



# ACTIONBOUND

## ZEIG MIR, WAS DU DIR WÜNSCHST!



Um mit Menschen über das Zusammenleben ins Gespräch zu kommen, helfen Methoden, die auf unterschiedliche Blickwinkel aufmerksam machen, für diese einen Raum bieten und zum Austausch auffordern. Hierfür eignet sich das Programm „Actionbound“. Dieses basiert auf der Idee, digital gestützte „Schnitzeljagden“ selbst zu entwickeln. So liefert es eine Oberfläche, auf der Nutzer\*innen Fotos, Videos, Sprach- oder Schriftbeiträge, Quizformate sowie GPS-Punkte und einiges mehr einbinden.

„Zeig mir, was Du Dir wünschst! – Wie wollen wir zusammenleben?“ Als Antwort auf diese Frage können Jugendliche eine Tour über die Lieblingsorte in ihrer Stadt erstellen. Erwachsene oder andere Jugendliche können diese Tour spielen und ihre Visionen zum gesellschaftlichen Miteinander über die dazugehörige App einpflegen. Wird abschließend über die gesammelten Ergebnisse diskutiert, werden Bilder und unterschiedliche Aufnahmen verglichen und ausgetauscht. In der et sind bereits vielfältige spannende Bounds entstanden:

Beispielsweise können über den Bound „GG20 – Spiel mit den Grundrechten unserer Demokratie“ von der Evangelischen Akademie der Nordkirche die ersten 20 Grundrechte im Grundgesetz aufgegriffen werden (vgl. Beitrag in diesem Jahrbuch).

Die Evangelische Akademie in Sachsen-Anhalt e.V. nutzte im Rahmen des Reformationsjubiläums Actionbound als Einstieg, um sich auf die Spuren von

bekanntesten Persönlichkeiten der Reformation zu begeben. Daraus entstanden vier unterschiedliche Bounds, die jeweils in sechs verschiedene Sprachen übersetzt wurden.

In Hachenburg entstand im Rahmen eines zweitägigen Projekts des Zentrums Gesellschaftliche Verantwortung (ZGV) mit Jugendlichen der „Hachenbound“. Durch ihn können Besucher\*innen die Stadt kennenlernen, Lieblingsecken von Jugendlichen entdecken und selbst kreativ werden.

Mit der „Escape-Challenge“ des ZGV werden aktuelle Debatten im Bereich Digitalisierung aufgenommen. Die Challenge regt an, darüber nachzudenken, welche Berechtigungen einzelne Apps auf den eigenen Geräten haben. Im Anschluss lässt sich über Vor- und Nachteile von Tracking und über netzpolitische Themen diskutieren.

---

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

*Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.): UTOPIEN! Praxiskonzepte für eine kritische, innovative und zukunftsfähige politische Jugendbildung. Jahrbuch 2019. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 52-53.  
[www.politische-jugendbildung-et.de](http://www.politische-jugendbildung-et.de)*

