

Schriften zur Medienpädagogik 58

## Lasst uns spielen!

### **Medienpädagogik und Spielkulturen**

Martin Geisler  
Dirk Poerschke  
Eik-Henning Tappe  
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

## Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

### Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

### Anschrift

GMK-Geschäftsstelle  
Oberstr. 24a  
33602 Bielefeld  
Fon: 0521/677 88  
Fax: 0521/677 29  
E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Homepage: [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor\*innen verantwortlich.  
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar  
Lektorat: Tanja Kalwar  
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© **kopaed 2022**

Arnulfstr. 205  
80634 München  
Fon: 089/688 900 98  
Fax: 089/689 19 12  
E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
Homepage: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-96848-668-0

---

**Daniel Steinbach**  
**Spiel zwischen Wahrheit und Fiktion**  
**Alternate Reality Games als Bildungsmethode**

---

Alternate Reality Games (oder kurz ARGs) sind urbane Spiele, die Stadtrallye mit Rollenspielelementen und einer spannenden Hintergrundgeschichte kombinieren. Dabei werden bewusst Grenzen zwischen Realität und Fiktion verwischt. Die Teilnehmenden verfolgen in der Stadt und im Internet Hinweise, die zur Lösung eines Problems oder zur Aufdeckung der Hintergrundgeschichte beitragen. Die ursprünglich aus dem Marketing stammende Methode lässt sich auch hervorragend in der politischen Jugendbildung einsetzen.

### ***Wie alles begann***

Im Jahr 2008 wurden basa e.V. (Bildungsstätte Alte Schule Anspach) und Waldritter e.V. von der Bundeszentrale für politische Bildung zum Festival für junge Politik „berlin 08“ eingeladen. Ziel war es, innovative Bildungsmethoden für junge Menschen vorzustellen und erlebbar zu machen. Einige Wochen zuvor lernten Mitglieder beider Vereine auf dem „Solmukohta“, einer internationalen Liverollenspiel-Tagung in den skandinavischen Ländern und in Finnland, das sogenannte „pervasive game“ *Sanningen om Marika* (Die Wahrheit über Marika) (Wikipedia 2022a) kennen. In einer Mischung aus Fernsehshow und Spielgeschehen in der Realität wurden hier die Grenzen zwischen Wahrheit und Fiktion verwischt. Marika, eine junge Frau, war eine reale Person, zugleich aber eine fiktive Figur, gespielt von einer Schauspielerin. Das schwedische Fernsehpublikum wurde angeregt, dem Fall zu folgen und nach einem verschwundenen Mädchen zu suchen. Alles war jedoch eine groß angelegte Geschichte, die mitten in der Realität stattfand.

Inspiziert von diesem Experiment, wurde das erste Alternate Reality Game mit Bildungshintergrund unter dem Titel *Projekt Prometheus* von basa e.V. und Waldritter e.V. entwickelt. Ziel war es, ein fiktives Bombenattentat während des Konzertauftritts von *Wir sind Helden* beim Festival „berlin 08“ zu verhindern. Hierfür wurden Rätselpfade, sogenannte *puzzle trails*, entwickelt, die quer durch Berlin führten und denen interessierte junge Menschen folgen sollten. Dahinter verbarg sich – viele Jahre vor den wahren Geschehnissen rund um Edward Snowden – die Geschichte eines Whistleblowers, der bei einer Sicherheitsfirma bei Wartungsarbeiten auf einem Server Dinge gefunden hatte, die er besser nicht hätte finden sollen.

Die Teilnehmenden gerieten bei ihren Recherchen selbst ins Fadenkreuz der Sicherheitsfirma und der sich dahinter verbergenden Drahtziehenden. Höhepunkt und Abschluss bildete dann die Verhinderung eines Bombenanschlags auf das gesamte Festival.

### ***Die Geschichte von Alternate Reality Games***

Alternate Reality Games sind meist urbane Spiele, die die traditionelle Stadtrallye mit Rollenspielelementen und einer spannenden, dicht gewobenen, fiktiven Hintergrundgeschichte kombinieren. Dabei werden bewusst die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verwischt. Die Teilnehmenden an solchen Veranstaltungen verfolgen in der Stadt und im Internet Hinweise, die zur Lösung eines Problems oder zur Aufdeckung der Hintergrundgeschichte beitragen. Dabei bildet das Credo „This is not a game“ die Grundvoraussetzung für ein klassisches Alternate Reality Game. Damit ein solches Spiel funktioniert und sich die Spieler\*innen spielkonform verhalten, dürfen sie nicht hinter den Curtain (den Vorhang zwischen Teilnehmenden und Spielleiter\*innen) blicken und die fiktive Realität muss für sie stimmig sein.

