

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



29. OKTOBER 25

Session 5

Spiele und Diversität

Agenda

15.00 - 15.30	CHECK-IN & Warm-Up
15.30 - 16.15	Input: Ebenen von Relevanz + <i>Übung</i>
16.15 - 16.45	Input: Wheel(s) of Power
16.45 - 17.00	Vorstellung Übung: Dystopien/Utopien
17.00 - 17.15	PAUSE
17.15 - 17.45	<i>Design-Übung</i>
18.45 - 19.00	ABSCHLUSSRUNDE

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'CHECK-IN' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

CHECK-IN

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A solid orange shape forms the bottom edge of the image.

WARM UP

INPUT

Ebenen von Relevanz

Wie kommt die Marginalisierung vor?

In Spiel, Buch, Film...



Inspiriert von: Aşkın-Hayat Doğan, Sensitivity Reader und Diversity Trainer

Wie kommt die Marginalisierung vor?

In Spiel, Buch, Film...

Negative
Repräsentation

Kommt
nicht vor

Positive
Repräsentation

Zentrales Thema
(positiv)



noch weiter im Negativen gibts Propaganda
(= zentrales Thema negativ), aber damit
beschäftigen wir uns heute nicht

Inspiziert von: Aşkın-Hayat Doğan, Sensitivity Reader und Diversity Trainer

Wie kommt die Marginalisierung vor?

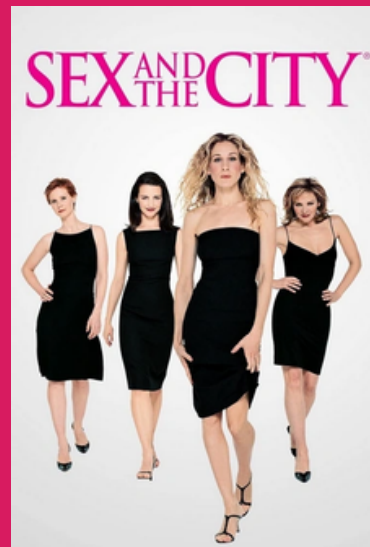
In Spiel, Buch, Film...

Negative
Repräsentation

Kommt
nicht vor

Positive
Repräsentation

Zentrales Thema
(positiv)



queerfeindlich



queerneutral



queerfreundlich / queerpositiv



queerrelevant

Ordnet die Spiele zu

für die Dimensionen Queerness und Rassifizierung



Negative
Repräsentation

Kommt
nicht vor

Positive
Repräsentation

Zentrales Thema
(positiv)

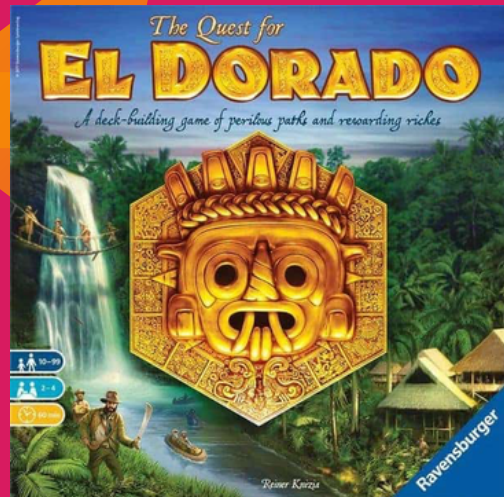


Ordnet die Spiele zu

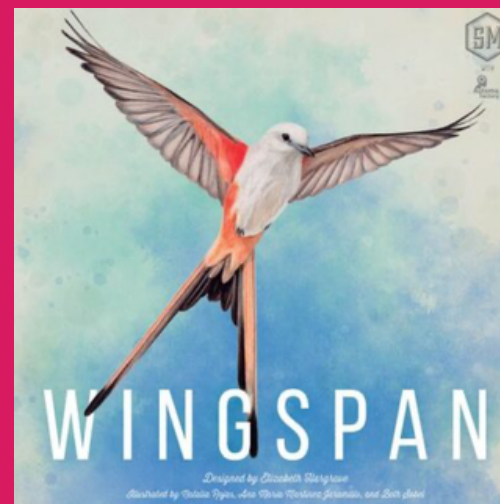
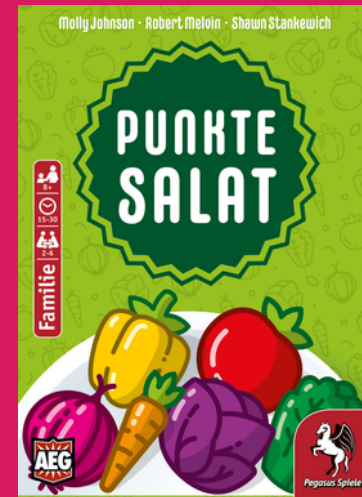
für die Dimensionen Queerness und Rassifizierung

