

André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)

Aufwachsen mit KI

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung
im Kindes- und Jugendalter**

André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)

Aufwachsen mit KI

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung
im Kindes- und Jugendalter**

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)
Aufwachsen mit KI
Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung
im Kindes- und Jugendalter
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)

Herausgeber

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

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

André Weßel
Dr. Friederike von Gross
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2026
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-210-1

Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!

Digitale Gesellschaft erleben, gestalten, mitspielen!

(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)

Im Projekt *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* gestalten Kinder und Jugendliche in einer gemeinsamen *Minecraft*-Welt eine digitale Gesellschaft. Sie spielen und bauen miteinander und entwickeln dabei Regeln und Gesetze, errichten öffentliche Gemeinschaftsgebäude, haben ein Parlament erstellt (Blocktag) und erleben spielerisch demokratische, soziale und wirtschaftliche Prozesse. Ziel ist es, gesellschaftliche Strukturen erlebbar zu machen und Partizipation niedrigschwellig im digitalen Raum zu fördern. Dabei werden Medienkompetenz, Teamarbeit und verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Werkzeugen geschult.

Thema

Digitale Gesellschaft, Partizipation und Demokratiebildung im virtuellen Raum

Zielgruppe/n

Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 17 Jahren, mit einem Schwerpunkt auf Teilhabe, Inklusion und Diversität. Berücksichtigt werden auch Kinder mit geringem Zugang zu digitalen Lernangeboten.

Methoden

Das Projekt *Cubix* basiert auf handlungsorientiertem und partizipativem Lernen in offenen Spielräumen. Durch projektbasiertes Arbeiten, Rollen- und Planspiele in der *Minecraft*-Welt sowie gemeinschaftliche Entscheidungsprozesse werden demokratische Prinzipien praktisch erfahrbar gemacht. Kooperatives Lernen, Peer-Mentoring und regelmäßige Reflexionsrunden fördern Kommunikation, Verantwor-

tungsbewusstsein und Medienkritik. Storytelling-Impulse und narrative Rahmungen sorgen für Motivation und emotionale Tiefe, während hybride Lernphasen Online- und Präsenzteilnahme verbinden. Die abschließende Medienproduktion – etwa Tutorials, Let's-Play-Videos und Podcasts – dient der Vertiefung und Präsentation der Lernergebnisse.

Projektlaufzeit

Start 16. Februar 2025 bis Juni 2025, Fortführung zunächst bis Dezember 2025

Ergebnisse

- Aufbau einer funktionierenden *Minecraft*-Gesellschaft mit eigenen Gilden, Regeln und einem Justizsystem
- Erstellung von Videos, Podcasts und Screenshots zum Storytelling und letztendlich auch zur Dokumentation
- Aufbau einer dauerhaften Online-Community („Cubix-Server“)
- Stärkung von Medienkompetenz, Demokratieverständnis und Teamfähigkeit
- Pluginentwicklung und kreatives Erstellen von Spielen wie Lasertag, Escape-Rooms
- Podcast über das Leben auf dem Server

Kontakt

Wortmann Medienwerkstatt
Brigitta Wortmann
Eschenhausen 3
27211 Bassum
E-Mail: info@brigittawortmann.de
Web: www.minecraftkurs.de |
www.wortmannmedienwerkstatt.de

Im Interview

Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!

Wortmann Medienwerkstatt

Brigitta Wortmann und Cedric (Fruxz) Spitzer

Herausragendes und Spezielles

Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?

Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer! ist ein außergewöhnliches medienpädagogisches Projekt, weil es die Prinzipien von Demokratie, Partizipation und gesellschaftlichem Zusammenleben in einem digitalen Raum erlebbar macht. Kinder und Jugendliche gestalten in *Minecraft* eine lebendige Gesellschaft mit Gilden, Regierung, Währung und Justizsystem – sie handeln, diskutieren und treffen Entscheidungen, deren Konsequenzen sie unmittelbar erfahren.

Über das niedrigschwellige Spiel *Minecraft*, das bei Kindern und Jugendlichen ein hohes Maß an Akzeptanz und Faszination besitzt, entsteht ein leichter Zugang zu komplexen Themen. Die Freude am Spiel ist dabei der Motor, der Lernprozesse ermöglicht: Erst durch das gemeinsame Spielen und Bauen werden demokratische, soziale und wirtschaftliche Inhalte greifbar, verständlich und erlebbar.

Das Projekt zeichnet sich durch seine Größe, Vielfalt und Realitätsnähe aus: Auf dem Server entsteht ein komplexes Miteinander, das gesellschaftliche Prozesse im Kleinen widerspiegelt – von politischen Abstimmungen über wirtschaftliche Verantwortung bis hin zu sozialen Konflikten. Dabei lernen die Teilnehmenden spielerisch, was gerechtes Handeln bedeutet, wie man mit Geld, Macht oder Regeln umgeht und warum Demokratie stärker ist als bloße Autorität.

