

Dirk Springenberg · Daniel Steinbach

PROJEKT PROMETHEUS

ALTERNATE REALITY GAMES IN DER POLITISCHEN BILDUNG

Berlin im Juni 2008. Eine Gruppe von Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus verschiedenen Teilen der Bundesrepublik entschlüsselt auf dem Festival für junge Politik eine geheimnisvolle E-Mail-Nachricht, die der Bildungsstätte Alte Schule Anspach zugespielt worden ist. Daraus geht hervor, dass genau an diesem Tag ein terroristischer Anschlag in Berlin geplant ist, der unbedingt verhindert werden muss. Die Gruppe wird immer weiter in die Geschichte hineingezogen und deckt eine Verschwörung auf, die das Ziel hat, die demokratische Grundordnung der Bundesrepublik Deutschland außer Kraft zu setzen. Informationen gibt es in Bahnhofsschließfächern, Hotelzimmern, Bibliotheken, Museen, aber auch an exotischen Orten in Berlin, wie alten Bunkeranlagen unter der Stadt und dem futuristischen Hackertreff c-base, der dem Design einer Raumstation nachempfunden worden ist. Weitere Hinweise sind in der aktuellen Tageszeitung, auf Webseiten und in Chaträumen zu bekommen. Die Teilnehmer treffen auf Akteure und wissen schließlich nicht mehr, wem sie eigentlich noch trauen können. Auf dem Festivalgelände verfolgen weitere Leute das Spielgeschehen und bängen und rätseln mit der Gruppe in der Stadt.

Dies ist der Start von *Projekt Prometheus*, einer Alternate-Reality-Game-Veranstaltungsreihe, deren Idee in der politischen Bildungsarbeit entstanden ist. Es handelt sich beim Projekt Prometheus um eine in dieser Form einzigartige Verknüpfung von erlebnispädagogischen Elementen und politischer Bildung. Ziel der Veranstaltungen ist es, politische Bildung erlebbar und besonders für Jugendliche und junge Erwachsene attraktiv zu machen.

Aus diesem Grund sind die Spiele so konzipiert, dass sie gezielt Jugendliche und junge Erwachsene ansprechen. Die spannende Handlung gewährleistet eine hohe Motivation der Teilnehmer und ermöglicht die kontroverse Darstellung komplexer gesellschaftlicher Zusammenhänge. Spielerisch üben die Teilnehmer politische Situationen und ihre eigene Position zu analysieren.

Sehr stark sind neue und traditionelle Medien in das Spielgeschehen eingebunden. Eine ganze Anzahl speziell für diese Spiele erstellter Internetseiten, Zeitungsannoncen, von der Spielleitung *gefälschter* Zeitungsberichte und vieles mehr finden im Spiel Verwendung und müssen von den Teilnehmern als Manipulationsversuche enttarnt werden. So erwerben sie kritische Medienkompetenz, die weit über die reine Nutzungskompetenz hinausgeht und treffender als allgemeine Informationsverarbeitungs-kompetenz bezeichnet werden kann. Das Konzept ist an den stark mediengeprägten Lebenswelten von jungen Menschen orientiert und bietet eine spannende und interaktive Alternative zum passiven Medienkonsum.

In *designten* Spielsituationen werden die Teilnehmer mit Laiendarstellern konfrontiert, die von ihnen fordern, Entscheidungen zu treffen, die den weiteren Ablauf des Spiels beeinflussen. Hier können die Spieler auch mit unkonventionellen Entscheidungen experimentieren. Die Konsequenzen dieser Wahlmöglichkeiten besitzen hohes Lernpotential. Aus dem Hintergrund überwachen Spielleiter das Geschehen und sorgen für einen sicheren und reibungslosen Ablauf des Spiels. Am Ende eines jeden Spiels werden mit den Teilnehmern die Spielerfahrungen reflektiert.

Die bisherigen Veranstaltungen unter dem Namen *Projekt Prometheus* mit der Verknüpfung von Spiel, politischer Bildung und Informationsverarbeitungs-kompetenz sind von der Bildungsstätte Alte Schule Anspach und dem basa e.V., in enger Zusammenarbeit mit dem Waldritter e.V. entwickelt und durchgeführt worden. Zudem ist die Reihe von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert worden.¹

DIE STORY

Die Bildungsstätte Alte Schule Anspach ist einer Verschwörung auf höchster Ebene auf der Spur. Eine radikale Verschwörergruppe aus hoch-

rangigen Politikern, Militärs und Geheimdienstlern ist auf dem Weg die Demokratie auszuhebeln. Dafür bedienen sich die Verschwörer sogenannter *false flag operations* – Operationen unter *falscher Flagge* – in denen sie islamische Terrorzellen als Schuldige benennen. Dies soll Angst in der Bevölkerung schüren und den Weg für die schleichende Abschaffung der bundesdeutschen Demokratie ebnen, um die Installation eines totalitären Überwachungs- und Polizeistaats zu ermöglichen.

