

PRESS PLAY

NEWSGAMES FÜR DEN UNTERRICHT



Anja Nedoma und Alexander Preisinger (Hrsg.)
Wien: Edition *polis*, 2024

Mehr zum Thema Spiele in der Edition *polis*:

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung:

www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht

Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte:

www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning

Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele:

www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen

Klimawandel im digitalen Spiel:

www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalespiel

Analoge Spiele für die Politische Bildung:

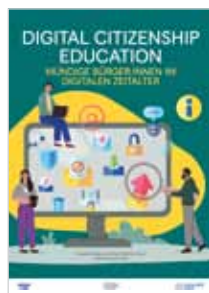
www.politik-lernen.at/analogespiele_politischebildung

Digitale und analoge Politiksimulatoren:

www.politik-lernen.at/digitaleundanaloguepolitiksimulatoren

Digital Citizenship Education. Game-based learning als Beitrag zur digitalen BürgerInnenschaft:

www.politik-lernen.at/dce_und_game-based_learning



Editorische Hinweise für die Lektüre: Das GameLab der Universität Wien wird teilweise von einer privatwirtschaftlichen Firma unterstützt. Alle Links wurden am 20. April 2024 abgerufen.

INHALT

- 4 Anja Nedoma und Alexander Preisinger: **Press Play. Eine Einführung in Newsgames**
- 6 Florian Sonner: **Fake-News-App**. Der Wahrheit auf der Spur
- 9 Matthias Steinböck: **Influence Inc.** Propaganda und Aufmerksamkeitssteuerung in Social Media
- 12 Anja Nedoma: **The Westport Independent**. Zwischen Freiheit und Verantwortung: Medien als vierte Säule der Demokratie
- 15 Alexander Preisinger: **Headliner: NoviNews**. Nachrichtenmedien zwischen öffentlicher Verantwortung und privaten Interessen
- 18 Larissa Schrammel: **My Newspaper**. Zwischen Schlagzeilen und Seriosität
- 20 Niku Dorostkar: **The Editor**. Tageszeitung zwischen Boulevard und Investigativ-Journalismus redigieren
- 23 Andreas Kornsteiner: **Watergate**. Investigativer Journalismus gegen das System
- 26 Tugay Korkmaz: **Not for Broadcast**. Nachrichten-Regie unter Druck
- 29 Benjamin Tirof: **Mission 1929 – Freiheit unter Druck**. Die Bedeutung von unabhängigem Journalismus in Zeiten gezielter Lenkung von Inhalten während der Weimarer Republik
- 32 Ann-Kathrin Günther: **11-11 Memories Retold**. Wie Krieg inszeniert wird

- 35 Autorinnen und Autoren

PRESS PLAY. EINE EINFÜHRUNG IN NEWSGAMES

Anja Nedoma und Alexander Preisinger



Superman Clark Kent, Spider-Man alias Peter Benjamin Parker oder die beste Freundin der Turtles, April O'Neil, verbindet neben ihrem selbstlosen Einsatz für das „Gute“ auch der Job – sie alle sind Journalist:innen. Die „List of fictional journalists“ (wikipedia.com) zählt eine erstaunliche Anzahl an Comic-, Film- und Spielakteur:innen auf, die in der Branche tätig sind. Der „rasende Reporter“ hat eben Zugang zu Informationen, steht für einen spezifischen und zutiefst demokratischen Ethos, kann auf Netzwerke zurückgreifen, ist beruflich mit dem Ermitteln krimineller Handlungen beschäftigt und eignet sich daher ideal für jede Form der Selbstjustiz im Zeichen der Gerechtigkeit.

In vielen Computerspielen bildet die Landschaft der Nachrichtenmedien meist nur einen dekorativen Hintergrund: In GTA (Videospielserie „Grand Theft Auto“) etwa untermalt das Radio die Autofahrten mit Musik und Nachrichtensendungen berichten über die Aktionen der Spielenden. Nachrichten lassen die Spielenden ihr Handeln in der Spielwelt als wirksam erleben, informieren über den Fortgang der Erzählung und bauen glaubhafte Story-Worlds.

Für die digitalen Spiele, die einen tiefergehenden Bezug zu Nachrichtenmedien aufmachen, haben Bogost, Ferrari und Schweizer (2010) mit ihrer gleichnamigen Publikation das **Genre „Newsgames“** (vgl. Wolf 2018) geprägt; **es verbindet journalistische Sachverhalte und Spiel miteinander**. Das Genre entwickelte sich rund um den Jahrtausendwechsel (Foxman 2015, 9). Die Art der Relation zwischen Spiel und Nachrichtenmedien kann vielfältig gestaltet sein: Computerspiele können zunächst einmal im Modus des Ludischen über ein Ereignis informieren („documentary newsgames“). Gonzalo Frasca's „September

12th“ ist vielzitiertes Beispiel dafür. Medienunternehmen wiederum produzieren selbst Spiele; vielfach handelt es sich um Quiz-Formate (etwa „Wordle“ der „New York Times“), seltener um thematische Spiele („The Climate Game“ der „Financial Times“). Ein weiteres Beispiel für „Newsgames“ sind Gamifizierungen, die Zeitungen etwa für die Leser:innenbindung in Form von Abzeichen für besonders aktive Poster:innen in den Foren einsetzen.