Besonders ist auch die Kombination aus pädagogischem Feingefühl und technischer Innovation. Durch selbst entwickelte Plugins und eine offene Serverstruktur wird die Welt von *Cubix* kontinuierlich erweitert – von Lasertag und Escape-Rooms bis zu Podcasts über

das Leben auf dem Server. So entsteht eine nachhaltige Lernumgebung, in der Kinder und Jugendliche selbstwirksam, kreativ und reflektiert handeln können.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Ziel des Projekts *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* ist es, Kinder und Jugendliche zu befähigen, gesellschaftliche Prozesse zu verstehen, mitzugestalten und kritisch zu reflektieren. Dabei geht es nicht nur um digitale Kompetenzen, sondern um Weiterbildung, Verantwortung und demokratisches Denken im digitalen Raum.

Im Zentrum steht die Erfahrung: Demokratie funktioniert nur, wenn man sie erlebt. Auf dem *Cubix*-Server erschaffen die Teilnehmenden eine eigene Welt mit ihren Regeln, Strukturen und Konflikten. Sie wählen Vertreter*innen, treffen Entscheidungen, bilden Gilden und handeln miteinander. So lernen sie im Spiel, dass jede Entscheidung Folgen hat – und dass Freiheit immer auch Verantwortung bedeutet.

Das Projekt nutzt *Minecraft* als niedrigschwelligen Zugang: ein vertrautes, beliebtes Spiel, das sofort Begeisterung weckt. Diese Freude am Spielen öffnet die Tür zu komplexen Inhalten wie Partizipation, Rechtsstaatlichkeit und sozialer Verantwortung. Über die intrinsische Motivation entstehen nachhaltige Lernprozesse – ohne schulischen Druck, aber mit echtem Engagement.

Pädagogisch basiert *Cubix* auf handlungsorientiertem, projektbasiertem und partizipativem Lernen. Durch Rollen- und Planspiele, Kooperationsaufgaben und gemeinsame Entscheidungsprozesse werden demokratische

Prinzipien praktisch erfahrbar. Reflexionsrunden nach Spielphasen helfen, Erlebnisse in den gesellschaftlichen Kontext zu übertragen.

Ein wichtiges Element ist das Peer-Learning: Erfahrene Spieler*innen übernehmen Verantwortung, leiten Neue an und werden so selbst zu Multiplikator*innen. Ergänzt wird dies durch Storytelling-Impulse, die emotionale Tiefe schaffen und Zusammenhänge verdeutlichen – beispielsweise, wenn politische Entscheidungen in kleine Spielgeschichten eingebettet werden.

Im Verlauf des Projekts dokumentieren die Teilnehmenden ihre Erfahrungen in Podcasts, Videos oder Tutorials, wodurch die Verbindung von Medienpraxis, Reflexion und Kreativität gestärkt wird. So wächst aus dem Spiel heraus ein ganzheitlicher Lernprozess, der technische, soziale und gesellschaftliche Kompetenzen miteinander verknüpft.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die bisherigen Teilnehmer*innen?

Die Teilnehmenden brachten unterschiedliche Vorkenntnisse mit – von neugierigen Anfänger*innen, die Minecraft kaum kannten, bis zu erfahrenen Spieler*innen mit technischem Wissen über Mods und Servermechaniken. Diese Heterogenität wurde bewusst als Stärke genutzt: Durch Peer-Learning konnten erfahrene Teilnehmende ihr Wissen weitergeben, während Einsteiger*innen einen geschützten Raum erhielten, um Neues zu erproben.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz hat das Projekt bei den Teilnehmenden gefördert?

Im Bereich Mediennutzung stand der respektvolle Umgang im Mittelpunkt. Konflikte wurden nicht einfach bestraft, sondern gemeinsam reflektiert und, wenn nötig, im eigens eingerichteten Gerichtssystem verhandelt. So wurde beispielsweise ein Fall von Beleidigung durch ein internes Verfahren gelöst, bei dem Mitspielende als Anwält*innen beide Seiten unterstützten. In einem anderen Fall führte



wiederholtes Fehlverhalten nach Gesprächen schließlich zum Ausschluss eines Spielers – ein Lernprozess für alle Beteiligten, der Verantwortung und Fairness deutlich machte.

Die Mediengestaltung zeigte sich in vielfältiger Form: Die Teilnehmenden verglichen Baustile, entwarfen und verworfen Ideen, programmierten eigene Plugins und planten Podcasts über das Leben auf dem Server. Sie gestalteten aktives Roleplay, entwickelten Figuren und Vorgeschichten und schrieben ihre eigenen Geschichten. Dadurch erlebten sie digitale Medien als kreative Ausdrucksform, mit der sich Ideen, Werte und persönliche Sichtweisen erzählen lassen.

Im Bereich Medienkritik wurden Themen wie soziale Gerechtigkeit, Machtmissbrauch und Gruppendruck nicht theoretisch behandelt, sondern im Projektalltag aufgegriffen. Beim „Blocktag“ und in den wöchentlichen Treffen reflektierten die Spieler*innen reale Situationen aus der Spielwelt. Viele suchten zunächst im vertraulichen 1:1-Kontakt über Discord, Mail oder WhatsApp Rat, bevor ein Thema in die Gruppe getragen wurde. Diese offene Kommunikationskultur stärkte Empathie, Mut zur Auseinandersetzung und die Fähigkeit, Verantwortung zu übernehmen. Jede Diskussion, jeder Streit wurde so zu einem Gewinn an Reife und sozialer Kompetenz.