Hierfür hat die Sicherheitsfirma „Hendriks & Trauth“ (H&T) dem Verschwörerkreis ein Konzept für einen medienwirksamen Terroranschlag entworfen – ein Anschlag auf das Veranstaltungsgelände FEZ während der Jugendveranstaltung Berlin 08. Ein arabischer Student soll unter dem Vorwand, ihn für antiterroristische Aufklärungsaufgaben zu gewinnen, ohne sein Wissen als „Haupttäter“ und Kopf einer fiktiven islamistischen Terrorzelle aufgebaut werden. Dafür werden bei den geheimen Treffen Video- und Fotoaufnahmen gemacht.

Ein Programmierer mit niedriger Sicherheitsstufe von H&T, der keine Ahnung von den kriminellen Verwicklungen seiner Firma hat, stößt zufällig bei Serverarbeiten auf geheime Dokumente. Darunter ist unter anderem die Akte Prometheus, in der sämtliche Anschlagpläne gesammelt sind. Entsetzt von seinem Fund kopiert er die Daten auf einen USB-Stick und verwischt seine Spuren auf dem Server. Sein Anliegen ist es, bedacht auf seine eigene Sicherheit, den arabischen Studenten zu warnen und den Anschlag zu verhindern. Dafür hat er eine Spur von Hinweisen in der Stadt und im Internet gelegt.

In der fiktiven Hintergrundgeschichte wird also eine leicht verschobene Realität (*Alternate Reality*) beschrieben. Um die scheinbare Authentizität der Geschichte zu verstärken, sind geschichtliche Präzedenzfällen, wie beispielsweise die Aushebelung der Weimarer Republik sowie aktuelle Entwicklungen, die zu Einschränkungen der Bürger- und Menschenrechte führen, analysiert worden.

Kritisch wird in der erdachten Geschichte angenommen, dass der Krieg gegen den Terror in Wirklichkeit ein Krieg gegen die Freiheit der Bürger in den westlichen Demokratien ist. Diese sehr polarisierende konstruierte Perspektive verhilft zu einem geschärften und wachsamen Blick auf aktuelle reale Geschehnisse. Den Teilnehmern wird bewusst

gemacht, wo die Schwachpunkte unserer demokratischen Gesellschaft sind, die von antidemokratischen Kräften für ihre eigenen Ziele ausgenutzt werden könnten. In diesem Fall wird hier ein etwas überspitztes düsteres Verschwörungsszenario gezeichnet. Den Teilnehmern werden dabei die manipulativen Möglichkeiten neuer Medien aufgezeigt.

DIE VORBEREITUNG

Das Organisationsteam besteht aus einem hauptamtlichen Mitarbeiter der Bildungsstätte, Honorarkräften und einer großen Zahl ehrenamtlicher Helfer. Die Vorbereitung und insbesondere die Ausarbeitung der Hintergrundstory sind sehr aufwändig, aber allein schon für die daran Beteiligten sehr lehrreich. Aktuelle politische Ereignisse, Trends und Stimmungen werden recherchiert, analysiert und auf ihre Spieltauglichkeit überprüft. Dabei hat sich das Organisationsteam eingehend mit den Themen Terrorismus, Krieg, Bürgerrechte, Geheimdienste, Medienwirkung, Verschwörungstheorien und aktuelle politische Veränderungen, beispielsweise mit dem in den USA beschlossenen *Freedom of Information Act* und dem *Patriot Act*, beschäftigt. Die Erstellung des Spielmaterials orientiert sich an realen Vorlagen. Dabei kommen ab und an merkwürdige Ergebnisse zu Tage, wie zum Beispiel, dass es schwerer ist, eine Bombenattrappe mit Zeitzünder und einer Hupe als Explosionssimulation zu bauen, als eine richtige Bombe, die wirklich explodieren würde. Dies stimmt einen natürlich nachdenklich ...