Digitale Spiele können von Nachrichtenmedien oder Institutionen zur Ausbildung von Journalist:innen eingesetzt werden. Newsgames sind vielfach den Serious Games zuzuordnen, sie gehen aber nicht in ihnen auf. „Headliner“ oder „1979 Revolution“ sind Beispiele dafür.

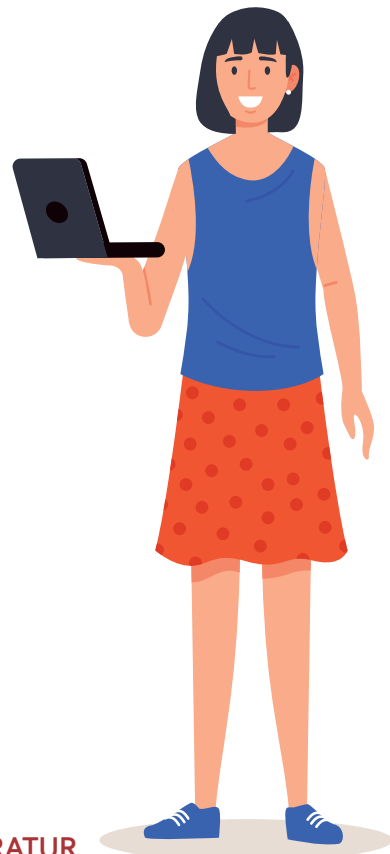
Demgegenüber geht es in dieser Broschüre ausschließlich um **nachrichtenmedienbezogene Newsgames, also um Spiele, in denen explizit das journalistische Arbeiten simuliert wird**. Dazu müssen die Spielmechaniken „journalistisches Handeln“ ermöglichen; etwa, wie in „1979 Revolution“, wenn innerhalb des Spiels Fotos gemacht werden müssen, oder wie bei „Not for Broadcast“, wenn durch die Auswahl von Schnitt und Kameraeinstellung Abendnachrichten gestaltet werden können. In Spielen wie „Headliner: NoviNews“ oder „The Westport Independent“ werden Überschriften und Texte ausgewählt, in „Alt-Frequencies“ Radiosendungen kombiniert. In Tycoon-Games wird die wirtschaftliche Seite der Medienhäuser dargestellt. Aufgrund dieser Eigenschaften werden all diese Spiele deshalb auch unter dem Begriff **„Literacy Newsgames“** (Bogost et al. 2010, 8) zusammengefasst.

Bogost, Ferrari und Schweizer sprechen von einer „media literacy“ (2010, 107), die durch diese Form

der Newsgames angesprochen wird. Digitale Spiele ermöglichen es, im simulativen Als-ob-Rahmen Aspekte wie Agenda Setting, Zensur oder Pressefreiheit zu „erleben“. Die Limitationen des digitalen Spiels sind damit ebenso klar markiert: Die Arbeit endet an der Grenzen des Content Managements, beim Editor oder Cutter. Das Schreiben von Texten ist, nicht zuletzt aus technischen Gründen, (noch) nicht Teil von News-games. AI-unterstützte Spielinhalte könnten für das Genre eine wesentliche Weiterentwicklung darstellen.

In Zeiten, in denen Nachrichtenmedien durch die Digitalisierung einem starken und krisenhaften Wandel unterworfen sind, könnten digitale Spiele eine Möglichkeit darstellen, auf die Bedeutung von Nachrichten für die Öffentlichkeit und eine funktionierende Demokratie aufmerksam zu machen.

Gemeinsam mit vielen weiteren kostenlosen Serious Games institutioneller Anbieter (siehe die Broschüre: Preisinger, Alexander; Steinböck, Matthias (Hrsg.): Digital Citizenship Education. Game-based learning als Beitrag zur digitalen BürgerInnenschaft. Wien: Edition *polis*, 2023) greifen digitale Spiele hochaktuelle Themen wie Fake News oder Verschwörungstheorien auf und werden für das erfahrungsbasierte Lernen geöffnet. Da digitale Spiele, genauso wie alle Medien des Lernens, nicht automatisch funktionieren, wollen die folgenden Beiträge Lehrkräfte dabei unterstützen, digitale Spiele gewinnbringend in den analogen Unterricht zu integrieren.



LITERATUR

- + Bogost, Ian/Ferrari, Simon/Schweizer, Bobby (2010): Newsgames. Journalism at Play. Cambridge, Mass., London.
- + Foxman, Maxwell Henry (2015): Play The News: Fun and Games in Digital Journalism. Online: www.researchgate.net/publication/326904962_Play_the_News_Fun_and_Games_in_Digital_Journalism
- + Wolf, Cornelia (2018): Newsgames. In: Journalistikon. Das Wörterbuch der Journalistik. Online: <https://journalistikon.de/newsgames/>

FAKE-NEWS-APP

DER WAHRHEIT AUF DER SPUR

Florian Sonner

Im digitalen Spiel „Fake-News-App“ schlüpft der oder die Spieler:in in die Rolle eines oder einer Praktikant:in der Online-Redaktion „Sandorfer Kurier“, einer fiktiven Tageszeitung, und ist für die Veröffentlichung von Beiträgen zuständig. Im Rahmen der Recherche für

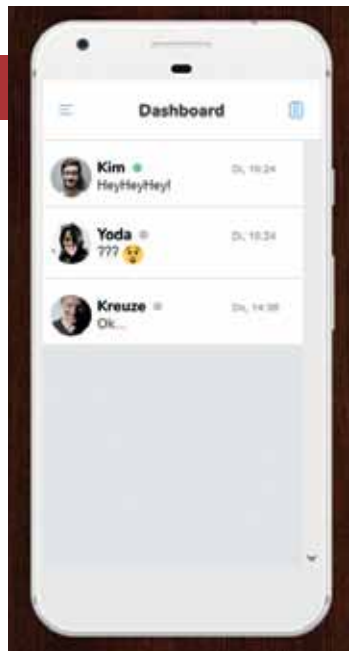
die Tageszeitung wird man immer wieder mit ominösen Informationen konfrontiert und muss abwägen, wie diese einzuordnen sind. Handelt es sich um Fake News oder doch um seriöse Quellen?