Auch Medienkunde spielte eine wichtige Rolle: Die Jugendlichen lernten, wie ein

Minecraft-Server technisch funktioniert, warum stabile Strukturen und Datenschutz essenziell sind und wie man mit Plugins, Rechten und Sicherheitsmaßnahmen arbeitet. Sie verstanden, dass digitale Systeme Gestaltungsspielräume eröffnen und technisches Wissen zugleich eine Form von Selbstbestimmung darstellt.

Durch dieses Zusammenspiel von Nutzung, Gestaltung, Kritik und technischer Kompetenz entstand ein umfassendes Verständnis für digitale Lebenswelten. Die Jugendlichen erlebten, dass Medien nicht nur Konsum, sondern auch Ausdruck, Verantwortung und Gemeinschaft bedeuten können, und dass Demokratie ebenso in virtuellen wie in realen Räumen gelebt werden will.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden haben erfahren, dass alle Taten Konsequenzen haben – auch im digitalen Raum. Sie lernten, dass Meinungsfreiheit bedeutet, andere Meinungen zu respektieren, und dass Demokratie auf Dialog, Zuhören und Kompromiss beruht. Durch das aktive Mitgestalten einer virtuellen Gesellschaft verstanden sie, wie Regeln entstehen, Konflikte gelöst und Entscheidungen getroffen werden.

Gleichzeitig entwickelten sie technische, gestalterische und kommunikative Fähigkeiten: Sie konnten Plugins anwenden, Projekte planen, Podcasts schneiden und gemeinsam veröffentlichen. Das Bewusstsein, dass digitale Räume genauso Regeln, Ethik und Verantwortung benötigen wie reale, ist eine der nachhaltigsten Lernerfahrungen des Projekts.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Ein Projekt wie *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* lebt von Dynamik, Eigeninitiative und echtem sozialen Miteinander – genau darin liegen aber auch seine größten Herausforderungen.

Ein zentrales Spannungsfeld entstand rund um das judikative System, also die In-Game-Rechtsprechung. Während das Gericht eine hervorragende Möglichkeit bot, Regeln, Gerechtigkeit und Verantwortung erlebbar zu machen, zeigte sich, dass solche Strukturen ohne pädagogische Begleitung schnell ausufern können. Manche Fälle entwickelten sich über private Kommunikationskanäle – etwa über Discord oder WhatsApp – weiter, wodurch Informationen teils unkoordiniert verbreitet wurden. Daraus entstand die Notwendigkeit, eine klare Kommunikationsordnung zu schaffen und alle Verfahren transparent, aber respektvoll zu moderieren.

Ein Beispiel dafür war der sogenannte *Fall von T.*: Hier zeigte sich, wie wichtig es ist, außerspielerische Kommunikation zu kontrollieren und klare Grenzen zwischen privaten Chats und offiziellen Serverentscheidungen zu ziehen. Pädagogisch wurde diese Situation für alle Beteiligten, aber auch für das Team selbst als Lernmoment genutzt.

Auch innerhalb der Serverleitung kam es zu Diskussionen über den pädagogischen Rahmen und die Balance zwischen Freiheit und Struktur. Während Brigitta vor allem den kreativen, sozialen und vermittelnden Blick einbrachte, lag Fruxz' Schwerpunkt auf technischer Stabilität, Wirtschaftssystemen und administrativer Ordnung. Diese Unterschiedlichkeit erwies sich letztlich als Stärke: Sie machte deutlich, wie wichtig multiperspektivische Leitung in medienpädagogischen Projekten ist, um sowohl kreative Entfaltung als auch Regelklarheit zu gewährleisten.

Zudem zeigte sich, dass nicht alle Wünsche der Teilnehmenden umsetzbar waren, etwa bei der Einführung bestimmter Plugins oder dem Wunsch nach unbegrenzten Ressourcen. Solche Grenzen wurden jedoch immer offen kommuniziert und mit den Jugendlichen diskutiert. So konnten sie erfahren, dass Regeln nicht willkürlich sind, sondern dem Schutz und der Gerechtigkeit dienen – eine Erkenntnis, die unmittelbar mit demokratischer Bildung verknüpft ist.

Trotz (oder gerade wegen) dieser Stolpersteine wurde *Cubix* zu einem Projekt, das Authentizität ausstrahlt. Die Herausforderungen führten

zu wichtigen Gesprächen über Verantwortung, Kommunikation und Macht und machten das Projekt pädagogisch noch wertvoller.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Die technische Infrastruktur bildet das Fundament des Projekts *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* Ohne eine stabile, geschützte und zugleich flexible Serverumgebung wäre die pädagogische Arbeit in dieser Form nicht möglich gewesen.