This is not a Game – so lautet das Credo des Alternate Reality Games (kurz: ARG). Um die Spielwelt möglichst dicht, möglichst realitätsnah zu halten, muss auf alles verzichtet werden, was den Teilnehmern offenbart, dass es sich um ein inszeniertes Spiel handelt. Ein von den Organisatoren angeleiteter Darsteller – ähnlich einem Nicht-Spielercharakter (NSC) im Live-Rollenspiel, der in zwei verschiedenen Rollen den Teilnehmern begegnet, wirkt hierbei direkt unrealistisch. Ein weiteres Problem sind auch Darsteller, die einem der Teilnehmer bereits im Vorfeld aus anderen Zusammenhängen bekannt sind. Auch andere im Live-Rollenspiel übliche

Spielmechanismen sind in einem Alternate Reality Game nicht anwendbar. Gespielte physische Auseinandersetzungen wirken schnell lächerlich und zeigen zu deutlich den fiktiven Charakter des Spiels.

Die Grundidee der Alternate Reality Games besteht darin, die Grenzen zwischen Fiktion und Realität zu verwischen. Aus diesem Grund muss im ganzen Spiel die Organisation verdeckt und im Idealfall der Spieleinstieg als solcher nicht klar erkennbar sein. Dies bringt die Spielleitung – besonders, wenn sie eine feste Teilnehmergruppe betreut, einen Teilnahmebeitrag erheben muss und an einen festen Termin gebunden ist – allerdings in ein Dilemma: Wie bewirbt man eine Veranstaltung, die von sich behauptet keine zu sein?

Einen Goldenen Weg haben wir für unsere Veranstaltungsreihe noch nicht abschließend gefunden und befinden uns dort noch in der Experimentierphase. Die Macher des schwedischen ARGs *Sanningen om Marika*², das 2007 in Kooperation mit dem schwedischen Fernsehsender SVT durchgeführt worden ist, sind einen Kompromiss eingegangen. Sie haben den Leitspruch *This is not a Game* zu der Spielregel *pretend that it is real* entschärft. Sie sind also davon ausgegangen, dass den Mitspielern klar ist, dass es sich nur um ein Spiel handelt, die Teilnehmer aber so handeln sollen, als sei die fiktive Story real.

Alleine sogenannte *Rabbitholes* – versteckte Spieleinstiege mit rätselhaften Hinweisen – im Internet zu verteilen, reicht nicht aus, um genügend Teilnehmer zu interessieren und eine Veranstaltung zu füllen. Diese Vorgehensweise bietet sich für Veranstaltungen an, die langfristig angelegt sind und größtenteils über das Internet gespielt werden.

Mysteriöse Nachrichten an Unbeteiligte, die subtil zum Mitspielen auffordern sollen, führen leider sehr oft zu Verwirrungen und nicht selten zur Ablehnung gegen das Spiel. Schnell gerät die Recherche nach den Urhebern der Nachrichten in den Vordergrund und der verschleierte Vorhang zwischen Spielleitern (im ARG: *puppet masters*) und Spielern droht zu zerreißen und somit der fiktive Hintergrund und die organisatorische Metaebene offenbart zu werden. Einige Adressaten fühlen sich bedrängt und auf den Arm genommen. Dies haben auch schon die Veranstalter des kommerziellen Marketing-ARGs zur Bewerbung des

Enigma-Musik-Albums im Jahr 2006 erleben müssen, als sie über eine angebliche Todesanzeige verschiedene Blogbetreiber angeschrieben haben und ins Spiel einbinden wollten. Innerhalb weniger Tage ist eine Marketingagentur als Absender und das Spiel als Werbung für ein Produkt enttarnt worden. Viele der Angeschriebenen haben sich manipuliert gefühlt und das Spielangebot abgelehnt.³

Gewöhnliche Anmeldungen der Teilnehmer nehmen natürlich viel von der Spannung und dem Mysterium des Spiels. Für die kommenden Veranstaltungen werden wir langfristig im Vorfeld Anmeldemöglichkeiten bieten und einen Termin festsetzen, so dass alle Teilnehmer sich diesen freihalten können. Mit dieser festen Gruppe werden wir auf unterschiedlichste Weise im Vorfeld Kontakt aufnehmen und sie auf diese Art in das Spiel einführen. Die Spieler sind sich jedoch die ganze Zeit über bewusst, dass sie an einem Spiel teilnehmen.

In Zeiten in denen das Erstellen von Videos, Fotos oder Internetseiten Dank digitaler Technik keine Schwierigkeiten mehr bereitet, gibt es eine Fülle von Möglichkeiten, die Spieler vor und während des Spiels mit real wirkenden Spielinformationen zu versorgen.

