbar machen, wie wir leben, uns ernähren, wie viel Sport wir treiben, wen wir daten, wohin wir uns bewegen, was wir konsumieren, mit welcher Geschwindigkeit wir schreiben, was unsere Aufmerksamkeit fesselt und was wir wünschen. Und auch Systeme, die diese Daten aggregieren und daraus Aussagen über unser Verhalten errechnen, werden von privaten und staatlichen Akteuren bereits genutzt, um uns immer zielgerichteter Produkte zu verkaufen oder uns zu überwachen.

Escape Game als Form des Game-based Learning

Live Escape Games oder *Escape Rooms* gibt es mittlerweile in fast allen größeren Städten in Deutschland. Zumeist von kommerziellen Anbietern entwickelt, folgen sie immer einem ähnlichen Prinzip: Eine Gruppe von Spieler*innen hat eine begrenzte Zeit zur Verfügung – meistens 60 Minuten –, um sich den Weg aus einem verschlossenen Raum heraus zu bahnen. Dabei müssen sie Hinweise entschlüsseln und Rätsel lösen, bei denen Geschicklichkeit und logisches Denken gefragt sind. Versionen mit geringerem Materialaufwand gibt es auch als Brettspiel.

Während bei diesen Angeboten in der Regel Spaß und eine schöne Teamerfahrung im Mittelpunkt stehen, sind Escape Games auch für die außerschulische Bildung ein spannendes Format geworden. Mit der passenden Geschichte und den zugehörigen Rätseln bieten sie einen spielerischen und niedrigschwiligen Einstieg in Themen und Lernerfahrungen – unabhängig von Alter und Vorkenntnissen der Teilnehmenden.²

Escape Games lassen sich somit dem Game-Based Learning zuordnen: Dieser Begriff „umfasst sehr unterschiedliche Konzepte und Ansätze; aber letztlich geht es immer darum, Spiele zu Lern- und Bildungszwecken einzusetzen, d.h. Game-Based Learning bettet Spiele in ein umfassenderes Lernszenario ein und verknüpft Spiel- und (andere) Lernangebote. Spiele werden beim Game Based Learning also ‚ernst‘ genommen und pädagogisch eingesetzt.“³ Um dem Spiel eine Dynamik zu geben, werden unterschiedliche motivationale Treiber angesprochen. Erstens ist dies die Relevanz des Themas, auf das sich die Spielenden mit Interesse einlassen. Im Escape Game „General Solutions“ ist das Spiel in eine spannende Geschichte eingebettet: Diese wird zu Beginn von der Spielleitung und durch ein Video eingeführt, dann im Rahmen unterschiedlicher Medien und durch

den Protagonisten als Reaktion auf den Spielfortschritt weitererzählt. Zweitens tauchen im Spiel Herausforderungen und Rätsel auf, die von den Teilnehmenden gelöst werden müssen. Innerhalb der Spielzeit müssen sie bei „General Solutions“ die Bestandteile eines Passworts finden. Auf dem Weg dahin warten jedoch viele kleinere Rätsel, die durch ihre Gestaltung unterschiedliche Spieltypen und Kompetenzen ansprechen. So erfordert die Lösung mancher Aufgaben eher logisches Denken, die anderer Rätsel eher kreative Fähigkeiten. Manche Rätsel mit vielen Bausteinen sind nur durch Kooperation in der Gruppe zu lösen, während andere ideal für Tüftler*innen sind, die gern für sich arbeiten.

Auf diese Weise werden auch unterschiedliche Bedürfnisse der Spielenden angesprochen – einerseits das Bedürfnis, Dinge kontrollieren zu können und diese weiterzuentwickeln, andererseits das Bedürfnis nach sozialer Verbundenheit. All dies findet gleichzeitig statt, denn die Teilnehmenden beginnen in der Regel alle gleichzeitig, den Raum zu entdecken, Puzzleteile zu finden, zu kombinieren und Lösungswege auszuprobieren.