In der Regel werden Alternate Reality Games als Marketing-Instrumente eingesetzt. Das erste Alternate Reality Game mit dem später erhaltenen Titel *The Beast* war ein reines Internet-ARG – wie übrigens die meisten (Wikipedia 2022b). Im Vorfeld des Films *A.I. – Artificial Intelligence* von Steven Spielberg konnten 666 verschiedene Website-Inhalte gefunden werden. Die Teilnehmenden, die sich selbst Cloudmakers nannten, konnten bei diesem Spiel selbst aktiv werden. Und über sogenannte „Rabbit Holes“ hatten immer wieder neue Mitspielende die Möglichkeit, ins Spiel einzutauchen. Von anfänglich 150 Mitspielenden entwickelte sich die Community später auf eine Größe von über 40.000 Menschen, die sich an den Lösungen der verschiedenen Einzelrätsel beteiligten.

Ein andere Alternate Reality, die in Deutschland deutlich bekannter ist, ist die Geschichte rund um den Film *Blair Witch Project* (Regie: Myrick/Sánchez 1999). Um den Film zu bewerben, wurden zahlreiche Legenden rund um die Hexe von Blair aufgebaut. Eine fast 200-jährige Geschichte mit eigens dafür erstellten Hinweisen sollte den potenziellen Zuschauer\*innen Authentizität der Geschichte und gleichzeitig des mit dokumentarischem Charakter und Handkameras ausgestatteten Films vorspielen. Um das Ganze zu komplettieren, gab es sogar eine Website einer fiktiven Reisegesellschaft, die Fahrten in diesen mystischen Wald anbot. Die Filmemacher\*innen ließen außerdem die Gerüchte streuen, dass die Schauspieler\*innen des Films, drei Studierende, seither verschwunden sind und man nur die Film-

rollen gefunden hat. Im Inlay der DVD erfährt man schließlich die Wahrheit hinter der Alternate Reality: „Schon lange vor dem Filmstart in den USA machte THE BLAIR WITCH PROJECT im Internet Furore.“ (The Blair Witch Project, Sanchez/Myrick 2000) Durch den *Alternate-Reality*-Vorlauf wurde bei einigen Zuschauer\*innen das Interesse, den Film zu schauen, geweckt und sie wollten wissen, ob der Film nun Teil einer wahren Geschichte ist. So lässt sich sicher auch der große finanzielle Erfolg für den Film erklären, der mit über 140 Millionen US-Dollar das mehr als 2000-fache seiner Produktionskosten (60.000 US-\$) eingespielt hat.

All diese *Experimente* zeigen, dass Alternate Reality Games funktionieren und eine große Zielgruppe ansprechen und abholen. Genau dies haben sich basa e.V. und Waldritter e.V. bei der Entwicklung von Alternate Reality Games als Bildungsmethode zunutze gemacht.

### ***Alternate Reality Game als Methode der politischen Jugendbildung***

Um Alternate Reality Games als Methode für die Bildungsarbeit zu nutzen, sind einige Anpassungen notwendig. Erlebnispädagogische Elemente, traditionelle Stadtrallye und Rollenspielelemente werden hierbei zusammengebracht. Im Vordergrund für die Teilnehmenden stehen die Geschichte und das Erleben. Grenzen zwischen Fiktion und Realität werden bewusst verwischt, um die Authentizitätsfiktion zu erhöhen und alles für die Teilnehmenden realer erscheinen zu lassen. Diese verfolgen Hinweise in einer Stadt oder auf verschiedenen Internetseiten, treffen Informanten und erhalten Indizien und Fakten, die bei der Lösung eines Problems oder der Aufdeckung der Hintergrundstory helfen. Außerdem wird der Bildungshintergrund so aufbereitet, dass er im Spiel als zentrales Element vorkommt und im Nachgang des Spiels entsprechend reflektiert werden kann.