(Gendersensible Sprache und Namensrepräsentation in Anleitung lassen wir raus)

Negative
Repräsentation



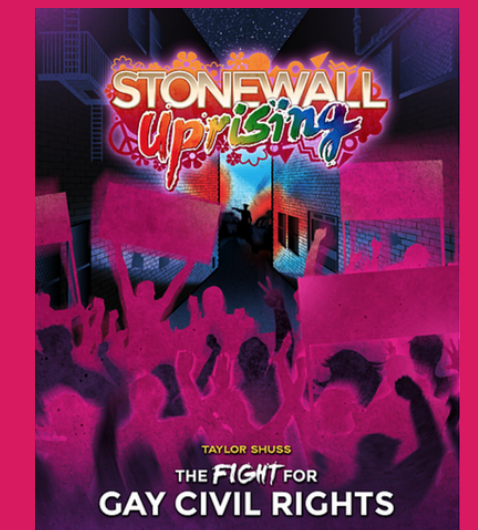
Kommt
nicht vor



Positive
Repräsentation



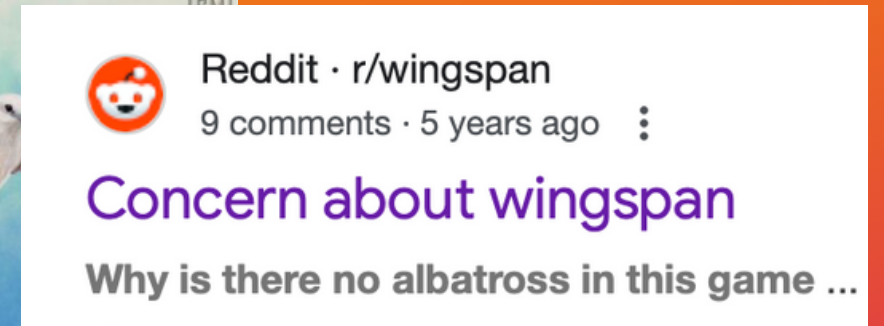
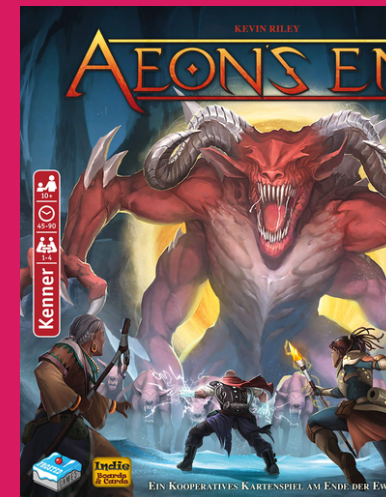
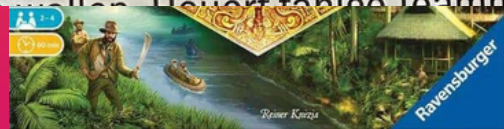
Zentrales Thema
(positiv)



The Highs and the Lows



Tief im Dschungel Südamerikas verborgen liegt das goldene Land „El Dorado“. In diesem verschollenen Königreich lagern Schätze zuhauf: Unmengen an Gold, Juwelen und wertvollen Artefakten. Klar, dass da wagemutige Schatzsucher nicht lange auf sich warten lassen! Ihr schlüpft in die Rollen unerschrockener Expeditionsleiter, die ihr Team nach El Dorado führen. Wählt euer fähigste Teammitglieder für eure Expedition an, kauft nützliche Ausrüstung und plant eure Route clever.



THE FIGHT FOR
GAY CIVIL RIGHTS

Was bedeutet das für euch als Autor*innen?

Negative
Repräsentation

Kommt
nicht vor

Positive
Repräsentation

Zentrales Thema
(positiv)



wirklich nichts drin?
wirklich nicht möglich?