Das digitale Spiel fokussiert damit auf die journalistische Tätigkeit eines oder einer Redakteur:in und versucht, diesen Prozess in drei Akten (Spielkapitel) spielerisch erleb- und nachvollziehbar zu machen.

Zur Vertiefung der einzelnen Themen bietet „Fake-News-App“ auch ein integriertes Glossar, das Erklärungen und weiterführende Links enthält. Das Spiel leistet damit eine fruchtbare Hinführung zu den

Themen Fake News und Mediensystem und schafft eine solide Grundlage für eine weiterführende Auseinandersetzung.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	Fake-News-App, Planpolitik & Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen, 2017
Kurzbeschreibung	Als Praktikant:in einer Online-Redaktion ist der oder die Spieler:in für die Veröffentlichung von Beiträgen zuständig; dabei werden Aspekte der journalistischen Tätigkeit in den Mittelpunkt gerückt (Recherche, Quellenkritik, Verifikation).
Schulstufe	Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	3 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	„Fake-News-App“ kann unter folgendem Link aufgerufen werden und ist im Browser spielbar: www.politische-bildung.nrw.de/fileadmin/3rdparty/fn-game/index.html



Bildrechte: Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

Dem vorliegenden Unterrichtsentwurf sollte eine prägnante Vorstellung des Vorhabens vorausgehen, in welcher nicht nur der geplante Ablauf, sondern auch die technischen Voraussetzungen mit den Schüler:innen besprochen werden, um einen möglichst reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

+ Zunächst sollen die Schüler:innen das Spiel starten und das erste Kapitel durchspielen. Dafür sind ca. 15 Minuten angedacht.

+ Im Anschluss daran erfolgt das **Lesen des ersten Glossareintrags** sowie der darin verlinkten weiterführenden Informationen mit anschließender **Teamarbeit und Ergebnispräsentation** im Plenum (**M1**). Dafür sind 30 Minuten eingeplant.

Besteht die Möglichkeit einer Doppelstunde, kann zum nächsten Schritt übergegangen werden, ansonsten empfiehlt es sich, an dieser Stelle zu pausieren, die Inhalte nochmals prägnant zu resümieren und in der nächsten Einheit fortzufahren.

+ Anschließend sollen die Schüler:innen **das zweite Kapitel durchspielen**. Hierfür sind erneut ca. 15 Minuten angedacht.

+ Nach dem Spielen wird mit dem integrierten **Glossar** gearbeitet und **ausgewählte Einträge** werden gelesen. Die Schüler:innen können selbstständig die Seriosität einer vorgegebenen Website prüfen, wobei ihnen hierfür einigen Fragen als Orientierungspunkte zur Verfügung gestellt werden.

+ Im Anschluss daran sollen die **Ergebnisse verglichen, die Vorgehensweisen analysiert und die entsprechende Website bewertet** werden. Abschließend erfolgt eine **Recherchearbeit** hinsichtlich der im Spiel angesprochenen journalistischen Sorgfaltspflicht, deren **Ergebnisse im Plenum** präsentiert und gemeinsam besprochen werden (**M2**). Hierfür sind ca. 30 Minuten angedacht.

+ Im letzten Schritt sollen die Schüler:innen zunächst **das dritte Kapitel** und anschließend **den Epilog durchspielen**. Dafür sind ca. 20 Minuten vorgesehen. Im Anschluss daran arbeiten die Schüler:innen zu zweit und mithilfe der neuen Glossareinträge die zentralen **Merkmale von Verschwörungstheorien** heraus. Die Ergebnisse werden daraufhin im Plenum, unter Anleitung der Lehrperson, verglichen.

+ Abschließend sollen die Schüler:innen, ebenfalls in Zweierteams, nach aktuell kursierenden **Verschwörungstheorien** suchen, eine auswählen und hinsichtlich ihrer Beschaffenheit analysieren. Als Grundlage dafür dienen die zuvor erarbeiteten Merkmale sowie die angeführten Orientierungsfragen (**M3**). Dafür sind ca. 30 Minuten vorgesehen.

Im Sinne einer zusätzlichen Ergebnissicherung wäre es ertragreich, wenn die Lehrperson die gemeinsamen Ergebnisse aus den Plenumspräsentationen am Ende jeder Einheit digital oder analog notiert und den Schüler:innen anschließend zur Verfügung stellt (z.B. Lernplattform oder ausgedruckter Zettel).

M1: WAS SIND FAKE NEWS?