Meist sind solche Bildungs-Alternate-Reality-Games in einer modernen Großstadt verortet, können aber auch mit zum Teil wechselnden Lokationen auf dem Land stattfinden. Beim schwedischen Spiel *Sanningen om Marika* wurde die einzige für ein Alternate Reality Game wichtige Regel (siehe Kapitel „Die Geschichte von Alternate Reality Games“) umbenannt in „Pretend that it is real“ (Tue so, als sei es wahr) (vgl. Montola/Stenros/Waern 2009: 204). Für die Alternate Reality Games mit Bildungshintergrund ist diese Regel sehr gut geeignet. So sind sich die Teilnehmer\*innen jederzeit bewusst, dass sie an einem Spiel teilnehmen, werden jedoch trotzdem emotional mit der Ungewissheit konfrontiert, wo die Grenzen zwischen dem Spiel und der Realität liegen.

Ein Beispiel, in dem Jugendliche in eine Alternate Reality gezogen wurden, ist das vom basa e.V. und der Jugendbildungsstätte Kreuztal 2004 veranstaltete Spiel *Die Suche nach der grünen Frau von Friedewald*, einem frühen Alternate Reality Game. Hierbei wurden Jugendliche eines Jugendzentrums während einer Fahrt mit einem Spiel rund um eine Geistererscheinung konfrontiert. Die Jugendlichen selbst glaubten jedoch, nur an einem Videoseminar teilzunehmen. Die Veranstalter hatten vorab alle Mitarbeiter\*innen des Schlosses, das als Herberge diente, sowie einige Bewohner des Ortes instruiert. 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, da sie sich zu gesteuert und heringelegt fühlten.

### ***Kritische Medien- und Informationsverarbeitungskompetenz***

Ein Schwerpunkt des Konzepts stellt die Schulung der Medien- und Informationsverarbeitungskompetenz dar, deshalb ist die Einbindung von verschiedensten digitalen Medien ein wichtiger Anteil. Die Spiele setzen in der Realität junger Menschen an und versuchen, diese zu überraschen, um sie für den entsprechenden Lerninhalt zu gewinnen. Ziel ist es, politische Bildung erlebbar und für Jugendliche und junge Erwachsene attraktiv zu machen. Durch die spannende Handlung werden die Teilnehmenden angeregt und motiviert. Mithilfe der medialen Vielfalt können gesellschaftliche und politische Zusammenhänge komplex und kontrovers dargestellt werden, so dass die Teilnehmenden die Möglichkeit erhalten, ihre eigene Position und ihre politische Situation zu analysieren.

Bei den Alternate Reality Games im Bildungsbereich ist der Spielanteil an realen Orten deutlich höher als bei klassischen und sehr Internetlastigen Spielen. Während Marketing-ARGs meist über mehrere Wochen oder Monate angelegt sind, hat man für ein Alternate Reality Game in Seminarform nur wenige Tage Zeit, um es Seminar-typisch in kompakteren Zeitfenstern durchzuführen. Den Teilnehmenden bei diesen Spielen wird auch klar der Zeitrahmen und die Seminarform kommuniziert. So sind sie sich zwar die ganze Zeit über bewusst, dass sie an einem Spiel teilnehmen, die intensiven, emotionalen Erfahrungen während des Spiels sind jedoch durchaus real.

Das Spiel zwischen Wahrheit und Fiktion bietet außerdem die Möglichkeit, Manipulationsversuche zu enttarnen. Hierbei können gefälschte Zeitungsartikel, manipulierte Internetseiten oder erdachte Chatverläufe analysiert und auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüft werden.

## ***Phasen des Spiels***

Die zwei bis fünftägigen Veranstaltungen bestehen jeweils aus drei Phasen: Die Vorbereitung, bei der ein Organisationsteam das Spiel gestaltet und individuell auf Teilnehmende und Spielort anpasst, die Durchführung des eigentlichen Spiels und die Nachbereitung, bei der die gemachten Erfahrungen gemeinsam mit Teilnehmenden und Organisierenden reflektiert werden.

### *Vorbereitungsphase*

Die Vorbereitungsphase ist ein integraler Bestandteil des Seminars. Vor jeder Durchführung werden aktuelle politische Ereignisse, neue Trends und derzeitige Stimmungen recherchiert. Diese werden schließlich auf ihre Spieltauglichkeit überprüft und, falls möglich, ins Spiel eingewoben.