Im Projekt Prometheus haben wir folgende Medien eingesetzt: Mobiltelefone, SMS, selbsterstellte Zeitungsartikel, Kleinanzeigen in Tageszeitungen, Internet Relay Chat (IRC), Instant Messenger (ICQ), GPS-Koordinaten, QR-Codes, CDs/DVDs, SD-Karten, Diktiergeräte, Videos, bearbeitete Fotos und selbst erstellte Dokumente und Akten.

Außerdem sind in der Vorbereitung eine große Anzahl spezieller Webseiten und E-Mail-Accounts für fiktive Organisationen, Unternehmen und Einzelpersonen erstellt worden, die wichtige Elemente des Rätselpfades darstellen und so neben den Stationen in der Stadt die zweite Hauptsäule des Spiels bilden. Auch Social Communities wie *StudiVZ* und *SchülerVZ* haben wir in das Spiel eingebunden.

Während des Spiels hat den Spielern ein Computerraum zu Recherchezwecken zur Verfügung gestanden. Diese Computer sind jedoch im Vorfeld mit dem freien Fernwartungsprogramm *TightVNC* präpariert worden, was der Spielleitung die Möglichkeit verschafft hat, geheimnisvolle Nachrichten auf die Computer zu übermitteln und aktuelle Recherchen der Spieler zu erspähen.

DIE DURCHFÜHRUNG

Bei einem Alternate Reality Game spielen die Teilnehmer – im Gegensatz zum Live-Rollenspiel – keine Rollen sondern sich selbst. Sie folgen einer Rätselspur (*puzzle trail*), die sie an verschiedene Orte der Stadt und auf diverse Webseiten führt. Dabei erhalten sie eine Fülle an Informationen. Ihre Aufgabe ist es, ähnlich wie beim *Postkorb-Spiel* im Assessment-Center⁴, Informationen zu sammeln und nach ihrer Relevanz zu sortieren. Die Informationen sind so angelegt, dass sie nicht deutlich wahr oder falsch sind. Nach und nach ergeben die einzelnen Puzzleteile ein Bild, das jedoch ständig überprüft und angepasst werden muss, wenn neue Informationen hinzukommen. So üben die Teilnehmer ihre Informationsverarbeitungs-kompetenz. Ganz subtil werden hier Hintergründe über gesellschaftliche Themen, über unser politisches System und Entscheidungswege eingebaut.

Die hohe Interaktivität des Spiels Bedarf ein hohes Maß an Improvisation während der Durchführung. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben und Rätsel muss während des Spiels angepasst werden, um die Spannung zu halten und damit die Spieler sich nicht langweilen. Auf unvorhergesehene Handlungen der Teilnehmer muss häufig sehr schnell reagiert werden.

Zur Steuerung des Spiels ist es für die Spielleitung wichtig, zeitnah alle Informationen über den Spielstand zu bekommen. Die Spielleitung steht deshalb im engen Kontakt mit den Darstellern an den Stationen vor Ort. Zusätzlich werden die Spielergruppen mit Handys ausgestattet, damit die Spielleitung und die Darsteller mit ihnen in Kontakt treten können.

Spielgestalter haben bei ARGs eine erhöhte Sorgfaltspflicht, zum einen den Teilnehmern und Darstellern gegenüber, aber auch gegenüber Unbeteiligten, denen das Spiel nicht aufgedrängt werden sollte. Spielszenen, die große Aufmerksamkeit erregen, sollten in einem geschlossenen Terrain stattfinden, um Irritationen bei zufälligen Zuschauern zu verhindern. Gefahren für Teilnehmer und Darsteller müssen vermieden werden.

DER BILDUNGSANSPRUCH

Die Ziele des Projektes sind die werturteilsfreie Stärkung von Kritikfähigkeit sowie die Vermittlung von Kenntnissen über das demokratische System.

Dabei soll den Teilnehmern Raum gegeben werden, um ein eigenes Weltbild zu entwickeln. Themen, die in der Öffentlichkeit kontrovers diskutiert werden, werden auch im Spielverlauf kontrovers behandelt. Die imaginäre politische Situation und die eigene Position darin sollen analysiert werden, um daraus Konsequenzen zu ziehen.