- + Starte „Fake-News-App“ auf deinem Smartphone und warte die kurze Introsequenz ab.
- + Das Spiel beginnt damit, dass dir Kim, einer deiner Freunde, schreibt und von seinem neuen Handy erzählt. Bei nahezu jeder Konversation stehen dir mehrere Antwortmöglichkeiten zur Verfügung, die einen Einfluss auf die Reaktion deines Gegenübers haben. Wähle diese so, dass sie deinem eigenen Empfinden am ehesten entsprechen.
- + Spiele in Einzelarbeit das erste Kapitel durch, aber klicke noch nicht auf die Schaltfläche „Kapitel abschließen“.
- + Du solltest mittlerweile einen Eintrag über Fake News in deinem Glossar haben. Lies diesen Eintrag sowie die weiterführenden Informationen auf der angegebenen Website. Im Anschluss daran schau dir noch das verlinkte Video „What the fake – Was sind Fake News?“ an und notiere die wichtigsten Inhalte.
- + Finde dich im Nachhinein mit deiner oder deinem Sitznachbar:in zusammen und versucht nun auf Basis eures neuen Wissens, folgende Fragen zu beantworten und präsentiert die Ergebnisse im Plenum:
 - + Wann und durch welches Medium seid ihr bereits mit gefälschten Nachrichten in Berührung gekommen?
 - + Wie seid ihr damals damit umgegangen und was würdet ihr in Zukunft anders machen?

M2: JOURNALISTISCHE SORGFALTPFLICHT

- + Starte das zweite Kapitel und spiele es erneut in Einzelarbeit durch. Drücke nicht auf die Schaltfläche „Kapitel abschließen“.
- + In deinem Glossar sollten sich die Einträge „Quellencheck“ sowie „Whois-Abfrage“ befinden. Lies beide genau durch und prüfe im nächsten Schritt selbst eine Website auf ihre Seriosität.
- + Wirf hierfür zunächst einen Blick in das Impressum der Website und starte im Anschluss daran eine Whois-Abfrage (unter www.domaintechnik.at/whois.html). Achte bei der Abfrage darauf, dass du die Domain wie vorgegeben in das Suchfeld eingibst!
- + Folgende Fragen sollen dir als Orientierungspunkte dienen: Sind Kontaktdaten hinterlegt? Ist eine Firmenbuchnummer ausgewiesen und lässt sich diese auf das Unternehmen zurückführen? Lässt sich eine genaue Adresse finden? Ist der Name des Herausgebers oder der Herausgeberin angeführt?
- + Notiere die Ergebnisse deiner Recherche.
- + Finde dich nach der Recherche mit deiner oder deinem Sitznachbar:in zusammen, vergleicht eure Ergebnisse, analysiert eure Vorgehensweisen und diskutiert, ob die untersuchte Website als seriös bewertet werden kann.
- + In weiterer Folge gilt es, genauere Informationen zu der von Yoda, eurer Arbeitskollegin im Spiel, angesprochenen journalistische Sorgfaltspflicht zu finden. Versucht gemeinsam zu ergründen, worum es sich dabei handelt und wie eine solche sichergestellt werden kann.
- + Notiert eure Ergebnisse, präsentiert und bespricht diese im Plenum gemeinsam mit euren Mitschüler:innen sowie der Lehrperson.

M3: VON GESCHLOSSENEN WELTBILDERN UND VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

- + Starte das dritte Kapitel, spiele es in Einzelarbeit durch und beende schließlich auch den Epilog.
- + Finde dich im Anschluss daran mit deiner oder deinem Sitznachbar:in zusammen und arbeitet mithilfe der neuen Glossareinträge gemeinsam die zentralen Merkmale von Verschwörungstheorien heraus. Notiert eure Ergebnisse und vergleicht sie anschließend im Plenum.
- + Recherchiert in weiterer Folge zu zweit im Internet nach aktuell kursierenden Verschwörungstheorien, wählt eine aus und analysiert diese anhand der zuvor erarbeiteten Merkmale hinsichtlich ihrer Beschaffenheit.
- + Folgende Fragen sollen euch als Orientierungspunkte dienen: Erkennt ihr typische Muster wieder? Wie wird der Sachverhalt dargestellt (z.B. Formulierung, Wahl der Bilder)? Inwiefern werden Quellen für die Behauptungen angeführt? Wie gestalten sich die Kommentare unterhalb des Beitrags?
- + Diskutiert darüber hinaus die Bedeutung des Internet für deren Verbreitung.
- + Notiert euch eure Ergebnisse, präsentiert, vergleicht und diskutiert diese abschließend gemeinsam mit der Lehrperson im Plenum.

PROPAGANDA UND AUFMERKSAMKEITSSTEUERUNG IN SOCIAL MEDIA

Matthias Steinböck

- + Welche Tools können für Social-Media-Kampagnen eingesetzt werden?
- + Für welche Zwecke lassen sich diese nutzen oder missbrauchen?



Das Spiel „Influence Inc.“ versetzt die Spielenden in die Rolle des oder der Chefredakteur:in einer fiktiven Digital-Influence-Agency, die verschiedenen Medienakteuren Services anbietet.

Die fiktiven Bürger:innen rezipieren verbreitete Mitteilungen, während die Spielenden politische Ereignisse beobachten. Je nach verfolgten Aufträgen entwickelt sich der Handlungsstrang weiter (etwa: Wer wird Präsident:in?).