Die Recherche der Hintergründe, das Entwickeln einer Spielhandlung, aber auch die Erstellung des Materials sind zeit- und personalaufwendig, gleichzeitig aber auch für alle daran Beteiligten sehr lehrreich und ein eigenständiger, intensiver Seminarteil. Für das Spiel benötigte Materialien, wie Speicherkarten mit Informationen, Videobotschaften und vieles mehr, müssen jeweils neu erstellt bzw. angepasst werden. Ein weiterer Teil des Organisationsteams beschäftigt sich mit der Erstellung und Anpassung verschiedener, eigens für das Spiel kreierter Websites.

In der heutigen Zeit ist dank digitaler Medien und entsprechender Kenntnisse das Erstellen von Internetseiten, Videos und Fotografien, die real und authentisch wirken, kein Problem mehr. Bei den Alternate Reality Games können daher verschiedene Medien wie Smartphones, MMS, SMS, Websites, Chats, Instant Messengers, diverse Speichermedien (Speicherkarten, CDs, DVDs, ...), Diktiergeräte, Audiobotschaften, bearbeitete Fotos und Videos, fingierte Zeitungsartikel, Zeitungsannoncen und weitere Akten und Dokumente verwendet werden. Für die Spielfiguren der Spielhandlung werden außerdem E-Mail-Accounts oder Profile in Social Media eingesetzt. All dies muss im Vorfeld stets aktualisiert bzw. neu erstellt werden.

Zusätzlich werden passende Spielorte ausgewählt und vom Team besichtigt. Bei der Auswahl der Orte müssen immer Sicherheitsaspekte mit bedacht werden. In kritischen Szenen dürfen keine Unbeteiligten das Spiel stören bzw. dies falsch verstehen. Eine gespielte Entführungsszene oder die Entschärfung einer fiktiven Bombe muss also immer in einer gesicherten Umgebung frei von Blicken unbeteiligter Passant\*innen stattfinden. Hierbei gilt es außerdem, Gefahren für die Darsteller\*innen und die Teilnehmenden zu vermeiden.

Parallel zur Spielvorbereitung startet das Spiel bereits im Vorfeld für die Teilnehmenden, um die Verwischung von Fiktion und Realität besser wirken zu lassen. Bereits Tage oder Wochen vorher erhalten sie mysteriöse E-Mails, Links zu YouTube-Videos per SMS oder geheimnisvolle Anrufe.

### *Durchführungsphase*

Die zweite Phase ist das eigentliche Spiel. Die Teilnehmenden reisen an und werden ohne große Hintergrundinformationen in das Spiel gezogen. Der Spieleinstieg wird jeweils auf die aktuelle Seminarsituation und die individuellen Anforderungen an die Teilnehmenden hin konzipiert.

Während des Spiels folgen die Teilnehmenden verschiedenen Rätselpfaden („puzzle trails“), die sie zu Orten in der realen Welt und im Internet führen. Laiendarsteller\*innen verkörpern verschiedene Spielfiguren, mit denen die Teilnehmenden in Kontakt treten. Sie versuchen dabei so glaubhaft zu wirken, dass den Teilnehmenden nicht bewusst ist, wer zum Spiel gehört und wer nur ein\*e zufällige\*r Passant\*in ist. Alle Entscheidungen, die die Teilnehmenden bei ihrer Suche nach Antworten treffen, haben Einfluss auf das Spielgeschehen und ändern den Verlauf. Der Spielablauf ist daher ein dynamisches Konstrukt, das von der Spielleitung („puppet master“) jederzeit angepasst werden kann und muss. Hinzu kommen unvorhergesehene Entscheidungen der Teilnehmenden, auf die reagiert wird. Diese hohe Interaktivität des Spiels benötigt eine ebenso hohe Improvisationsbereitschaft der Spielleitung. Auf unvorhergesehene Handlungen der Teilnehmenden muss schnell und für den Handlungsverlauf schlüssig reagiert werden. Um dies zu gewährleisten, stehen die Leitenden des Spiels im engen Handykontakt mit den Darsteller\*innen in der Stadt und verfügen über technische Möglichkeiten, um Zugriffe auf Internetseiten zu kontrollieren. Die Teilnehmenden werden ebenfalls zum Teil mit Mobiltelefonen ausgestattet, damit sie Spielfiguren und andere Teilnehmende kontaktieren können.

