

Die Jugendlichen selbst glaubten jedoch, nur an einem Videoseminar teilzunehmen. Die Veranstalter hatten vorab alle Mitarbeiter des Schlosses, das als Herberge diente, sowie einige Bewohner des Ortes über das Spiel informiert. Eine Website berichtete zudem über die Geistererscheinungen in Friedewald. Später wurde das Spiel als Inszenierung aufgedeckt. Allen Jugendlichen hat das Spiel sehr gut gefallen. Einige wenige waren jedoch anfangs verärgert; sie fühlten sich fremdgesteuert und hereingelegt. Die geplanten pädagogischen Ziele, wie das Aufzeigen von Manipulationsmöglichkeiten besonders im Umgang mit modernen Medien, zeigten bei den Teilnehmenden Wirkung.

Beim schwedischen Spiel „Sanningen om Marika“ („Die Wahrheit über Marika“) wurde die einzige für ein *Alternate Reality Game* wichtige Regel daher umbenannt in „pretend that it is real“ – „tu so, als sei es wahr“ (Montola et al. 2009, 204; *weitere Informationen zum Spiel gibt es unter www.thecompany.com, 23.05.2011*). Für die *Alternate Reality Games* mit Bildungshintergrund ist diese Regel sehr gut geeignet. So sind sich die Teilnehmer jederzeit bewusst, dass sie an einem Spiel teilnehmen, werden jedoch trotzdem emotional mit der Ungewissheit konfrontiert, wo genau die Grenzen zwischen dem Spiel und der Realität liegen.

Alternate Reality Games in der politischen Bildung ...

Alternate Reality Games eignen sich für Bildungszwecke insbesondere im politischen Bildungsbereich. Die Vereine „Waldritter e. V.“ (www.waldritter.de) und „basa e. V.“ (www.basa.de) konnten dies mit der Veranstaltungsreihe „Projekt Prometheus“ bereits mehrfach zeigen (*weitere Informationen zur Veranstaltungsreihe gibt es unter www.projekt-prometheus.net*). Eine Besonderheit dieser Spiele ist der hohe erlebnis- und rollenspielerorientierte Anteil, im Gegensatz zu den klassischen *Alternate Reality Games*, die hauptsächlich im Internet stattfanden.

„Projekt Prometheus“ basiert auf der für ein *Alternate Reality Game* typischen Verwischung von Realität und Fiktion. Über mehrere Tage hinweg wird eine mitreißende Verschwörungsgeschichte gestaltet, laut der die Demokratie des Landes in Gefahr ist. Die Spieler folgen Spuren quer durch die Stadt, werten Informationen im Internet aus und wissen dabei niemals, wer zum Spiel gehört und wer nicht.

Die Spiele der Veranstaltungsreihe sind so gestaltet, dass sie für die meisten SpielerInnen physische, psychische und soziale Herausforderungen bieten. Bewusst werden Spielsituationen so designt, dass Grenzerfahrungen durch die Verwischung von Realität und Fiktion gemacht (z. B. durch die spannende Entschärfung einer Bombenattrappe) und neue Horizonte

eröffnet werden (z. B. ein Museumsbesuch für bildungsferne Jugendliche). Durch das Agieren der Teilnehmenden in auf sich selbst gestellten Kleingruppen werden zudem soziale Fertigkeiten und Kompetenzen wie Teamarbeit, Kooperationsfähigkeit und Kompromissbereitschaft gestärkt.

Bei diesem Projekt werden auch aktuelle Themen vermittelt. Die Teilnehmenden erhalten die Möglichkeit, Mechanismen wie die Meinungsmanipulation durch die Medien zu hinterfragen und einen kritischen Blick auf gesellschaftliche Prozesse zu werfen. In der Konfrontation mit Vorurteilen stärken die Teilnehmenden zudem ihre Empathiefähigkeit. Die körperliche Betätigung, das unmittelbare, direkte Erleben und die multi-medial aufbereitete Wissensvermittlung lassen schließlich das Spiel zu einem ganzheitlichen Erlebnis werden, dessen besonderer Schwerpunkt auf der Stärkung der kritischen Medienkompetenz liegt (Springenberg / Steinbach 2009, 47–55).

...und für die Stärkung kritischer Medienkompetenz

Zahlreiche Medien finden in den Spielen von „Waldritter e. V.“ und „basa e. V.“ Verwendung. Durch die fortgeschrittene Technik im Bereich der digitalen Medien ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für Manipulationen, bei denen es den Spielern oft schwerfällt, zwischen Wahrheit und Fiktion zu unterscheiden. So kann ein Zeitungsartikel beispielsweise durch den Einsatz digitaler Medien täuschend echt nachgemacht werden; durch das Internet und in der Video- und Bildbearbeitung ergeben sich noch weitere Möglichkeiten zur Lenkung und (Um-)Gestaltung eines Spiels.

Bei diesen Spielen wird das Hauptaugenmerk der Spieler darauf gelenkt, Manipulationsversuche durch Medien zu enttarnen, um so eine Verbesserung ihrer kritischen Medienkompetenz zu erreichen. Auch die Kompetenz der Teilnehmenden, Informationen zu verarbeiten wird geschult, da sie Informationen nach ihrer Glaubwürdigkeit und Relevanz beurteilen und nach ihrer Wichtigkeit ordnen müssen.

Praxisbeispiel I: Einbindung von Medien in Alternate Reality Games

Das „Projekt Prometheus“

Im Folgenden wird anhand von „Projekt Prometheus“ konkret gezeigt, wie die Einbindung von Medien in *Alternate Reality Games* aussehen kann. Das Spiel „Projekt Prometheus“ wurde bereits mit unterschiedlichen Teil-

nehmergruppen und Altersklassen, jeweils entsprechend angepasst, umgesetzt. Das Ursprungskonzept ist für Jugendliche und junge Erwachsene ab 16 Jahren ausgelegt. Das Spiel knüpft an die Lebenswirklichkeit dieser Altersklasse an.

Als Zeitumfang dienen meist ein bis drei Tage, wobei die Vorbereitung deutlich mehr Zeit in Anspruch nahm. Ein Spannungsbogen kann an einem Tag zwar aufgebaut und wieder aufgelöst werden, jedoch wirkt ein *Alternate Reality Game*, das an mehreren Spieltagen stattfindet – besonders mit einer ins Spiel integrierten Übernachtung – für die meisten Mitspielenden deutlich intensiver. Organisatorisch bedeutet dies aber gleichzeitig einen höheren Aufwand bei der Vorbereitung und Durchführung.



Abb. 14: Vorbereitung und Planung eines *Alternate Reality Games*



Abb. 15: Spielerin bei einer fiktiven Bombenentschärfung