Nach etwa 20 Spielminuten stehen der Agentur fünf Werkzeuge zur Einflussnahme zur Verfügung. Diese Tools müssen geschickt eingesetzt werden, um die Aufträge zu erfüllen.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	Influence, Inc., Curios Bird AB 2022
Kurzbeschreibung	Als Chefredakteur:in einer Digital-Influence-Agency übernehmen die Spielenden Aufträge von Personen, die über Social Media Stimmung beeinflussen wollen. Mit fünf Tools werden so indirekt politische Entscheidungen beeinflusst.
Schulstufe	Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	2 bis 3 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	www.influenceincgame.com



Im Unterrichtsentwurf soll während des Spiels dokumentiert und ein oder mehrere Poster erstellt werden.

Diese Poster visualisieren Auftragsverläufe und machen so die Strategien und Taktiken zur Manipulation der Aufmerksamkeit für Propagandazwecke via Social Media nachvollziehbar. Dabei wird die Rolle von Journalismus als „Vierte Gewalt“ in Frage gestellt. Ingame wird die Aufmerksamkeit der fiktiven Bürger:innen gelenkt und sie werden mit Mitteilungen überflutet. Anhand einer Rankingliste von Hashtags und Meinungsumfragen lässt sich beobachten, wie ihre Wahrnehmung der Realität geprägt wird. Übertragen auf unsere Welt stellt sich die Frage, wie soziale Medien uns, die Nachrichten und den Journalismus prägen.

Für diesen Entwurf sind eine **Anfangs- und Aufbauphase** (ca. 10-15 Minuten), eine **Spiel- und Kreationsphase** (für den Rest der verfügbaren Zeit) und eine **End- und Abbauphase** (ca. 20-25 Minuten) zu planen. Für die Spielphase werden die Schüler:innen in Gruppen eingeteilt. Es soll abwechselnd gespielt und an den Postern gearbeitet werden. **Weiteres Material kann über den QR-Code als PDF abgerufen werden.**

Anfangs- und Aufbauphase: Es werden Tischinseln (etwa zwei Tische, Kopf an Kopf) für drei bis sechs Teilnehmende aufgebaut. In der Mitte der Insel wird Platz für Material (A3) und Werkzeug (Filzstifte) zur Poster-Erstellung geschaffen. Das Spiel wird anhand der obenstehenden Beschreibungen vorgestellt, die Geräte werden verteilt, der Ablauf der Phasen wird erklärt, die Materialien besprochen und das Spiel gestartet. Ein Online-Dokument (z.B. ein Padlet) wird erstellt und per QR-Code verteilt.

verwenden. Ein Poster soll möglichst alle Einsätze der Tools dokumentieren und visualisieren, wie diese zu welchem Ergebnis geführt haben. Auch nicht erreichte Aufträge sollen auf dem Poster dargestellt werden. Fertige Poster werden an den Wänden aufgehängt, fotografiert und online dokumentiert.

Spiel- und Kreationsphase: Während des Spiels nehmen die Spielenden E-Mail-Aufträge an und führen sie aus. Die gesammelten Informationen werden direkt auf Post-its notiert. Bei jedem Einsatz eines Tools kann ein Post-it erstellt oder ein vorhandenes ergänzt werden. Am Ende eines Tages sollte die Zeit genutzt werden, um Post-its zu erstellen und für das Poster zu

End- und Abbauphase: Die Geräte werden ausgeschaltet und eingesammelt, die Tischinseln aufgelöst. Die Poster werden gemeinsam betrachtet und kurz diskutiert, unterstützt durch die Leitfragen des Aufgabenblattes, die per Beamer präsentiert werden. Nach jeder Diskussion wird das jeweilige Poster abgenommen. Optional kann ein Vergleich der Aktivitätsbögen erfolgen. Der Workshop kann mit einer Abschlussfrage (etwa „Was nehmt ihr aus dem Workshop mit?“) abgerundet werden.

ARBEITSBLATT „INFLUENCE INC.“

M1

Notiere in einer Tabelle wie dieser deine Aktionen im Spiel und die Ergebnisse:

Auftrag	Auftraggeber:in	Ergebnis

M2

Dokumentiere, für welchen Auftrag du welchen Inhalt über welches Tool ausgespielt hast und mit welcher Idee du versuchst, den Auftrag zu erfüllen.

Auftrag	
Inhalt: Dokument/Posting/Hashtag/Artikel	
Tool	
Kommentar/Idee/Ziel	

M3

Leere A3-Blätter und Filzstifte für **Poster**: Platziert die Post-its so, dass ihr den Verlauf eines Auftrags darstellt: Welcher Tooleinsatz führte wozu? Wie hängen die Post-its zusammen? Beschriftet euer Poster und fotografiert es und ladet das Foto im Onlinedokument hoch!

M4

Bitte beantworte auf Basis der aufgehängten Poster und eigener **Internetrecherche** (Smartphone, Tablet, Laptop) sowie **Elementen des Spiels** die folgenden Fragen:

- + Welche (Print-)Medien/Medienhäuser in Österreich könnten jenen im Spiel entsprechen?
- + Findet im Internet Websites/Unternehmen, die Services anbieten, die den im Spiel dargestellten Tools entsprechen könnten.

M5

Wozu soll gezählt werden? Um einen Blick dafür zu entwickeln, was du aus dem Spiel herausgearbeitet hast! Entscheidet miteinander, was die Striche bedeuten sollen!