Alle Teilnehmenden benötigen einen Zugang zur *Minecraft*-Java-Edition, da diese Version den größten kreativen und technischen Gestaltungsspielraum bietet. Um Barrieren abzubauen, konnten Accounts bei Bedarf gestellt werden – so hatten auch Kinder ohne eigenen Zugang die Möglichkeit, teilzunehmen. Das gehört zum pädagogischen Prinzip der Chancengleichheit im digitalen Raum.

Die Serverarchitektur war eine besondere Herausforderung: Die erste Umgebung bei *Nitrado* erwies sich schnell als zu leistungsschwach für die wachsende Zahl an Spielenden und die komplexen Prozesse. Daher wurde eine leistungsfähigere Struktur auf einem eigenen Server in Deutschland gehostet, mit *Velocity-Proxy* und dem Sicherheitsdienst *Neo-Protect* verstärkt. Diese Kombination sorgte für Stabilität, Schutz vor Angriffen und verlässliche Performance – eine wesentliche Voraussetzung, um konzentriert, kreativ und angstfrei arbeiten zu können.

Ein Herzstück des Projekts war die Entwicklung eines maßgeschneiderten Plugin-Systems, das von Fruxz gemeinsam mit dem Team programmiert wurde. Es umfasst ein Geldsystem, ein Abstimmungs- bzw. Blocktagssystem, ein Gilden- und Eigentumsschutzsystem und weitere Funktionen, die den demokratischen Spielgedanken unterstützen. So wird Technik unmittelbar zum didaktischen Werkzeug: Sie ermöglicht gerechte Entscheidungsprozesse, wirtschaftliche Verantwortung und den Schutz individueller Leistungen.

Auch die Serverstruktur ist pädagogisch durchdacht: Während der Hauptserver (*Cubix*) auf das gemeinsame Überleben und Gestalten einer Gesellschaft ausgerichtet ist, existieren parallel kleinere Kreativ- oder Experimentierbereiche. Dort können neue Ideen, Spiele oder Plugins gefahrlos getestet werden – ein Lernraum für Fehlerkultur, Innovation und Erprobung.

Für Kommunikation, Organisation und Feedback wurden verschiedene Plattformen wie Discord, E-Mail, Chat und Website genutzt. Hier galt es, Datenschutz, Übersicht und Sicherheit zu gewährleisten, ohne die Beteiligung einzuschränken.

So wurde Technik bei *Cubix* nie nur als notwendige Infrastruktur verstanden, sondern als integraler Bestandteil der Medienpädagogik: Sie schafft Räume für Mitgestaltung, Verantwortung und kreative Selbstwirksamkeit – und bildet das stabile Fundament für eine demokratische Gesellschaft im digitalen Raum.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Ein Projekt wie *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* lebt von einer sorgfältigen Balance zwischen Freiheit und Struktur. Für die pädagogische Arbeit in digitalen Spielwelten gilt: Nicht alles muss geplant, aber alles sollte begleitet werden.

Ein erster Tipp betrifft den Einstieg: Digitale Gesellschaften entstehen nicht auf Knopfdruck. Es lohnt sich, die einzelnen Systeme – wie Gilden, Währung oder Abstimmungen – schrittweise einzuführen. So bleibt das Projekt für die Teilnehmenden nachvollziehbar und sie behalten die Orientierung. In *Cubix* wurde das Geldsystem zum Beispiel erst aktiviert, nachdem die Grundlagen gemeinsamer Regeln gelegt waren. Dadurch verstanden die Jugendlichen den Sinn wirtschaftlicher Verantwortung, anstatt sie nur als Spielmechanik zu erleben.

Zweitens ist eine klare, aber offene Moderation entscheidend. In einem so dynamischen



Raum entstehen immer wieder spontane Situationen – Konflikte, Witze, Bündnisse, Missverständnisse. Wer solche Momente als Lerngelegenheiten begreift, kann sie produktiv nutzen. Wichtig ist, dass die pädagogische Leitung Zugang zu allen Kommunikationskanälen (Server, Discord, Website, WhatsApp) behält, um unterstützend eingreifen zu können, ohne die Eigenverantwortung der Gruppe einzuschränken.

Drittens: Technik ist kein Selbstzweck, sondern Werkzeug. Je mehr die Kinder und Jugendlichen an der Gestaltung der Welt beteiligt werden, sei es durch Plugin-Ideen, bauliche Projekte oder neue Spielregeln, desto stärker entsteht Selbstwirksamkeit. Es ist hilfreich, technische Hürden gemeinsam zu meistern und so die Verbindung zwischen Kreativität, Technikverständnis und sozialem Lernen zu fördern.

Viertens sollte das Projekt Raum für Scheitern und Neuanfang lassen. In *Cubix* wurden manche Systeme wie etwa ein sehr komplexes Bankensystem nach kurzer Zeit wieder zurückgenommen, weil sie zu kompliziert oder zu fehleranfällig waren. Das offene Besprechen solcher Entscheidungen ist selbst ein Lernprozess: Es zeigt, dass demokratische Gemeinschaften wandelbar sind und dass Fehler Teil des Fortschritts sind.

