

Ergebnissicherung

Titel	Klima im Spiel: (nicht nur) für Nerds & Familien. Karten- und Brettspiele als wirksamer Träger moderner Klimakommunikation
Abstract	<p>Spiele in der politischen (Klima-)Kommunikation!? Super, aber bitte immer zielgerichtet, auf die konkrete Zielgruppe zugeschnitten und vor allem von und mit Expert:innen entwickelt! Das war unser Appell im Rahmen unseres ausgebuchten Gamification-Workshops auf der K3: Ob Brettspiel, Kartenspiel, Rollenspiel, Planspiel oder SeriousGame und SeriousPlay — die Varianz von Möglichkeiten für unterschiedlichste Einsätze zur Darstellung, Diskussion oder Weiterentwicklung politischer Themen wie dem Klima ist gigantisch und wird bereits gerne genutzt.</p> <p>Wir haben eine grundlegende Einordnung (inkl. Begriffsbestimmung) gegeben, viele nach Österreich geschleppte Spiele aus unserer SpielKlima-Ludothek gezeigt und als Highlight einen Crashkurs zur gemeinsamen Spielentwicklung eines "K3-Klimaspiel-Sammlung"-Prototypen ermöglicht, bei dem intensiv gegrübelt und vernetzt werden konnte. Ging dann auch direkt eine halbe Stunde länger als geplant, weil im Anschluss noch so viele Fragen offen waren und viele TN sich super motiviert gezeigt haben, Spiele ganz konkret in ihre Arbeit und Projektentwicklung mitzunehmen.</p>
3-5 Take-Home-Messages	<p>Spiele mit Bezug auf komplexe Gesellschaftsthemen, auch die Klimakrise, boomen, erst vor wenigen Wochen hat eine der relevantesten Marken der Welt – Catan – mit "New Energies" ein abendfüllendes Schwergewicht mit Klimakrisenmechanik veröffentlicht und das Energiewendespiel "e Mission" hat dieses Jahr den wichtigsten Spielepreis der Welt, Spiel des Jahres, gewonnen! Aber auch viele kleinere Spiele und Verlage existieren - für fast jeden Einsatzzweck (Workshop, Bildung, Icebreaker...) ist bereits gutes Material am Markt vorhanden. Die Welt muss oft nicht neu erfunden werden.</p> <p>Ob Kartenspiel-GiveAway am Messestand oder Planspiel / Serious Game in der Vermittlung von Inhalten oder zur Diskussion mit Bürger:innen in der Beteiligung: ein schlecht gemachtes Spiel kann nicht</p>

	<p>nur dysfunktional sein, sondern Eurem Anliegen sogar schaden: Langeweile, eine schlechte Mechanik oder ein Spiel, das nicht zur Geschichte passt – der Frust der Spielenden wird sich auf Euch übertragen, versprochen! Und Spielentwicklung ist komplex!</p> <p>Wer im Projekt spezifischeren Bedarf hat oder etwas Budget übrig kann auch eigene Spiele entwickeln. Hier gilt aber dringend die Mahnung nach Professionalität: Ob Planspiel, Leadershipworkshop oder Bürgerbeteiligung: macht es richtig und holt Euch Expertise, viele (oft freiberufliche!) Spiele-Autor:innen kennen i/Ihre Zielgruppen im Detail und wissen, was auf welche Weise (nicht) funktioniert!</p>
Präsentation(en)	<i>Keine zur VÖ</i>
(Optional) Diese Fragen und Punkte wurden diskutiert/diese Fragen sind aufgetaucht:	<ul style="list-style-type: none"> • Viele Detailfragen zu konkreten Spielen und möglichen Einsatz-Zwecken • Konkrete Schritte, um Spiele(n) in eigene Projekte zu implementieren • Unterschiede zwischen verschiedenen Feldern der „Gamifizierung“ (z.B. „was grenzt ein Planspiel von einem Bildungsspiel ab?“, „was setze ich wann ein?“ etc.)
(Optional) Das sind die wichtigsten Ergebnisse/Tipps/Erkenntnisse:	<ul style="list-style-type: none"> • Das Thema funktioniert auch auf der Meta-Ebene in einem Workshop zum Thema super: wirklich alle TN waren hochmotiviert, sind tief ins Thema eingestiegen und haben sich intensiv eingebracht – durch nicht enden wollende Fragerunden und das eigene Prototyping von Spielideen • Optimales Networking-Format • Super TN-Feedback, viele TN möchten die Erkenntnisse des Workshops sehr konkret in ihre eigene Arbeit überführen, sich vernetzen und haben Interesse an Follow-Ups.
(Optional) Weiterführende Literatur/Links	www.spielklima.de