	Anzahl
Post-its	
Poster	
Aufträge	

Link zum Material als vollseitiges PDF: <https://ucloud.univie.ac.at/index.php/s/2HtWDfeps47z6Fy>



THE WESTPORT INDEPENDENT

ZWISCHEN FREIHEIT UND VERANTWORTUNG: MEDIEN ALS VIERTE SÄULE DER DEMOKRATIE

Anja Nedoma

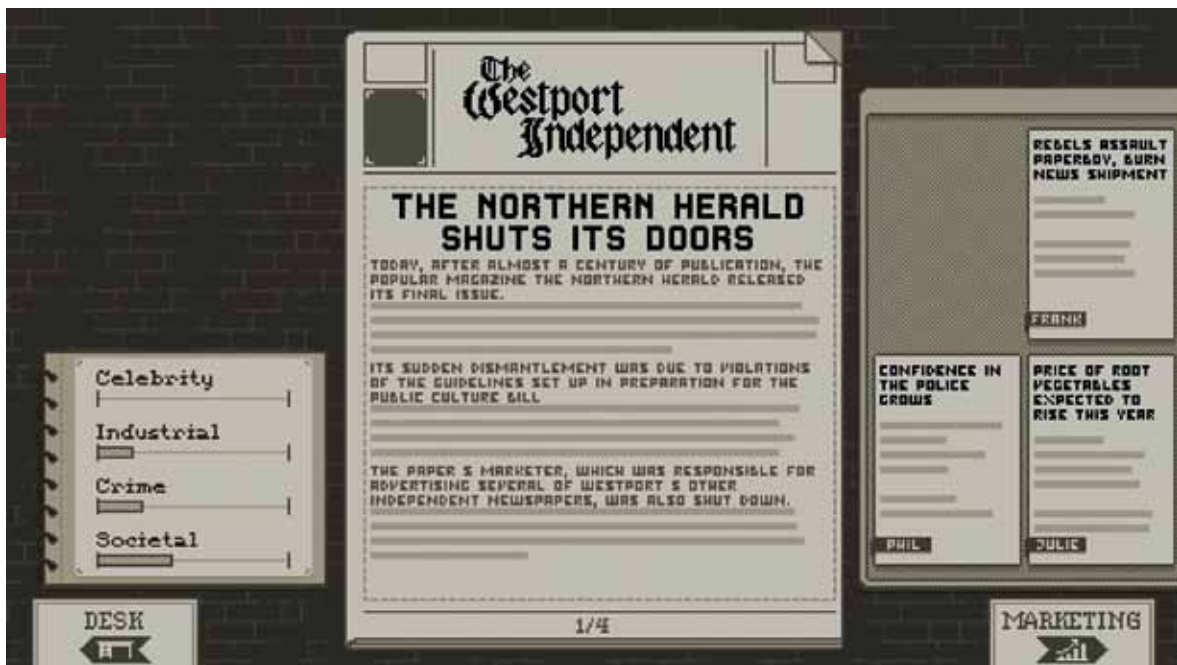
„The Westport Independent“ ist ein Simulationsspiel, das sich dem **Genre der Literacy Newsgames** zuordnen lässt und das Ziel verfolgt, **ethische und moralische Standards im Journalismus** aufzuzeigen sowie die wichtige Rolle von Journalismus in der Gesellschaft zu betonen.

Die Spielhandlung ist im Jahr 1949 angesiedelt. Die baldige Einführung der sogenannten Public Culture Bill wird angekündigt. Diese Gesetzgebung zwingt die unabhängigen Nachrichtenmedien eines fiktiven Staates dazu, die politischen Interessen der Regierung durch wohlwollende Berichterstattung zu unterstützen. Vor diesem Hintergrund übernehmen die Spielenden die Rolle von Redakteur:innen bei der Zeitung „The Westport Independent“, welche zwar

bislang für kritische Berichterstattung bekannt war, die Spieler:innen nunmehr aber vor die Entscheidung stellt, sich weiterhin medienethisch korrektem und unabhängigem Journalismus zu verschreiben oder den Direktiven der Regierung zu weichen.

Durch diverse Handlungsoptionen, wie das Redigieren bzw. Zensieren von vorgegebenen Texten, die Steuerung des Personal- und Ressourcenmanagements oder auch die Gestaltung des Layouts der Zeitung, nehmen die Spieler:innen direkt Einfluss auf die redaktionelle und politische Ausrichtung der Zeitung. Das Spiel folgt dabei einem phasierten Aufbau in zwölf Runden, die iterativ zumeist ähnliche Handlungsmöglichkeiten beinhalten.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	The Westport Independent, Double Zero One Zero Ltd 2016
Kurzbeschreibung	Als Redakteur:in der Zeitung „The Westport Independent“ gilt es kontinuierlich zwischen der politischen Einflussnahme der Regierung und der Wahrung journalistischer Standards abzuwägen.
Schulstufe	ab der 11. Schulstufe
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	2 bis 3 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	„The Westport Independent“ ist für die Betriebssysteme Android und iOS im jeweiligen App Store sowie als Computerspiel für die Plattformen Linux, Microsoft Windows und macOS kostenlos verfügbar.



ABLAUF DER UNTERRICHTSEINHEITEN

1. Vorbereitung

Die Schüler:innen werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält eine Zielgruppenkarte (M1), welche die Blattlinie der Zeitung, die die Schüler:innen im Spielverlauf gestalten sollen, skizziert. Zusätzlich finden sich auf den Zielgruppenkarten Forschungsfragen, die während des Spielverlaufs beantwortet werden sollen.