Für die Rahmung dieser Prozesse ist die zeitliche Begrenzung des Spiels ein entscheidender Faktor, der in der Gestaltung durch Elemente wie einen sichtbaren Timer oder eine atmosphärische Verdichtung, zum Beispiel spannungsreiche Hintergrundmusik, noch verstärkt werden kann. Hierbei ist nicht zuletzt auch die Möglichkeit des Scheiterns ein entscheidender Motivator, der sich mit unseren Erfahrungen aus der Durchführung des Spiels deckt: Sobald das Spiel beginnt, haben die Teilnehmenden den starken Wunsch, die Rätsel zu lösen und das Spiel zu „gewinnen“.



Vom Spiel zum Bildungsprozess, von der Dystopie zu positiven Visionen

Konzeptionell steht das Escape Game in der Arbeit der Innovationsgruppe „Digitale Demokratie“ am Anfang einer vertieften Auseinandersetzung mit den Themen, die im Spiel angelegt sind. Dabei hängt die didaktische Gestaltung des weiteren Prozesses primär davon ab, in welchem Kontext das Escape Game zum Einsatz kommt: ob als Kurzformat, in dem nur 30 Minuten für eine Auswertung vorhanden sind, oder im Rahmen einer Themenreihe bis hin zu einem mehrtägigen Seminar. Der erste Schritt, um auf Themen und Fragestellungen einzugehen, die in der Story angelegt waren, besteht in allen Fällen darin, das Spiel mit einem Abschütteln der Rollen abzuschließen und den Raum zu verlassen. Die Jugendlichen treten aus dem Spiel und den dortigen Rollen heraus und können nun aus ihrer persönlichen Perspektive auf die Erfahrungen im Spiel blicken. Eine zentrale Frage ist dabei, welche Themen und Fragestellungen in dem Spiel aus Sicht der Jugendlichen aufkommen. Diese können zunächst gesammelt und geordnet werden, um sie in einem nächsten Schritt zu vertiefen. Im Fall von „General Solutions“ stellt sich zum Beispiel die Frage, was den Teilnehmer*innen an dem fiktiven Unternehmen aus ihrem eigenen Mediennutzungsverhalten bekannt vorkommt oder wo sie sonst Bezüge zu ihrer Lebensrealität sehen.

Im Spiel finden sich dabei vielfältige thematische, eng miteinander verbundene Ansatzpunkte, um mit Jugendlichen über die Gestaltung der Digitalisierung ins Gespräch zu kommen:

- **Nutzungsverhalten von digitalen Medien und Datenspuren**

Das Internet ist eine Plattform für eine Vielzahl von Diensten, durch deren Nutzung ein Datenschatten entsteht. Jede Suche, jeder Klick, jede Nachricht, jeder Kommentar – alles hinterlässt Datenspuren, die in vielen Fällen gespeichert, ausgewertet und zu Nutzer*innen-Profilen verdichtet werden. Interessant kann es an dieser Stelle sein, sich mit Jugendlichen ihren digitalen Tagesablauf anzuschauen und zu fragen, welche Dienste sie nutzen, welche Rechte diese haben und wo die Jugendlichen somit selbst Datenspuren hinterlassen.

- **Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung**

Beim Thema Datenschutz geht es unter anderem um die Fragen, welche Art von Daten als sensibel eingestuft werden, wie diese Daten durch Dritte verarbeitet, gespeichert und weitergegeben und wie sie vor unerwünschtem oder öffentlichem Zugriff geschützt werden können. Mit dem Thema Informationelle Selbstbestimmung können zudem die Reflexion und Handlungsfähigkeit von Teilnehmenden gestärkt werden, zum Beispiel indem sie ihre Rechte kennenlernen, von Plattformen zu erfahren, welche Daten über sie gespeichert werden, wie diese verwendet werden – und sie jederzeit löschen zu lassen.