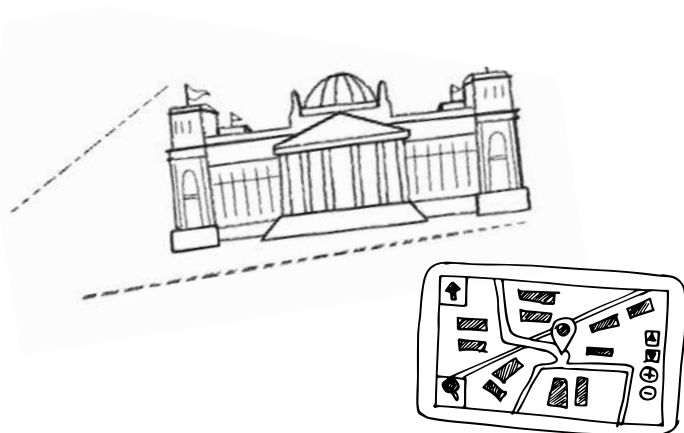
# UTOPIEN, STADTENTWICKLUNG UND POLITISCHE BILDUNG MIT MINECRAFT UND MINETEST

Mehr als die Hälfte aller Jugendlichen – bei Jungen sogar fast Dreiviertel – spielt regelmäßig mehrmals pro Woche Videogames am PC, auf Konsolen oder auf dem Smartphone.<sup>1</sup> Einige dieser Spiele haben das Potenzial, Kreativität, Lösungsentwicklung und Zusammenarbeit zu fördern, besonders da, wo in virtuellen Welten interagiert wird.<sup>2</sup> Wichtig ist dabei, dass die Prinzipien von Spielen in den Lernprozess integriert werden: Versuch, Irrtum, Herausforderung, Teamarbeit, Belohnung, Gewinn. Für die Jugendbildung bietet das nicht nur die Möglichkeit, besonders engagierte Teilnehmende zu gewinnen, sondern darüber auch neue Zielgruppen zu erreichen.

Mit dem nach wie vor sehr beliebten Videospiel Minecraft<sup>3</sup> oder der kostenlosen und freien Alternative Minetest<sup>4</sup> lässt sich in pädagogischen Projekten an die digitale Lebenswelt<sup>5</sup> von Kindern und Jugendlichen anknüpfen. Wie in einer Art virtuellem Lego mit einer unbegrenzten Zahl an Bauklötzen und fast beliebig vielen Spielenden können dann gemeinsam Utopien entwickelt werden.

Im Wettbewerb „Die faire Stadt der Zukunft“ haben Jugendliche zum Beispiel nicht nur eine nachhaltige Stadt gebaut, sondern auch das Schulsystem reformiert. Lehrende werden zu Lernbegleiter\*innen und Schüler\*innen unterrichten *peer to peer*.<sup>6</sup> Im Vorfeld des Bauhaus-Jubiläums haben Jugendliche im Auftrag der Berliner Gropiusstadt kreativ Ideen dazu umgesetzt, wie der Stadtteil wieder lebensfreundlicher werden kann. In einem Modell fügt sich ein unterirdischer Jugendclub perfekt in multifunktionale Parkanlagen ein.<sup>7</sup> Jeweils innerhalb einer Ferienwoche haben 11- bis 14-Jährige in einem anderen Projekt im Videospiel Filme zur Umsetzung der UN-Kinderrechte und zu politischen Themen wie den Mauerfall gedreht.<sup>8</sup> Oder Jugendliche werden durch die Erstellung des Mini-Games „Minehandy“ zu Multiplikator\*innen des globalen Lernens.<sup>9</sup>

Solche Projekte können mit einer Jugendgruppe zu einer vorher vereinbarten Zeit umgesetzt werden. Man kann aber auch Jugendliche aus unterschiedlichen Kontexten dann mitmachen lassen, wann es ihnen am besten passt. Das kann wie oben beschrieben in Wettbewerben oder durch einen thematischen Server passieren, wie es das Berliner Bibelkabinett oder rpi-virtuell mit dem Online-Adventskalender vormachen.<sup>11</sup>



1. Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2018): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart, S. 56. Online unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf), Zugriff: 9.10.2019.
2. Zur Bedeutung und zu Analyseebenen virtueller Welten für Bildung und Medienpädagogik vgl. Jörissen, Benjamin (2010): Strukturelle Ethnografie Virtueller Welten. In: Grell, Petra; Marotzki, Winfried; Schellhowe, Heidi (Hrsg.): Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. Wiesbaden, S. 119–143, hier S. 210.
3. Auch wenn der ganz große Minecraft-Hype durch das Spiel „Fortnite“ gebrochen wurde, ist Minecraft immer noch das dritbeliebteste Videospiel, vgl. JIM-Studie 2018, S. 59. Die Minecraft- und Minetest-Projekte des Autors sind unter [www.j-a-w.de/minecraft](http://www.j-a-w.de/minecraft) dokumentiert.
4. Download unter <https://www.minetest.net>. Bereits vorbereitete pädagogische Minetest-Versionen gibt es z. B. hier: <https://www.multimediamobile.de/sued/materialien-sued/sued-minetest/>, Zugriff jeweils: 9.10.2019.
5. Mehr als die Hälfte aller Jugendlichen – bei Jungen sogar fast Dreiviertel – spielt regelmäßig mehrmals pro Woche Videogames am PC, auf Konsolen oder auf dem Smartphone, vgl. dazu: JIM-Studie 2018, S. 56.
6. Vgl. <http://www.die-faire-stadt.de>, Zugriff: 9.10.2019.
7. Vgl. <https://bauhaus-spirit.com/de/b-lab.html>, Zugriff: 9.10.2019.
8. Vgl. [www.j-a-w.de/berlin](http://www.j-a-w.de/berlin), Zugriff: 9.10.2019.
9. Vgl. [www.handyaktion-nrw.de/minehandy](http://www.handyaktion-nrw.de/minehandy), Zugriff: 26.10.2019.
10. Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=jaCDUadsOpQ>, Zugriff: 9.10.2019.
11. Vgl. <https://blogs.rpi-virtuell.de/minetest/category/adventskalender/>, Zugriff: 9.10.2019.