Und schließlich: Begeisterung ist ansteckend. Wer selbst mit Freude in die digitale Welt eintaucht, wird Kinder und Jugendliche mühelos mitreißen. *Minecraft* bietet dafür ideale Voraussetzungen – ein niedrigschwelliger, vertrauter Raum, in dem Kreativität, Gemeinschaft und Verantwortung wachsen können. Wenn pädagogische Leitung und technische

Betreuung Hand in Hand arbeiten, kann daraus ein lebendiges Beispiel für Demokratiebildung im digitalen Zeitalter entstehen.

Motivation

a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Die Motivation der Teilnehmenden war von Beginn an hoch – *Minecraft* ist ein vertrauter, beliebter Spielraum, der einen niedrigschwelligen Zugang schafft und eine positive Grundstimmung erzeugt. Dennoch wurde die Begeisterung im Projekt gezielt vertieft, indem Spielmechanik, Verantwortung und Selbstbestimmung miteinander verknüpft wurden.

Der Blocktag – das In-Game-Parlament von *Cubix* – wurde zu einem zentralen Motor der Motivation. Hier konnten alle Spieler*innen abstimmen, mitdiskutieren und Entscheidungen treffen, die unmittelbare Folgen für das Spielgeschehen hatten. Fragen wie „Soll das Keep-Inventory aktiviert werden?“ oder „Wie hoch dürfen Steuern sein?“ machten deutlich, dass Demokratie nicht abstrakt ist, sondern das eigene Handeln direkt beeinflusst. Die Bezeichnung als Senator*innen oder Blocktagspräsident*innen weckte zusätzlich spielerische Identifikation – Popkultur-Bezüge zu *Star Wars* oder *Star Trek* ließen Politik spannend und nahbar werden.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Am meisten Freude bereitete den Jugendlichen die Gestaltung der eigenen Gilden, der Austausch mit anderen und das stetige Erleben von Fortschritt. Ob im Bauprojekt, bei Gerichtsverhandlungen oder im Podcast – sie konnten sich einbringen, Anerkennung erfahren und echte Gemeinschaft spüren. Die Tatsache, dass der Server rund um die Uhr geöffnet ist, ermöglichte Begegnungen zu jeder Tageszeit: „Man trifft immer jemanden“ – dieser Satz fiel häufig und beschreibt den sozialen Kern von *Cubix*.

Die Motivation war dabei nie nur extrinsisch, sondern entwickelte sich zunehmend intrinsisch. Die Jugendlichen merkten selbst,

dass ihre Handlungen Wirkung zeigen, dass Regeln Sinn ergeben und dass fairer Umgang das Miteinander verbessert. Sie erfuhren Selbstwirksamkeit, Verantwortung und Stolz auf das, was sie gemeinsam erschaffen hatten.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Auch für die Projektleitung war das Erleben dieser Entwicklungen zutiefst motivierend. Zu sehen, wie Kinder demokratische Prinzipien nicht nur verstehen, sondern leben, ist die schönste Bestätigung medienpädagogischer Arbeit. *Cubix* zeigt, dass Demokratiebildung dann gelingt, wenn sie mit Freude, deutschlandweiter Gemeinschaft und echter Beteiligung verbunden ist.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

a) Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer! hat weit über den Spielraum hinaus Wirkung gezeigt. Das Projekt hat nicht nur digitale Kompetenzen vermittelt, sondern eine nachhaltige Veränderung in Haltung, Kommunikation und Gemeinschaftsgefühl der Teilnehmenden bewirkt.

In der Zielgruppe zeigte sich besonders eine nachhaltig verbesserte Diskussionskultur. Kinder und Jugendliche, die anfangs eher impulsiv reagierten, begannen im Laufe des Projekts, Argumente abzuwägen, sich gegenseitig ausreden zu lassen und andere Meinungen zu respektieren. Der regelmäßige Austausch auf dem Server, im Chat und bei den Blocktagsitzungen förderte demokratische Gesprächsformen auf natürliche Weise. Auch schwierige Themen wie Machtmissbrauch oder Ausschluss wurden gemeinsam mit wachsender Reife und Verantwortungsbewusstsein reflektiert.

Die intensive Zusammenarbeit auf dem Server führte zu echten sozialen Bindungen. Über Peer-Teaming und gemeinsame Projek-



te entstanden Freundschaften, die über das Spiel hinaus Bestand haben. Viele Teilnehmende unterstützen sich gegenseitig, helfen bei technischen Fragen, moderieren Konflikte und übernehmen Verantwortung für neue Mitspieler*innen. Dadurch ist auf dem Server eine eigenständige Community entstanden, die den Geist des Projekts weiterträgt.

Auch für die beteiligten Einrichtungen und das pädagogische Team hatte *Cubix* nachhaltige Wirkung. Innerhalb des Projekts kristallisierten sich Jugendliche mit besonderen Fähigkeiten heraus – sogenannte „Fachmenschen“, die nun gezielt in technische oder organisatorische Aufgaben eingebunden werden. Gleichzeitig gaben Eltern positive Rückmeldungen: Sie beobachteten, dass ihre Kinder selbstbewusster auftreten, über Politik sprechen und Medien bewusster nutzen. Eine kleine Elternumfrage bestätigte, dass *Cubix* nicht nur Wissen, sondern Haltungen vermittelt.

b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt läuft weiter und entwickelt sich kontinuierlich fort. Mit *Cubix 2.0 – Digitale Gesellschaft weitergedacht* entsteht derzeit eine neue Phase, die an die bisherigen Erfahrungen anknüpft und neue Themen integriert. Durch die Selbstbestimmung der Spielenden entstehen fortlaufend neue Ideen und Gemeinschaftsprojekte, etwa *Cubix sucht den Superstar*, städteübergreifende Bauvorhaben oder medienpädagogische Minigames.