- **Geschäftsmodelle der digitalen Plattformen**

Jugendlichen begegnen unterschiedliche Geschäftsmodelle von digitalen Plattformen. Während In-App-Käufe einen nachvollziehbaren Preis haben, ist für die Nutzer*innen bei Gratisanwendungen weniger ersichtlich, womit die Leistung bezahlt wird. Prominente Beispiele wie WhatsApp oder Instagram, die bei jungen Menschen äußerst beliebt sind und die zum sozialen Miteinander unbedingt gehören. Daher ist es wichtig zu verstehen, wie diese Unternehmen mit den Daten ihrer Nutzer*innen Werbeeinnahmen generieren und in welcher Form die Unternehmen dazu Daten erheben und nutzen.

- **Social Scoring und Diskriminierung**

- Von Algorithmen und Maschinenlernen gestützte Bewertungssysteme sind schon heute eine Realität, die sich weitgehend der Kontrolle durch die Nutzer*innen oder eine demokratische Politik entzieht. Eine neue Prominenz haben diese Systeme durch die Einführung eines *Citizen Score* in China erhalten. Auch wenn dieser wohl (noch) nicht der Dystopie einer digitalen Diktatur entspricht, ist festzuhalten, dass die technischen Voraussetzungen vorhanden sind, um systematisch das Verhalten großer Bevölkerungsgruppen anhand von Kategorien zu erfassen, bestimmtes Verhalten zu belohnen und anderes zu sanktionieren. Damit geht also automatisch die Frage einher, wie es in einem solchen System um persönliche Freiheit bestellt ist und welche Gefahren sich daraus für die Diskriminierung von Menschen ergeben.

- **Whistleblower: Verrat oder Widerstand**
Ob Edward Snowden oder Julian Assange – Whistleblower haben in den letzten Jahren mit ihren Enthüllungen dazu beigetragen, Missstände und Skandale, die sich im Verborgenen abspielten, in die Öffentlichkeit zu tragen. Im Escape Game ist es ebenfalls ein ehemaliger Mitarbeiter von „General Solutions“, der die Teilnehmenden auf eine Gefahr hinweist und um Hilfe bittet. Dennoch ist die Frage, wann diese Form des Widerstandes gerechtfertigt ist, nicht einfach zu beantworten. Automatisch stellt sich damit auch die Frage, wie die Jugendlichen in so einer Situation selbst handeln würden, ab wann für sie Grenzen erreicht sind, die es erlauben, gegen Gesetze zu verstoßen oder die Vertraulichkeit von Informationen an ihrem Arbeitsplatz zu verletzen.
- **Manipulation von Informationen und demokratischen Debatten**
Digitalisierung verändert demokratische Politik fundamental. Dabei werden zunehmend Risiken sichtbar: Wahlkämpfe werden durch Hacker und Datenleaks gestört. Bei kontroversen Themen tobt in Foren und sozialen Medien ein lauter Streit um die Meinungsführerschaft. Hassreden und gezielte Falschmeldungen werden strategisch eingesetzt und finden rasch Verbreitung. Es besteht die Sorge, dass Algorithmen zu einer Polarisierung der Gesellschaft beitragen, indem Nutzer*innen nur noch die Inhalte angezeigt werden, die ihrem Weltbild und ihren Meinungen entsprechen.

- **Digitale Zukunft**
Manchmal gibt es in Dystopien die Vorstellung, dass Maschinen die Herrschaft über den Menschen übernehmen. Tatsächlich – und das verdeutlicht das Spiel „General Solutions“ – handelt es sich bei Digitalisierung aber um einen von Menschen initiierten Prozess, der auch von Menschen beeinflusst und gestaltet werden kann. Anknüpfend an die Gefahren und Herausforderungen, die sich aus den bisherigen Themen ergeben, ist daher die entscheidende Frage, was sich die Jugendlichen selbst für die Gestaltung der Digitalisierung wünschen. Welches Menschenbild ist ihnen wichtig? Welche Spielregeln sollen gelten? Und nicht zuletzt, wer soll in einer Demokratie darüber entscheiden?