Bevor es zum Showdown am Ende des Spiels kommt, müssen die Teilnehmenden Informationen, Hinweise und Beweise sammeln und sie entsprechend sortieren. Die meisten Informationen sind so gestaltet, dass sie nie eindeutig sind. Subtil werden politische Bildungsinhalte, Wissenswertes über demokratische Prozesse und aktuelle Geschehnisse mit ins Spiel eingeflochten. Zudem ist der Prozess der Informationsbeschaffung an der aktuellen Lebenswirklichkeit der jugendlichen Teilnehmenden orientiert. Alle Informationen müssen auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüft und Manipulationsversuche enttarnt werden. Mechanismen wie Meinungsmanipulation durch Medien gilt es zu hinterfragen und einen kritischen Blick auf gesellschaftliche Prozesse zu bekommen. Die Teilnehmenden üben hierbei ihre Informationsverarbeitungskompetenz.



Die körperliche Betätigung, das unmittelbare, direkte Erleben und die multimedial aufbereitete Wissensvermittlung lassen ein Alternate Reality Game im Bildungsbereich zu einem ganzheitlichen Erlebnis für die Teilnehmenden werden.

### *Reflexionsphase*

Am Ende eines jeden Spiels werden mit den Teilnehmenden die intensiven Spielerfahrungen reflektiert. Hierfür steht ein weiterer Seminartag bzw. je nach Projekt auch eine mehrtägige Reflexionsphase mit anschließenden Workshops zu im Spiel aufgegriffenen Themenkomplexen zur Verfügung. Einen Kern der vor Ort stattfindenden Reflexion bilden der persönliche Erfahrungsaustausch sowie die Offenbarung der Metaebene des Spiels. Gruppenbildende Prozesse werden dabei ebenso thematisiert wie Aspekte der Mediennutzung und Informationsbeschaffung.

Neben der persönlichen und subjektiven Auswertung des Spiels werden auch objektive Lernziele beleuchtet. In der Öffentlichkeit kontrovers behandelte Themen werden auch im Spiel kontrovers behandelt. Die Teilnehmenden erhalten den nötigen Raum, ihr eigenes Bild der Gesellschaft zu entwickeln und ihre eigene Position im System zu analysieren. Ziel ist es, die Teilnehmenden entsprechend des gewählten Themas zu sensibilisieren.

Um politische Bildung erlebbar zu machen, bedienen sich die Alternate Reality Games handlungsorientierter Methoden, die durch Aktivität, Unmittelbarkeit, Spannung, Emotionalität, Abwechslung und Authentizität gekennzeichnet sind. Physische, psychische und soziale Herausforderungen sorgen dafür, dass die Teilnehmenden nicht alles nur theoretisch betrachten, sondern auch praktisch und subjektiv erleben können. Urteils- und Handlungsfähigkeit werden dabei ebenso gefördert wie die persönliche Entwicklung der Teilnehmenden. Da alle Aufgaben stets im Team bewältigt werden, führt dies zu einem bewussteren Umgang mit gemeinsamen Erlebnissen und steigert die Kooperationsfähigkeit.

Die Reflexion gibt einen nachhaltigen Anstoß für vielfältige Lernprozesse. Die im Spiel gemachten Erfahrungen werden oft Tage und Wochen später noch verarbeitet und auf reale Situationen übertragen.

### **Ausblick**

Mittlerweile blickt der Waldritter e.V. auf über 70 durchgeführte Alternate Reality Games zurück. Die Themen hierbei waren vielfältig: Rechtsextremismusprävention, Spionage, Terrorismus, Blutdiamanten, Umweltverschmutzung, Berufsfindung, Berufsorientierung und vieles mehr. Alternate Reality

Games lassen sich zu unterschiedlichsten Bildungszielen einsetzen, haben jedoch einen großen Nachteil: Die Gestaltung und die Durchführung sind aufwendig und absolut personalintensiv. Daher eignen sie sich nicht für alle Bildungskontexte. Wo sie eingesetzt werden, sind sie jedoch hochgradig wirkungsvoll.

## ***Literatur***

Montola, Markus/Stenros, Jaakko/Waern, Annika (2009): Pervasive Games. Theory and Design. Burlington u.a.

Wikipedia (2022a): The Truth About Marika. Abrufbar unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Truth\\_About\\_Marika](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Truth_About_Marika) [Stand: 12.04.2022].

Wikipedia (2022b): The Beast (game). Abrufbar unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Beast\\_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_(game)) [Stand: 12.04.2022].

---

## ***Lizenz***

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name des Urhebers soll bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.