Cubix hat damit eine lebendige Lernkultur geschaffen, die über die Projektlaufzeit hinaus

Bestand hat. Aus einem medienpädagogischen Experiment ist ein sozialer, kreativer und demokratischer Raum geworden – ein digitales Gemeinwesen, das im besten Sinne „weiterlebt“.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Die thematische Vielfalt von *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* spiegelt das echte Leben in einer Gesellschaft wider – mit all seinen Fragen, Konflikten und Chancen. Zentral sind die Themen Demokratie, Fairness, Verantwortung, Gemeinschaft und Selbstwirksamkeit.

Im Mittelpunkt des Projekts standen immer wieder Entscheidungsprozesse, die direkt erlebbar waren. Beim Blocktag diskutierten und stimmten die Teilnehmenden über Regeln, Strukturen und Spielmechaniken ab. Themen wie Steuern, Bauzonen oder Ressourcenverteilung lösten Debatten aus, in denen die Jugendlichen lernten, Mehrheiten zu akzeptieren, Argumente zu formulieren und Kompromisse zu finden. Demokratie wurde nicht erklärt, sondern erlebt.

Besonders spannend für die Zielgruppe war das Erleben von Selbstwirksamkeit: Die Erkenntnis, dass das eigene Handeln im Spiel etwas verändert, stärkte Motivation und Verantwortungsgefühl. Viele Themen entwickelten sich aus der Spielpraxis heraus, so etwa Fragen zu sozialer Gerechtigkeit, Umweltschutz oder friedlichem Zusammenleben. Konflikte führten nicht selten zu neuen Regeln, Ideen oder sogar ganzen Spielgeschichten.

Auch kreative und narrative Themen nahmen viel Raum ein. Spieler*innen erzählten Geschichten über ihre Bauwerke, entwickelten Rollenbiografien oder schrieben eigene Chroniken über das Leben auf dem Server. Eine Spielerin baute etwa eine Statue und erfand dazu eine Legende, die andere in ihre Erzählungen aufnahmen. So entstand kollektives Storytelling in einer lebendigen Gemeinschaft.

Neben Politik und Gestaltung spielte das gemeinsame Erleben eine zentrale Rolle. Aktionen wie das große Ostereiersuchen im Kirschwald oder spontane Bau-Events stärkten

das Wir-Gefühl. Solche spielerischen Momente erinnerten daran, dass Freude und Gemeinschaft die Grundlage jeder Form von Bildung sind – ob digital oder analog.

Cubix verbindet damit gesellschaftliche Themen mit kreativer Mediengestaltung und emotionalem Erleben. Das Projekt zeigt, dass demokratische Bildung, Spielkultur und Fantasie kein Widerspruch sind, sondern sich gegenseitig beflügeln.

Trends und Interessen der Zielgruppe

a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Die Zielgruppe von *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* bewegt sich sicher in digitalen Spielwelten und bringt vielfältige Interessen aus der Gaming- und Onlinekultur mit. Viele Teilnehmende orientieren sich an YouTube- und Streaming-Formaten, in denen Spielmechaniken, Mods oder Storylines vorgestellt werden. Dieses Interesse an digitaler Kreativität wird im Projekt bewusst aufgegriffen und in produktive Bahnen gelenkt.

Ein klar erkennbarer Trend ist der Wunsch nach Mitgestaltung und technischer Erweiterung. Viele Jugendliche möchten eigene Plugins oder Mods entwickeln und damit die Welt aktiv verändern. Besonders beliebt ist das Erstellen kleiner Minispiele, die Abwechslung in den Serveralltag bringen – etwa Jump'n'Runs, Labyrinth oder Rätselräume. Dieses kreative Austesten von Ideen wird pädagogisch begleitet und gezielt gefördert, denn es stärkt Problemlösungsfähigkeit, Teamarbeit und technisches Verständnis.

Auch das Format Podcast erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Die Spieler*innen planen, produzieren und veröffentlichen regelmäßige Podcasts, in denen sie über das Leben auf dem Server berichten, Konflikte besprechen oder neue Ideen vorstellen. Sie übernehmen dabei verschiedene Rollen von Redaktion über Moderation bis Schnitt und erlernen grundlegende Fertigkeiten der Medienproduktion.