Das Projekt Prometheus macht politische Bildung erlebbar und bedient sich dafür handlungsorientierter Methoden, die sich durch Aktivität, Unmittelbarkeit, Spannung, Emotionalität, Abwechslung und einen hohen Grad an Authentizität auszeichnen. Zwar lassen sich Erlebnisse nicht zielgenau herbeiführen, aber über das konstruierte realitätsnahe Setting kann das subjektive Erleben wahrscheinlich gemacht werden. Die Teilnehmer werden während der Veranstaltung vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt. Dabei werden über den detailliert ausgearbeiteten politischen Hintergrund sowohl die Urteilsfähigkeit als auch die Handlungsfähigkeit trainiert und die Persönlichkeitsentwicklung der Teilnehmer gefördert. Zur Lösung des Plots – bzw. von einzelnen Ploteilen – ist die Zusammenarbeit der Teilnehmer unabdingbar. Dies fördert soziale Kompetenzen und die Kooperationsfähigkeit.

Damit aus einem Ereignis ein nachhaltig wirkendes Erlebnis wird, werden außergewöhnliche Situationen konstruiert, die Grenzerfahrungen ermöglichen. Der Transfer dieser exemplarischen Lernprozesse in Lebenszusammenhänge und Alltagssituationen der Teilnehmer findet in der Verarbeitung der Erlebnisse nach der Veranstaltung statt, auf die die Organisatoren wenig oder gar keinen Einfluss mehr haben. Durch eine ausführliche Reflexion am Ende der Veranstaltungen, die den Teilnehmern die Möglichkeit gibt, über die intensiven Spielerfahrungen zu berichten, und in der Spielleitung den Spielern die Metaebene des Spiels offenbart, wird die Übertragung der Lernergebnisse gefördert.

Für das *herausragende, zukunftsweisende und innovative Weiterbildungsangebot* ist das Projekt Prometheus im Oktober 2008 mit dem 3. Preis *Weiterbildung Innovativ 2008* des Weiterbildung Hessen e.V. in Kooperation mit der Hessen Agentur GmbH unter der Schirmherrschaft von Staatsminister Dr. Alois Rhiel ausgezeichnet worden.⁵

- 1 Informationen zum Förderprogramm der Bundeszentrale für politische Bildung sind im Internet abrufbar unter <http://www.bpb.de/>.
- 2 Die offizielle Website des Fernsehsenders SVT zu Sanningen om Marika findet man unter <http://svt.se/marika/>. Unter <http://www.conspirare.se/> findet sich die Auflösung des Spiels. In einem Archiv kann man dort auch zahlreiche Blogbeiträge zum ARG anschauen. Für die Idee und die Umsetzung erhielt Sanningen om Marika 2008 den International Interactive Emmy Award in der Kategorie Interaktives Fernsehprogramm.
- 3 Dietrich, Holger: Alternate Reality Games als Marketinginstrument. Berlin 2007, S. 15f. Im Internet verfügbar unter <http://holger-dieterich.de/2008/01/alternate-reality-games-als-marketinginstrument/>. In dieser Hausarbeit geht Holger Dietrich auch auf andere ARGs ein.
- 4 Bei der im Assessment-Center beliebten Postkorb-Aufgabe erhalten die Teilnehmer eine Fülle von (E-)Post, die sie sortieren müssen. Die Zeit reicht jedoch nicht aus, um alle Briefe und E-Mails zu ordnen. Die Teilnehmer müssen hier zeigen, dass sie strukturiert arbeiten, sich nicht stressen lassen und keine Fehler dabei begehen.
- 5 Weitere Informationen zum Weiterbildungspreis sowie zu den anderen Preisträgern finden sich auf der Website des Weiterbildung Hessen e.V., <http://www.weiterbildunghessen.de/>.

Karsten Dombrowski (Hrsg.)

LARP: HINTER DEN KULISSEN

AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2009

Welchen Bezug hatten Lord Byron und Mary Shelley zum Thema LARP? Wieso unterstützt die Bundeszentrale für politische Bildung Live-Rollenspiel? Und was macht man, wenn auf einer Veranstaltung unangemeldet die Presse vor der Tür steht? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Aufsatzsammlung LARP: Hinter den Kulissen. In elf ausgesuchten Beiträgen wagen sie philosophische und historische Betrachtungen des Hobbys, geben hilfreiche Tipps und Anregungen für Organisatoren und stellen Beispielprojekte vor. Ein Buch für Veranstalter und Interessierte, die der Blick hinter die Kulissen des Live-Rollenspiels reizt.

Zusammengestellt und aufbereitet anlässlich der Live-Rollenspiel-Konferenz Mittelpunkt 2009.



128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm, ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro

W W W . Z A U B E R F E D E R - V E R L A G . D E
W W W . Z A U B E R F E D E R - S H O P . D E