Zu allen diesen Themenfeldern können Methoden zum Einsatz kommen, mit denen Wissen erarbeitet, unterschiedliche eigene und politische Handlungsoptionen diskutiert oder die kritische Reflexion über das Thema verstärkt werden können. Dazu hat die Innovationsgruppe bereits begonnen, Materialien für eine Vertiefung der jeweiligen Themenfelder zu erarbeiten und wird diese laufend weiter ausarbeiten.

Lessons learned: Testen, Teilen, Pimpen

Die Entwicklung eines Escape Games für die politische Bildung ist ein kreativer, lohnenswerter, aber auch zeitintensiver Prozess. Die Herausforderung liegt darin, eine Geschichte und eine Rätselstruktur so zu gestalten, dass sie als Spiel funktionieren und zugleich einen guten Einstieg in die Auseinandersetzung mit einem Thema im Rahmen der politischen Bildung bieten.

Die Innovationsgruppe „Digitale Demokratie“ hat daran mehr als zwei Jahre intensiv gearbeitet. Als zentral haben sich dabei einige Prinzipien erwiesen, die auch im weiteren Prozess eine wichtige Rolle spielen werden.

- **Testen**

Zum einen war es sehr wichtig, das Spiel immer wieder mit unterschiedlichen Zielgruppen zu testen und anzupassen. Erst dadurch wird sichtbar, wie schwer ein Rätsel von Teilnehmenden erlebt wird oder wie viel Zeit benötigt wird. Zudem zeigten sich vielfältige Fehlerquellen, die insbesondere beim Einsatz von technischen Geräten auftreten. Auch jeder Einsatzort und jeder Kontext bringt bei einem mobilen Escape Game Herausforderungen oder Anliegen mit sich. Das Format „Escape Game“ ermöglicht, gemäß den eigenen Schwerpunkten flexibel zu reagieren und neue Rätsel zu integrieren.

- **Teilen**

Zum zweiten hat es sich als große Ressource erwiesen, Wissen zu teilen und voneinander zu lernen. So haben wir in unserer Arbeit von den Erfahrungen anderer Entwickler*innen und Spieleexpert*innen profitieren dürfen. Umgekehrt haben wir festgestellt, dass die Bereitschaft, das eigene Spiel bei Fachtagen und Workshops auch im unfertigen Zustand vorzustellen, auf eine positive Resonanz stieß. Aufbauend auf diesen Erfahrungen wird die Evangelische Trägergruppe „General Solutions“ als *Open Educational Ressource* zur Verfügung stellen und anderen Akteuren ermöglichen, das Spiel selbst zum Einsatz zu bringen und weiterzuentwickeln.

- **Pimpen**

Nicht zuletzt spielt die kreative und professionelle Gestaltung von Rätseln, Raum und Medien eine wichtige Rolle, um ein attraktives Angebot der politischen Bildung im Escape Game zu entwickeln. Gerade weil es viele professionell gestaltete kommerzielle Escape Games gibt, sollten sich auch Angebote der politischen Bildung die Zeit für eine ansprechende Gestaltung, spannende Rätsel und digitale Tools nehmen.



1. Fleisch, Hans (2018): Gamification4Good. Gemeinwohl spielerisch stärken. Berlin: Erich-Schmidt-Verlag, S. 24.
2. Vgl. Beitrag von Jantschek, Ole (2019): Gemeinsam rätseln und demokratisch entscheiden: Escape Games in der politischen Bildung. Beitrag auf: [werkstatt.bpb.de – Digitale Bildung in der Praxis](https://www.bpb.de/werkstatt/bpb.de-Digitale-Bildung-in-der-Praxis). Online verfügbar: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/299699/gemeinsam-raetseln-und-demokratisch-entscheiden-escape-games-in-der-politischen-bildung>, Zugriff: 7.11.2019.
3. Fleisch a.a.O, S. 20.

Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.) (2019): UTOPIEN! Praxiskonzepte für eine kritische, innovative und zukunftsfähige politische Jugendbildung. Jahrbuch 2019. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 26-33. www.politische-jugendbildung-et.de

Annika Gramoll ist Referentin für gesellschaftspolitische Jugendbildung im Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau.

Ole Jantschek ist Pädagogischer Leiter der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung.

Jan Witza ist Referent für gesellschaftspolitische Jugendbildung bei der Evangelischen Jugend Sachsen.

et

ON TOUR

Die Projektgruppe „Digitale Demokratie“ bietet bundesweit Seminare, Workshops und Fachtage rund um das Thema Digitalisierung mit dem Escape Game an – seit März 2019 bereits an 15 unterschiedlichen Orten. Neben vielfältigen Veranstaltungen für Jugendliche, kam das Spiel auf dem Bundeskongress Politische Bildung in Leipzig, beim Forum Internationaler Spielmarkt in Potsdam, dem Deutschen Evangelischen Kirchentag in Dortmund und bei Fachtagen zum Einsatz. Auch 2020 planen wir Einsätze in ganz Deutschland, die wir gern gemeinsam mit Partnern vor Ort planen und durchführen.



STECKBRIEF

Worum geht es?

„General Solutions“ ist ein mobiles Escape Game zu den Themen Digitalisierung, Big Data und Informationelle Selbstbestimmung.

Für wen ist es gedacht?

Das Escape Game ist für Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren konzipiert. Auch Multiplikator*innen der politischen Bildung oder Jugendarbeit, Lehrer*innen und an den Themen interessierte Menschen können das Escape Game spielen. Die Gruppengröße je Spieldurchgang sollte 10 Personen nicht überschreiten.

Wie lange dauert es?

Das Spiel dauert maximal 60 Minuten. Für die Reflexion müssen mindestens 30 Minuten eingeplant werden. Wir empfehlen jedoch, das Escape Game in ein Seminar einzubetten.

Wo kann es stattfinden?

Das Escape Game kann in jedem Raum mit einer Grundfläche von mindestens 14 m² aufgebaut werden. Benötigt werden außerdem drei Tische, ein Bürostuhl und ein Regal. Alle anderen Materialien werden in zwei Transportkisten verpackt zur Verfügung gestellt.

Wer darf es nutzen?

Das Spiel ist als *Open Educational Ressource* (OER) lizenziert und steht damit als freies Bildungsmittel zur Verfügung. Die Evangelische Trägergruppe hat dazu ein Handbuch entwickelt. Der Raum kann komplett nachgebaut werden und die notwendigen Videos, Sounddateien, Druckvorlagen und didaktischen Materialien werden für die nicht-kommerzielle Verwendung kostenfrei weitergegeben.



Und wie geht es weiter?

Für alle Interessent*innen besteht die Möglichkeit, das Escape Game 2020 im Rahmen von zwei „GS-Supervisor-Workshops“ in Leipzig und Mainz kennenzulernen und danach selbst in der Bildungsarbeit einzusetzen. Weitere Veranstaltungen sind nach Absprache möglich.

Team

[Ole Jantschek](#)

Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et)

[Annika Gramoll](#)

Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (ZGV)

[Jan Witza](#)

Evangelische Jugend Sachsen

[Jan Grooten](#)

Jugendbildungsstätte Junker Jörg, Evangelische Akademie Thüringen

[Uwe Jakubczyk](#)

Evangelische Akademie Hofgeismar

[Claudia Rauch](#)

Evangelische Akademie Baden

[Christian Schlademann](#)

Evangelische Jugendsozialarbeit Bayern e. V.

[Burkhard Schmidt](#)

Evangelische Akademie der Nordkirche

[Johannes Scholz-Adam](#)

Evangelische Jugendsozialarbeit Bayern e. V.

[David Wildner](#)

Christliches Jugenddorfwerk Deutschlands e. V. (CJD)

<https://www.politische-jugendbildung-et.de/projekt/general-solutions/>