Darüber hinaus zeigt sich der Trend, digitale Erfahrungen stärker zu reflektieren. Viele Jugendliche wünschen sich Gelegenheiten, über ihre Online-Erlebnisse zu sprechen – etwa über Gruppendruck, Fairness oder Anerkennung im Spiel. *Cubix* bietet diesen Raum in Form regelmäßiger Gespräche, Reflexionsrunden und sicherer Kommunikationskanäle.

b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Pädagogisch wird auf die Trends der Zielgruppe mit einer ausgewogenen Kombination aus Freiheit und Struktur reagiert. Nicht jedes Plugin oder jede Modifikation kann auf dem Hauptserver installiert werden, denn das würde die Stabilität und Fairness gefährden. Stattdessen gibt es innerhalb des Serverclusters Experimentierbereiche, in denen Ideen ausprobiert, Minispiele getestet oder Bauwerke entworfen werden können. Gelingt dort etwas besonders gut, kann es in die Hauptwelt integriert werden.

So entsteht ein sich ständig weiterentwickelndes Lern- und Spielsystem: Die Jugendlichen bringen ihre Themen, Interessen und Ideen ein und lernen gleichzeitig, Verantwortung, Technik und Gemeinschaft miteinander zu verbinden. *Cubix* beweist, dass Medienpädagogik am Puls der Zeit bleiben kann, ohne ihre Werte zu verlieren.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit in Ihrer Einrichtung?

Das Projekt *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* hat gezeigt, dass auch kleinere Einrichtungen mit begrenzten Ressourcen innovative, technisch anspruchsvolle und inhaltlich tiefgehende Medienprojekte umsetzen können – vorausgesetzt, es sind Kreativität, Kooperation und pädagogische Überzeugung vorhanden. Die Erfahrungen mit *Cubix* haben die Rolle der eigenen Einrichtung deutlich gestärkt: Kinder und Jugendliche übernehmen heute selbst aktiv Aufgaben im Serverbetrieb, beteiligen sich an der Organisation von Events, moderieren

Diskussionen oder begleiten neue Mitglieder. Damit ist die Projektstruktur demokratischer, selbsttragender und nachhaltiger geworden.

Das Projekt hat außerdem bewiesen, dass Medienbildung in ländlichen Regionen genauso kraftvoll und relevant sein kann wie in urbanen Zentren. Der Server vernetzt Jugendliche ortsunabhängig und schafft eine Gemeinschaft, die auch nach Projektende Bestand hat. Für die Einrichtung bedeutet das: Medienpädagogik wird nicht als Zusatz, sondern als fester Bestandteil kultureller Bildung verstanden.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Auf übergeordneter Ebene verdeutlicht *Cubix*, welche Potenziale in Game-based Learning und virtuellen Welten als Bildungsräume liegen. Das Projekt zeigt, dass digitale Spiele nicht nur Freizeitgestaltung sind, sondern zu Laboren für soziale, politische und kreative Prozesse werden können.

Durch die Verbindung von Spiel, Demokratiebildung und Medienkompetenz entsteht ein Lernraum, in dem Kinder und Jugendliche Verantwortung übernehmen, Empathie entwickeln und technische Zusammenhänge verstehen. Pädagog*innen können in solchen Räumen nicht nur begleiten, sondern auch lernen: über Jugendkultur, digitale Sozialräume und neue Formen von Gemeinschaft.

Die Perspektive liegt also nicht allein in der Wiederholung des Projekts, sondern in seiner Übertragbarkeit. *Cubix* kann Vorbild für ähnliche Initiativen werden, die zeigen, wie digitale Spiele als Lern- und Lebenswelt ernst genommen werden können – als Orte, an denen Partizipation, Kreativität und Demokratie gleichermaßen wachsen.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Ein Projekt wie *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* kann nur gelingen, wenn pädagogische Freiheit, technische Infrastruktur



und organisatorische Unterstützung sinnvoll zusammenspielen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass verlässliche, aber zugleich flexible Rahmenbedingungen entscheidend sind – sowohl für das Gelingen der Arbeit als auch für ihre Nachhaltigkeit.

Wünschenswert ist vor allem eine stabile Förderstruktur, die langfristiges Denken erlaubt. Projekte wie *Cubix* leben von kontinuierlicher Entwicklung: Server müssen betreut, neue Teilnehmende integriert, technische Systeme gepflegt und pädagogische Prozesse begleitet werden. Kurzfristige Förderzeiträume reichen dafür kaum aus. Eine längerfristige Absicherung auch über mehrere Projektphasen hinweg ermöglicht nachhaltige Medienbildung, anstatt sie auf temporäre Effekte zu beschränken.

Ebenso wichtig ist technische Unterstützung. Ein Projekt, das auf virtuellen Räumen basiert, benötigt nicht nur pädagogische Kompetenz, sondern auch verlässliche Serveradministration, Sicherheitssysteme und technisches Know-how. Pädagogik und Technik sollten nicht getrennt gedacht werden, sondern Hand in Hand gehen – wie bei *Cubix*, wo kreative und technische Leitung eng zusammenarbeiten und sich gegenseitig ergänzen.

Darüber hinaus braucht erfolgreiche Medienprojektarbeit Bündnispartner*innen, die flexibel reagieren können, Vertrauen schenken und bürokratische Hürden möglichst geringhalten. Gerade in der praktischen Medienpädagogik entstehen viele Ideen spontan und können nur dann umgesetzt werden, wenn Entscheidungswege kurz sind.