2. Spielphase

In der Gruppe spielen die Schüler:innen nun rund 30-40 Minuten das Spiel. Währenddessen machen sie sich Notizen zu ihrer Forschungsfrage, um diese am Ende zu beantworten.

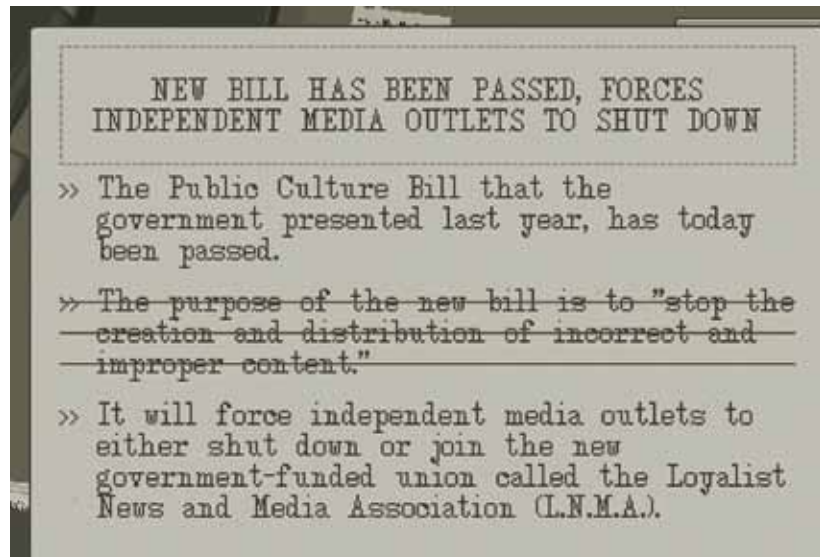
3. Concept Map

Die Gruppen erhalten die Begriffsliste (M2). Jeder Begriff wird zunächst auf ein Blatt Papier geschrieben. Ähnliche Begriffe werden in Stapeln gesammelt. Die Schüler:innen identifizieren dann Begriffe, die sich als Oberbegriff für Kategorien eignen und gestalten damit auf einem Plakat eine übersichtliche Struktur. Zum Schluss wird diese begründet, indem einzelne Begriffe mit Pfeilen, Beschriftungen und Farben verbunden werden. M3 zeigt eine mögliche Anordnung der Begriffe, wobei sich einzelne Termini mehreren Kategorien zuordnen lassen.

4. Abschlussreflexion

Zum Abschluss werden die entstandenen Concept Maps mit den Spielinhalten in Verbindung gebracht. Dafür eignen sich beispielsweise folgende Reflexionsfragen:

- + Welche Funktion(en) haben Nachrichtenmedien in „The Westport Independent“?
- + Gibt es journalistische Grundprinzipien, gegen die die Redaktion im Spiel verstößt? Falls ja, welche werden verletzt?
- + Inwiefern unterscheidet sich die Rolle von Medien in „The Westport Independent“ von jenen Aufgaben, die Nachrichtenmedien in demokratischen Staaten zukommen?



M1 – ZIELGRUPPENKARTEN

Northern Suburbs

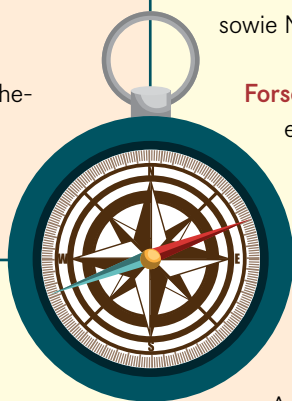
Die Northern Suburbs sind der Nobelbezirk von Westport mit wenigen, dafür sehr wohlhabenden Einwohner:innen. Außerdem sind hier vor allem Institutionen der Regierung sowie Anwaltskanzleien angesiedelt. Die Menschen lesen gerne Nachrichten über Celebrities und zu aktuellen Wirtschaftsthemen.

Forschungsfrage: Wie beeinflusst die Themenwahl die Beliebtheit der Zeitung in der Bevölkerung und bei der Regierung?

The Western Districts

In den Western Districts leben Bürger:innen der Mittelschicht. Der wirtschaftliche Schwerpunkt dieses Bezirks liegt auf der Gastronomie. Außerdem sind hier viele (regierungsnahe) Behörden angesiedelt. Besonders interessiert sind die Menschen an Berichten über Kriminalfälle sowie Nachrichten über Celebrities.

Forschungsfrage: Welche Kriterien sind für eure Artikelauswahl entscheidend?



Eastern Factories

Die Eastern Factories sind das Industriezentrum von Westport. Die Menschen, die hier leben, arbeiten hauptsächlich in der Schwerindustrie. Die Arbeitslosigkeit ist gering. Besonders interessieren sich die Bewohner:innen für gesellschaftliche Themen sowie Berichte über die Industrie.

Forschungsfrage: Welche Faktoren beeinflussen eure journalistische Arbeit?

Southern Docks

Die Southern Docks gelten als das Armenviertel von Westport. Arbeits- und Obdachlosigkeit sind hier besonders hoch. Die Schwerpunkte des Bezirks liegen auf der Fischerei sowie der Versandlogistik mittels Schiffe. Die Menschen hier lesen gerne über gesellschaftliche Themen sowie Kriminalfälle.

Forschungsfrage: Wodurch wird versucht, Einfluss auf eure Zeitung zu nehmen?