*Tobias Thiel ist Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e. V.*

*Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.): UTOPIEN! Praxiskonzepte für eine kritische, innovative und zukunftsfähige politische Jugendbildung. Jahrbuch 2019. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 56-57. [www.politische-jugendbildung-et.de](http://www.politische-jugendbildung-et.de)*

# VR-BRILLEN – VIRTUELLE REALITÄTEN UND POLITISCHE BILDUNG

Für die einen sind sie nur Spielzeug mit Wow-Effekt, für andere schon einer der größten Fortschritte im Bildungsbereich, mit viel mehr Möglichkeiten als vermeintlich trockene Lehrbücher oder Filme: VR-Brillen.

Virtuelle Realität (VR) ist nicht neu. Es gibt sie seit Jahrzehnten, auch wenn sie meist nur gut versteckt in wissenschaftlichen Forschungslaboren, High-End-Industrie- oder -Militäranlagen zu finden war. Die visuellen Ausgabegeräte (Head-Mounted Displays, kurz HMD) waren riesig, unhandlich und extrem teuer.<sup>1</sup> Bis zur Einführung des „Oculus Rift Entwicklungs-Kit“, als ein Kickstarter-Projekt im Jahr 2012, sind eine Reihe von Versuchen gescheitert, VR-Systeme für die Konsumentenebene nutzbar zu machen.<sup>2</sup>

Heute ist ein Großteil der technischen Grundlagenarbeit erfüllt, die Technologie ist erschwinglich und Dank einer Reihe von Systemen (die nunmehr zum Teil auf mobilen Systemen basieren) gibt es eine große Gemeinschaft für Entwicklung von VR-Inhalten. Auch wenn viele VR-Enthusiasten aus dem Gaming-Bereich kommen, gibt es inzwischen eine Fülle von Creative-Commons-Inhalten und frei verfügbaren Apps, die sehr gut für den Bildungsbereich eingesetzt werden können.<sup>3</sup> Diese günstige Ausgangsbasis – mobile und kostengünstige HMDs sowie frei verfügbare und hochwertige Inhalte – waren die Grundlage für die Idee, VR-Systeme in der außerschulischen politischen Bildung zu nutzen.

Unter dem Titel „Politik vor Augen – Virtuelle Realitäten & Politische Bildung“ wurde seit November 2018, im Rahmen bundesweiter Großveranstaltungen des CJD, eine Reihe von kurzzeitpädagogischen Angeboten mit den VR-Brillen *Oculus Go* durchgeführt. Das Alter der Teilnehmer\*innen lag zwischen 14 und 30 Jahren. Ein Großteil der Zielgruppe hatte ausgeprägte Anpassungsschwierigkeiten an die Um- und Mitwelt sowie mehrheitlich eine eingeschränkte Aufnahme- bzw. Aufmerksamkeitsschwierigkeit. Ein Großteil der Teilnehmer\*innen brachte eine primär negativ konnotierte Vorstellung des Begriffs Politik mit, jedoch auch ein ausgeprägtes Interesse an der Nutzung einer VR-Brille.