Ein weiterer Faktor ist die lokale Verankerung. Auch wenn *Cubix* online stattfindet, bleibt die Anbindung an reale Orte und Partner*innen wie etwa Jugendzentren, Schulen oder Familienbildungsstätten zentral. Sie bieten Halt, Sichtbarkeit und den sozialen Bezug, der digitale Räume erdet.

Nicht zuletzt braucht gelungene Medienarbeit pädagogische Freiräume: Räume für Experimente, Fehler und Neuanfänge. *Cubix* zeigt, dass Strukturen dann funktionieren, wenn sie lebendig bleiben: offen für Wandel, für neue Ideen und für die Stimmen derjenigen, die sie gestalten.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge oder weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Das Feedback der Teilnehmenden zu *Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* war durchweg positiv, offen und sehr reflektiert. Besonders bemerkenswert war, wie differenziert die Kinder und Jugendlichen ihre Wünsche und Verbesserungsideen formulierten – ein Zeichen dafür, dass sie sich mit „ihrem“ Projekt identifizieren und Verantwortung für dessen Weiterentwicklung übernehmen. Viele wünschten sich mehr Bauzeit und Gestaltungsspielräume, um ihre Ideen noch intensiver umsetzen zu können. Ebenso groß war das Interesse an neuen Themenfeldern wie Umweltpolitik, nachhaltige Ressourcennutzung oder Handelssysteme, die ökonomische Kreisläufe innerhalb der *Minecraft*-Welt noch realistischer abbilden. Diese Themenwünsche zeigen, dass die Teilnehmenden gesellschaftliche Zusammenhänge zunehmend eigenständig denken und in ihre Spielwelt übertragen möchten.

Ein weiterer Wunsch war die Einrichtung eigener Serverbereiche, in denen Gruppen unabhängig voneinander experimentieren, neue Konzepte ausprobieren oder alternative Regelwerke testen können. Solche Vorschläge werden von der Projektleitung ernst genommen und fließen bereits in die Planung weiterer Serverstrukturen und in die Fortsetzung *Cubix 2.0* ein.

Besonders erfreulich war, dass viele Teilnehmende weiterhin aktiv bleiben möchten, sei es als Mentor*innen, Gildenführer*innen oder Peer-Teamer*innen. Dieses Engagement zeigt, wie stark das Projekt zur Selbstwirksamkeit und Eigenverantwortung beigetragen hat. Kinder, die anfangs Teilnehmer*innen waren, entwickeln sich zu Gestalter*innen des Projekts und übernehmen Verantwortung für andere.

Insgesamt bestätigen die Rückmeldungen, dass *Cubix* für die Kinder und Jugendlichen weit mehr als ein Spiel ist: Es ist ein gemeinschaftlicher Lernort, ein soziales Netzwerk und eine wachsende digitale Gesellschaft, die sich ständig weiterentwickelt.

Interviewpartner*innen

Brigitta Wortmann: Medienpädagogin – Märchenerzählerin – Harfenspielerin; entwickelt und leitet seit über 20 Jahren kreative Bildungsprojekte, die Kinder und Jugendliche spielerisch an digitale Medien, Teamarbeit und gesellschaftliche Themen eiführen; ihre Workshops rund um *Minecraft*, Games, Podcasts, Hörspiele und Storytelling verbinden technisches Know-how mit Fantasie, demokratischer Bildung und sozialem Lernen; ist seit über 25 Jahren als Märchenerzählerin mit Keltischer Harfe und Konzertharfe unterwegs und lässt Kinder und Erwachsene von einer heimatlichen Welt träumen; engagiert sich als Initiatorin und Netzwerkerin in zahlreichen kulturellen Bündnissen und Vereinen, um ihre Arbeit nachhaltig zu stärken.

Cedric Spitzer: Selbstständiger Full-Stack-Entwickler – Technologischer Kreativkopf – Assistenz in der Medienbildung; entwickelt Softwarelösungen, die Kreativität, Bildung und Technologie verbinden; gestaltet als zertifizierter Full-Stack-Entwickler mit Schwerpunkt auf Kotlin, TypeScript und modernen Webframeworks digitale Anwendungen und Plattformen, die Wissen erlebbar machen – von Lernumgebungen bis zu kulturpädagogischen Projekten; unterstützt als Assistenz in medienpädagogischen Kursen und Workshops Kinder und Jugendliche dabei, spielerisch digitale Medien, Programmierung und gesellschaftliche Themen zu entdecken; begeistert sich besonders für die Verbindung von Problemlösung, Storytelling und digitaler Gestaltung; setzt sich mit Projekten wie der *QR-Code Tour* oder *MinecraftKurs.de* dafür ein, dass digitale Räume kreativ, sicher und gemeinschaftlich gestaltet werden können; verbindet als Entwickler und kreativer Denker präzisen Code mit Neugier – immer mit dem Ziel, Zukunft erlebbar und dennoch technisch robust zu machen.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen (siehe Interviewpartner*innen) sollen 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 veröffentlicht.