Ziel



für Own Voices

Was bedeutet das für euch als Autor*innen?

Negative
Repräsentation

Kommt
nicht vor

Positive
Repräsentation

Zentrales Thema
(positiv)



Für wen? Mit welchem Ziel?
**Empowerment vs.
Sensibilisierung**

Nützliche Tools

Negative
Repräsentation

Kommt
nicht vor

Positive
Repräsentation

Zentrales Thema
(positiv)

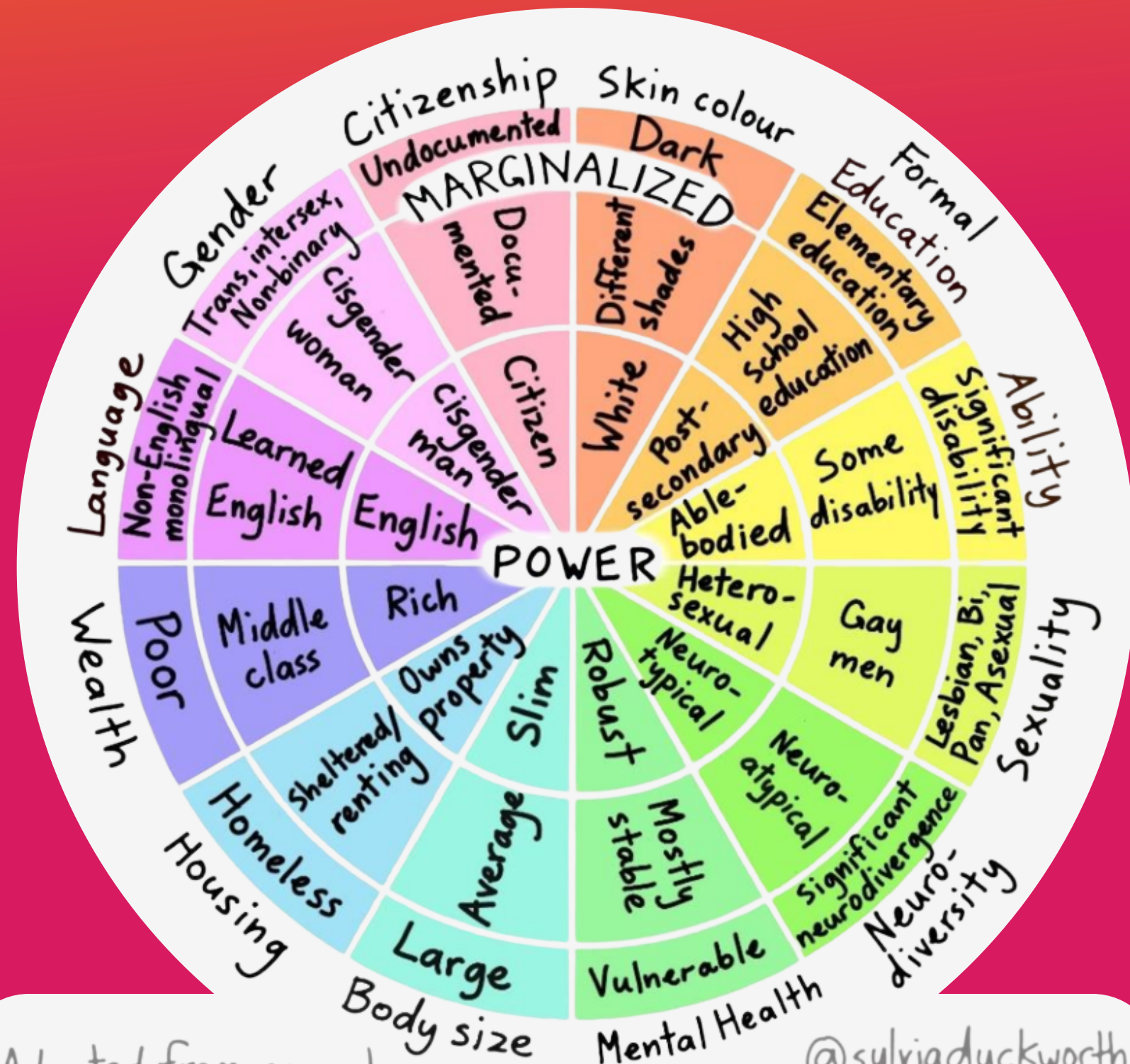


- Sensitivity Reading
- Checklisten
- Powersharing

- Partner*innen-schaften
- Powersharing

WHEEL(S) OF POWER

Wheel of Power



Adapted from ccrweb.ca

@sylvriaduckworth

Übung: Marginalisierungen mitdenken

 20 min



Ersetzt nicht:

Recherche
Sensitivity Reading
Power Sharing



Taube Personen

DESIGN-ÜBUNG:

UTOPIEN/DYSTOPIEN

Design-Übung

Ablauf:

1. Thema und Grundfragen (30 Minuten)
2. Grundmechanik (30 Minuten)
3. Prototyp erstellen (30 Minuten)

Design-Übung

Thema und Grundfragen:

1. Was ist eure Dystopie/Utopie?
2. In welchem Aspekt unterscheidet sich die Welt von unserer und welche Auswirkungen hat das?
3. Was ist das Gefühl/die Erfahrung, die Menschen in der Welt machen und die du vermitteln willst?
4. Was macht das Thema besonders und warum interessieren sich Spieler*innen dafür?

Wichtig: Haltet es einfach!

Design-Übung

Thema und Grundfragen:

1. Was ist eure Dystopie/Utopie?
2. In welchem Aspekt unterscheidet sich die Welt von unserer und welche Auswirkungen hat das?
3. Was ist das Gefühl/die Erfahrung, die Menschen in der Welt machen und die du vermitteln willst?
4. Was macht das Thema besonders und warum interessieren sich Spieler*innen dafür?

Wichtig: Haltet es einfach!

Design-Übung

Grundmechanik(en):

1. Wie könnt ihr die Kernfrage mechanisch umsetzen?
2. Wie sollen sich die Spieler*innen fühlen, wenn sie mit der Mechanik interagieren?
3. Welche Eigenschaften hat euer Spiel ansonsten?
 - Ist es kooperativ/kompetitiv?
 - Für welche Gruppengröße ist es?
 - Welcher Spieler*innentyp fühlt sich davon angesprochen?

Wichtig: Haltet es einfach!

Design-Übung

Prototyp basteln:

1. Kommt möglichst schnell zum ersten Prototyp, damit ihr auch mindestens einmal testen könnt.
2. Testet zwischendurch auch immer mal wieder kleine Aspekte.
3. Der Prototyp muss keinen Schönheitspreis gewinnen!
4. Macht euch keine Gedanken um Balancing und ähnliches. Das kommt später im Prozess.

Wichtig: Haltet es einfach!

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'ABSCHLUSS RUNDE' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

