

# General Solutions

## Das Escape Game zur digitalen Zukunft

### Kurzbeschreibung

Zu Beginn des Spiels finden sich die Teilnehmenden in einer fiktiven Situation wieder. Sie sind im Jahr 2025 als Gruppe von Bewerber\*innen in der Firmenzentrale von «General Solutions», dem führenden Technologieunternehmen ihrer Zeit, zu Gast. Das Unternehmen verspricht Lösungen für alle Probleme der Welt durch digitale, vernetzte und selbstlernende Anwendungen mit dem Slogan «Brighter future, better me». Die Teilnehmenden sollen an diesem Tag das Herz der digitalen Welt von «General Solutions» kennen lernen und ein Auswahlverfahren durchlaufen. Doch dazu kommt es nicht...

### Lernziele:

- Stärkung des politischen Urteils- und Handlungsvermögens
- Digitalisierung als gesamtgesellschaftliches Thema erfahren
- Erarbeitung einer Haltung zu den Themen Big Data und Informationelle Selbstbestimmung
- Reflexion der eigenen Rolle in Gruppen und Teams

### Lerninhalte:

- Digitales Nutzungsverhalten und Datenspuren
- Datenschutz
- Geschäftsmodelle digitaler Plattformen
- Social Scoring und Diskriminierung
- Manipulation von Informationen und Fake News
- Digitale Zukunft

### Ablauf

#### Vorbereitung:

Auf Anfrage stellt die Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung das Handbuch sowie die für das Spiel benötigte Materialkiste zur Verfügung und gibt nützliche Hinweise zur praktischen Umsetzung des Escape Games – beispielsweise in einem Einführungsworkshop oder telefonisch.

Der Aufbau des Spiels startet idealerweise am Tag vor der geplanten Durchführung. So können kreative Lösungen gefunden werden, um die Besonderheiten des Raumes für das Spiel zu nutzen.

### Benötigte Zeit

75 Minuten sowie mindestens 30 Minuten für eine anschließende Reflexionsrunde

### Zielgruppe

14 - 18 Jahre

### Gruppengröße

maximal 10 Personen

### Benötigtes Material

1 neutraler Raum mit wenigen Einrichtungsgegenständen, sowie die Materialkiste zum Spiel, welche Rätselbausteine, Dekoelemente, Videos, Sounddateien und Druckvorlagen beinhaltet (Ausleihe erfolgt über die [Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung](#))

### Autor\*in/ Organisation

Annika Gramoll, Ole Jantschek, Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung

**Spielablauf:**

1. Die Teilnehmenden werden durch eine\*n Mitarbeiter\*in von «General Solutions» begrüßt und in das Spielsetting eingeführt (15 Minuten)
2. Anschließend haben die Teilnehmer\*innen eine Stunde Zeit, um Rätsel zu lösen, schlussendlich an ein Lösungswort zu kommen und sich «General Solutions» in den Weg zu stellen (60 Minuten)
3. Nach Ende des Spiels findet eine zweiteilige Auswertung statt (30 – 90 Minuten)

**Auswertung, Reflexion und Ergebnissicherung**

Das Grundprinzip eines Escape Games ist, eine komplexe Aufgabe in einer begrenzten Zeit zu lösen. Diese Bedingung setzt die Spieldynamik wesentlich in Gang. Je nach Gruppenzusammensetzung befinden sich die Spieler\*innen in einer Situation, in der sie noch nie als Team zusammengearbeitet haben. Sie müssen also parallel zum Rätsellösen verhandeln, wie ihre Zusammenarbeit aussehen kann. Daher ist es wichtig, nach dem Escape Game im ersten Teil des Auswertungsgesprächs einen Raum zu schaffen, in dem die Spieler\*innen ihre Erlebnisse und Erfahrungen mitteilen können. Je nachdem, wie stark oder bedeutend der Gruppenprozess für die Gruppe war, kann in einem zweiten Schritt vertiefend nachgefragt werden, was die Gelingensfaktoren waren, welche Lösungsstrategien in der Gruppe zum Tragen kamen oder warum bestimmte Strategien nicht erfolgreich waren. Einige Lösungsansätze lassen sich auf das gruppenbezogene Alltagsverhalten der Jugendlichen übertragen. So kann bereits in dieser ersten Phase durch die erlebte Aktion und anschließende Reflexion eine Anregung zum eigenen Verhalten implementiert werden.

Der zweite Teil der Auswertung bezieht sich auf die Inhalte des Spiels. Das Escape Game ist als eine Methode in der gesellschaftspolitischen Jugendbildung zu sehen. Bei der Konzeption des Spiels wurden unterschiedliche Themen zum gesellschaftlichen Zusammenleben in einer digitalisierten Welt aufgegriffen. Die Idee dahinter ist, auf diese Weise möglichst viele Parallelen zur eigenen Lebensrealität herstellen zu können. Damit sich Prozesse der politischen Bildung entfalten können, spielen die Reflexion und thematische Vertiefung im Anschluss eine zentrale Rolle. Dadurch können sich die Teilnehmer\*innen kritisch mit dahinterliegenden gesellschaftspolitischen Themen auseinandersetzen, sich ihrer Verantwortung für das politische Gemeinwesen bewusstwerden und eigenständige Urteile bilden.

**[!] Hinweise**

Sämtliche Hinweise zur Durchführung und Auswertung des Escape Games sowie eine Anleitung zum Aufbau des Raums finden sich in der vollständigen Handreichung, die von der Geschäftsstelle der et gerne auf Anfrage zur Verfügung gestellt wird. Nähere Informationen finden

sich auf unserer Seite #etpraxistools: <https://bit.ly/3xfVjXu>

Gramoll, Annika; Jantschek, Ole (Hrsg.) (2020): General Solutions – das Escape Game. Handbuch. #etpraxistools Bd. 2.

Unter Mitarbeit von: Jan Grooten, Uwe Jakubczyk, Claudia Rauch, Christian Schlademann, Burkhard Schmidt, Johannes Scholz-Adam, David Wildner, Jan Witza.

Stand: Version 2.0, 01.09.2021

Lizenz: CC-BY-NC-SA 4.0

Die Materialien stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribute-Share Alike (CC BY-NC-SA 4.0). Bei Verwendung und Weitergabe ist die Namensnennung wie folgt: „Entwickelt von der Evangelischen Trägergruppe im Rahmen der Innovationsgruppe Digitale Demokratie.“