Ohne an dieser Stelle den Diskurs über Chancen und Grenzen medienvermittelter politischer Jugendbildung neu zu beleben, sollte nicht aus den Augen verloren werden, dass VR-Systeme speziell dazu dienen, ein Maximum an *Immersion* bei der Nutzung zu erzeugen. Dieser Erlebniszustand soll die Illusion einer unvermittelten Mediennutzung bewirken und geht damit weit über das hinaus, was Printmedien wie Texte oder Bilder oder auch die Rezeption von Filmen leisten können.<sup>4</sup>

Die Nutzer\*innen konnten selbst entscheiden, wohin sie sehen wollen, und hatten so das Gefühl, tatsächlich in die Szenerie einzutauchen. Die Möglichkeit eines unmittelbaren Erfahrungsgefühls vermittelt nicht nur Inhalte, sondern gab zudem auch eine räumliche Vorstellung, die im Kopf bleibt. „Politische Bildung muss gar nicht langweilig sein“, wie eine Teilnehmerin anschließend kurz zusammenfasste.



Ein Großteil der in diesem Zusammenhang genutzten Inhalte bezog sich auf die Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen.<sup>5</sup> Mit Al Gore die bedrohliche Eisschmelze in der Antarktis zu beobachten, ist genauso „nah“ wie der Besuch eines UNHCR-Flüchtlingscamps im Nahen Osten. Die Möglichkeit, internationale Journalisten bei ihrer Arbeit in den gefährlichsten Ländern dieser Welt zu begleiten, ist genauso einfach wie einen VR-Blick auf die Stadt der Nuklearkatastrophe von Tschernobyl zu werfen und anschließend mit jungen Menschen herauszuarbeiten, wie wichtig unsere Verantwortung zur Bewahrung dieser Welt ist.

Neben den zum Teil sehr beeindruckenden Immersions-effekten und neuen Möglichkeiten, die VR-Systeme auch im non-formalen Bildungsbereich bieten, sollten auch die technischen Schwierigkeiten nicht aus dem Blick verloren gehen, die sich fast zwangsläufig beim Umgang mit den Geräten ergeben: Die Benutzerfreundlichkeit ist nicht immer überzeugend, sodass Batterielaufzeiten, Menüführungen, fehlende Hilfeinformationen, unzureichende Geschwindigkeiten in der Wiedergabe von Inhalten, Softwarefehler, Systemabstürze und die Ladezeiten von Videos teilweise eine hohe Flexibilität im pädagogischen Umgang erfordern.

1. Das von Ivan Sutherland 1968 an der Harvard University entwickelte erste Head-Mounted Display (HMD) musste an der Decke des Raumes montiert werden, wurde mit mehreren tausend Volt betrieben und hatte bei den Entwicklern den Arbeitstitel „Schwert des Damokles“, vgl. dazu: Association for Computing Machinery, [https://amturing.acm.org/photo/sutherland\\_3467412.cfm](https://amturing.acm.org/photo/sutherland_3467412.cfm), Zugriff: 1.8.2019.
2. Vgl. dazu Glover, Jesse; Linowes, Jonathan (2019): Complete Virtual Reality and Augmented Reality Development with Unity. Birmingham, S. 8 f.
3. Vgl. Choi, Dong Hwa; Dailey-Herbert, Amber; Estes, Judi Simmons (2016): Integrating Technological Innovations to Enhance the Teaching-Learning Process. In: Dies. (Hrsg.): Emerging Tools and Applications of Virtual Reality in Education. Hershey, S. 277–304, S. 293.
4. Vgl. Dörner, Ralf et al. (Hrsg.) (2013): Virtual und Augmented Reality. Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Berlin, Heidelberg, S. 14; ebenso Hanser, Felix (2015): Game Studies im Paradigma Virtueller Realität. Eine narratologische Exploration experimenteller Virtual-Reality-Inhalte im Kontext der Oculus Rift Entwicklergemeinschaft. Masterarbeit. o.O., S. 5–8.
5. Eine Übersicht zu dem Teilaspekt „UNVR SDG Action Campaign“ findet sich unter <http://unvr.sdgactioncampaign.org/vr-films>, Zugriff: 1.8.2019.

*David Wildner ist Bundesfachreferent für gesellschaftspolitische Jugendbildung beim Christlichen Jugenddorfwerk Deutschlands gemeinnütziger e. V. (CJD).*

*Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.): UTOPIEN! Praxiskonzepte für eine kritische, innovative und zukunftsfähige politische Jugendbildung. Jahrbuch 2019. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 54-55.  
[www.politische-jugendbildung-et.de](http://www.politische-jugendbildung-et.de)*