



Foto: Tim Krause

21.02.2020

JUGENDPOLITISCHE BILDUNG

Wie verändert Digitalisierung unser Leben?

Das mobile Escape Game „General Solutions“ der Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung bietet für Jugendliche einen leichten Einstieg in das komplexe Themenfeld Digitalisierung und verbindet eine spannende Aufgabe mit einer Team-Challenge.

Die Story

Wir schreiben das Jahr 2025. General Solutions ist schon Marktführer bei allen denkbaren digitalen Anwendungen. Jetzt steht die Firma kurz davor, einen weiteren großen Schritt zu gehen. Sie möchte ein Social-Scoring-System einzuführen – den so genannten General Score. Dabei handelt es sich um ein Bewertungssystem, das Menschen unterschiedlich hohe Punktskizzen anhand ihres Verhaltens und vieler weiterer persönlicher Faktoren zuweist. Je höher der Score ausfällt, desto mehr Vorteile und Chancen hat eine Person im gesellschaftlichen Leben. Es bleibt genau eine Stunde bevor der General Score freigeschaltet wird. Genau in diesem Moment durchläuft eine Gruppe von Bewerberinnen und Bewerbern das Auswahlverfahren der Firma. Doch dazu kommt es nicht. Denn als sie in einem Nebenraum ihre Schutzanzüge anlegen, bittet ein mysteriöser Whistleblower sie dringend um ihre Hilfe. Das Spiel beginnt.

URL: <https://www.zgv.info/jugendpolitische-bildung/artikel-einzelansicht/617-wie-veraendert-digitalisierung-unser-leben.html?type>

Datum: 05.04.2020 21:09:09

1/2

Workshops für Multiplikator*innen

„General Solutions“ kann gerne ausgeliehen werden. Weitere [Informationen](#)

Da das Escape Game unter einer offenen Lizenz steht, kann es auch nachgebaut werden. Die Macher*innen freuen sich, wenn es als Open Educational Ressource (OER) Verbreitung findet.

Für Multiplikator*innen, die Interesse an dem Spiel haben, finden in diesem Jahr mindestens zwei Einführungsworkshops statt. :

- 23. April 2020: Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung, Mainz, Kontakt: [Annika Gramoll](#),
- 14. Mai 2020: Dresden, Kontakt: [Jan Witza](#),

Das Handbuch zum Spiel ist gerade erschienen.

Wer Interesse am Handbuch hat, kann sich an [Annika Gramoll](#) wenden

Hintergrund

Die Entwicklung des Spiels wurde vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und dem Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung (ZGV) der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau gefördert.
