ESCAPE GAME

General Solutions – Das Escape Game

«General Solutions – das Escape Game» ist ein innovatives Format der politischen Bildung, in dem sich Jugendliche und junge Erwachsene mit den Folgen der Digitalisierung für unsere Gesellschaft und für unsere Demokratie auseinandersetzen können.

Ausgangspunkt

Ausgangspunkt ist ein Szenario, das zwar fiktiv und in das Jahr 2025 verlagert, aber schon heute sehr realistisch ist: Ein großer Technologiekonzern hier General Solutions entwickelt ein Social Scoring-System, das in Verbindung mit einer kompletten Vernetzung und Datafizierung des Alltags unser Verständnis von Freiheit und Demokratie grundlegend verändern könnte.

So ergeben sich aus dem Escape Game vielfältige ethische und politische Fragen: Wer bestimmt in einer zunehmend digitalisierten Welt darüber, welche Daten gesammelt und zu welchen Zweck sie ausgewertet werden dürfen? Welche Gefahren ergeben sich aus der Nutzung von Big Data für die Menschenwürde, Gesellschaft und Demokratie?

Das Escape Game

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. «General Solutions» – kurz GS – 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 GS kennen lernen und ein Auswahlverfahren durchlaufen. Doch dazu kommt es nicht…

Das Escape Game basiert auf der Methodik sogenannter «Escape Rooms». Die Spieler*innen haben 60 Minuten Zeit, Rätsel zu lösen, um schlussendlich an einen Lösungssatz zu kommen. Das hier beschriebene Spiel soll einen Einstieg in das Thema «Digitalisierte Gesellschaft» für Menschen ab ca. 14 Jahren bieten. Themen, die sich aus dem Escape Room ergeben, sind unter anderem die Nutzung und Manipulationen von Emotionen in den Geschäftsmodellen großer Internetunternehmen und der Einfluss von Digitalisierung auf die politische Kommunikation und den demokratischen Diskurs in der Gesellschaft. Darüber hinaus werden vielfältige ethische und politische Fragen aufgeworfen: Wer bestimmt in einer zunehmend digitalisierten Welt darüber, welche Daten gesammelt und zu welchen Zweck sie ausgewertet werden dürfen? Welche Gefahren ergeben sich aus der Nutzung von Big Data für die Menschenwürde, Gesellschaft und Demokratie?

Offene Bildungsressource

Entstanden ist «General Solutions» in der Innovationsgruppe «Digitale Demokratie» der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Das Team hat das Escape Game in einem ca. eineinhalb jährigen Prozess entwickelt und umgesetzt: Thema, Spielidee, Rätselstruktur, mediale und technische Inhalte, didaktische Aufbereitung und Einbettung in unterschiedliche Formate der non-formalen politischen Bildung. Seit 2019 wird das Escape Game bundesweit mit Jugendlichen und Multiplikator*innen erprobt und fortlaufend weiter verbessert.

Das Escape Game steht gemeinnützigen Akteur*innen der politischen Jugendbildung für eine nicht-kommerzielle Nutzung als Open Educational Resource (OER) zur Verfügung.

Ausleihe

Gemeinnützige Organisationen können das Escape Game gegen eine geringe Gebühr zum Einsatz bringen. Dazu erhalten sie ein Handbuch, in dem alle Informationen rund um den Aufbau, Rätsel, Hintergründe und erste Auswertungsideen zu finden sind. Hier in Mainz im Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung steht aktuell ein Set zur Ausleihe bereit, ein zweites ist gerade in Arbeit.

Das Projekt wurde im Rahmen der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung entwickelt. Dort finden Sie weitere Informationen.

© 2023 - Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der EKHN