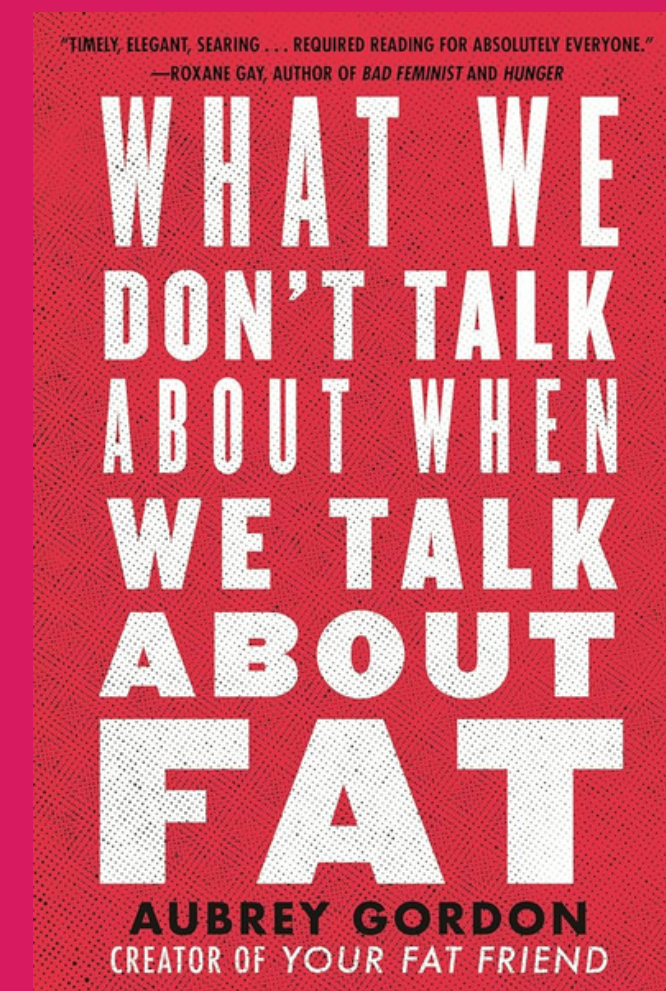
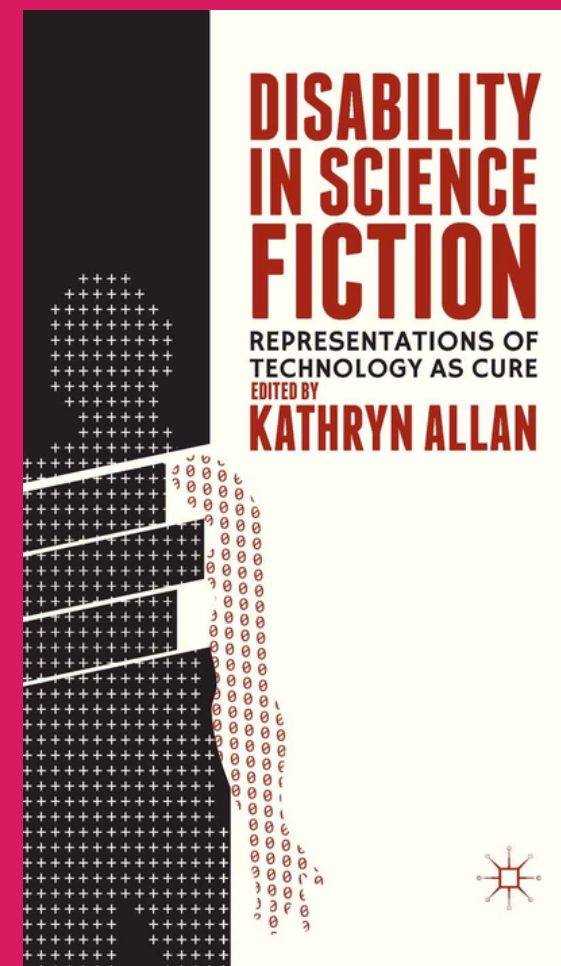
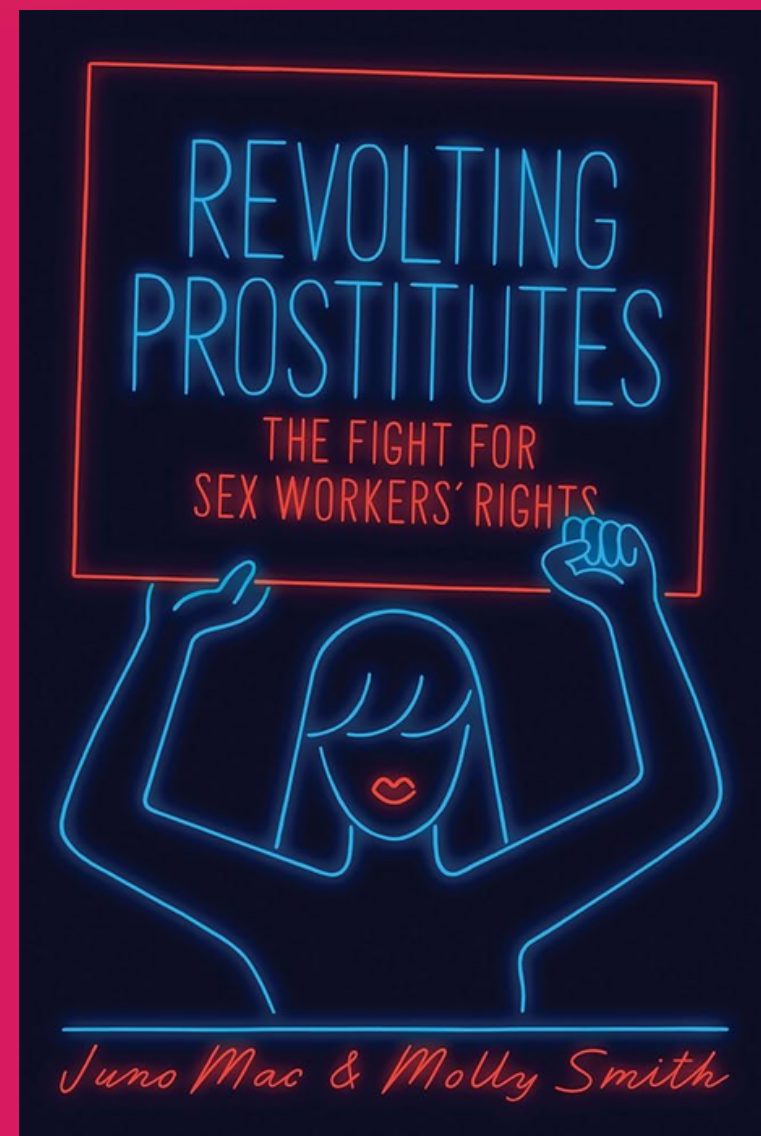
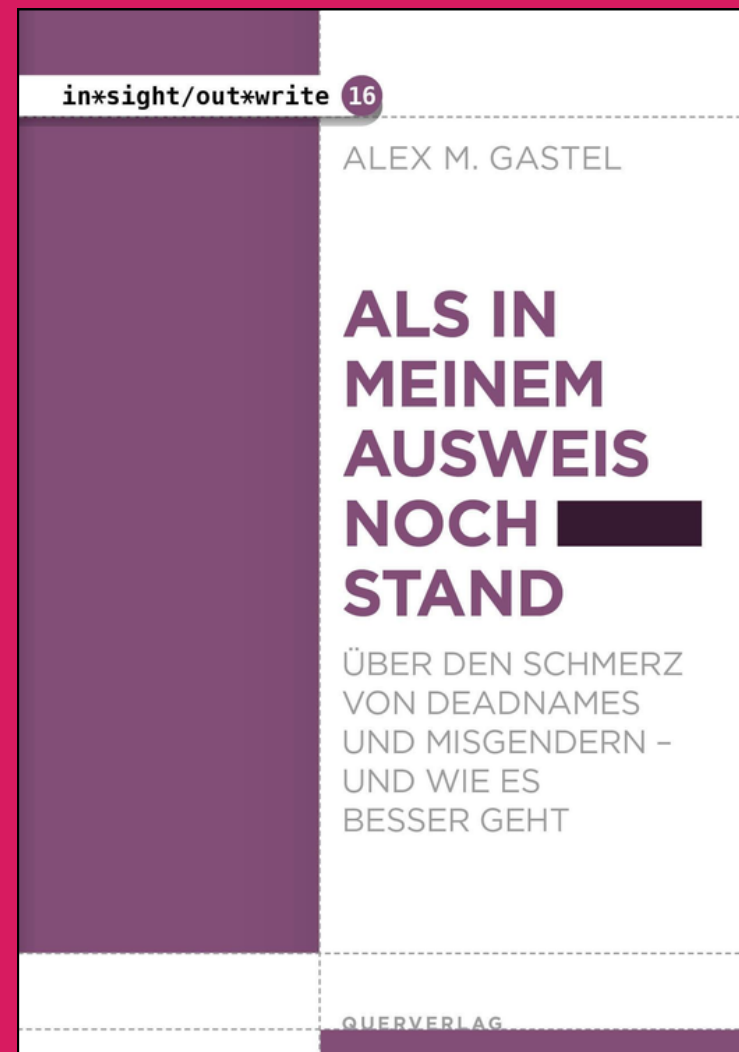
ABSCHLUSS RUNDE

Leseempfehlungen



Instagram:
@empowerndes_schreiben

- <https://leidmedien.de/begriffe-ueber-behinderung-von-a-bis-z/>
- <https://glossar.neuemedienmacher.de/glossar/prefix:a/>
- <https://queer-lexikon.net/glossar/>
- <https://www.belltower.news/symbole-und-codes-queerfeindliche-narrative-und-dogwhistles-134233/>
- https://www.lvr.de/media/pressemodul/LVR-Broschuere_Armutssensible_Sprache_Dezember_2020_Versand.pdf



Hausaufgabe

Entwickelt einen 90 Sekunden Pitch, mit dem ihr eueren Prototyp einem Verlag vorstellen würdet.