M2 – UNSORTIERTE BEGRIFFSLISTE

Aufgaben, Meinungsfreiheit, Informationsvermittlung, Ehrenkodex, Objektivität, Quellenkritik, Unabhängigkeit, Verantwortung, Meinungsvielfalt, journalistische Standards, Agenda Setting, Kontrolle und Kritik, Transparenz, Herstellung von Öffentlichkeit, medienethische Richtlinien, Gatekeeping, Persönlichkeitsschutz, Pressefreiheit, Meinungsbildung, Grundprinzipien, Genauigkeit

M3 – ERWARTUNGSHORIZONT (Lösungsvorschlag)

Kategorie	Begriffe
Grundprinzipien	Meinungsfreiheit, Unabhängigkeit, Objektivität, Genauigkeit, Meinungsvielfalt, Transparenz
Aufgaben	Informationsvermittlung, Meinungsbildung, Kontrolle und Kritik, Herstellung von Öffentlichkeit, Gatekeeping, Agenda Setting
Journalistische Standards	Ehrenkodex, Pressefreiheit, Persönlichkeitsschutz, Verantwortung, Quellenkritik, medienethische Richtlinien

HEADLINER: NOVINEWS

NACHRICHTENMEDIEN ZWISCHEN ÖFFENTLICHER VERANTWORTUNG UND PRIVATEN INTERESSEN

Alexander Preisinger



Im Spiel „Headliner: NoviNews“ übernimmt der oder die Spielende als Chefredakteur:in die Tageszeitung „NoviNews“, das zentrale Nachrichtenmedium des fiktiven Staats Novistan.

Die Wahl des Premierministers steht an und der amtierende Kandidat, Wolff, lenkt den Staat zunehmend in eine semiautoritäre Richtung. Zugleich spitzen sich verschiedene gesellschaftspolitische Konflikte zu: Eine Healthcare Reform (HC-42) soll einen kostenlosen Zugang zum Krankensystem ermöglichen. Eine Pandemie hat unterdessen die Stadt im Griff, die Wolff öffentlichkeitswirksam auf scheinbar fehlerhafte Mods, die aus dem Nachbarstaat Learis stammen, schiebt und daraus politisches Kapital schlagen will. Ein Energydrink mit dem Namen „BetterBuzz“ besteht aus synthetischen Drogen mit gesundheitlichen Folgen; gleichzeitig platziert der Hersteller seine Werbung in der „NoviNews“.

Indirekt gesteuert wird der Gang der Ereignisse durch den oder die Spieler:in: Je nachdem, welche Artikel er oder sie publiziert oder ablehnt, ändert sich die Handlung, sodass der Spielverlauf zwischen den Spieler:innen stark unterschiedlich ausfallen kann.

Die Wahl zwischen den verfügbaren Artikeln, vorwiegend Meldungen und Kommentare, ist vielfach dilemmatisch. Zusätzlich verkomplizieren sich die Verhältnisse, da die Schicksale von Justin (Bruder), Evie (Kollegin), Rudy (Unternehmer), einer Gruppe von Verschwörer:innen und einer Polizistin (Mordfall) mit den Ereignissen verknüpft sind.

Das Spiel verläuft in 14 Tagen (= Runden), die strukturell jeweils ähnlich verlaufen.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	Headliner: NoviNews, Unbound Creations 2018
Kurzbeschreibung	Als Chefredakteur:in entscheidet der oder die Spieler:in über die Veröffentlichung von mitunter kontroversen Artikeln in der Zeitung „NoviNews“ und steuert damit indirekt die politischen Ereignisse.
Schulstufe	Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	2 bis 3 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	„Headliner: NoviNews“ ist auf allen gängigen Spielsystemen erhältlich.



Folgende Spielphasen und Arbeitsmaterialien können für die Didaktisierung verwendet werden und werden in der Reihenfolge der Stundenphasierung abgebildet:

1. **Stadtrundgang und Berufsbeschreibung (nach Tag 2, M1):** Die Schüler:innen zeichnen in der Box eine Silhouette der Stadt und platzieren Spielorte und Personen. Außerdem wird die Rolle besprochen, die der oder die Spielende zu erfüllen hat.
2. **Forschungskärtchen Nachrichtenmedien wählen (von Tag 2 bis Tag 7; M2, M3):** Jede:r Schüler:in wählt sich alleine oder in Partner:innenarbeit eines der Kärtchen (M2). Die auf den Kärtchen aufgedruckten Aspekte werden in einer weiteren Phase erklärt und nach einer weiteren Spielphase (Tag 6) mit dem Spiel (M3) in Verbindung gebracht. Dies kann über eine an der **Tafel organisierte Concept Map** erfolgen, die die Begriffe in Relation setzt.
3. **Personen in der Concept Map verorten (Tag 10, M4):** In das so entstandene Begriffsgeflecht werden anschließend die Personen des Spiels verortet, sodass die abstrakten Konzepte biografisch konkretisiert werden.
4. **Spielabschluss und Statements (bis Tag 14):** Abschließend vergleichen die Schüler:innen ihren Spieldurchgang, auch wenn sie ggf. nicht das Ende erreicht haben. Die Begriffe und Konzepte (M2) werden aktualisiert besprochen.

ARBEITSBLATT „HEADLINER: NOVINEWS“

M1

Zeichne in die folgende Box die Stadt schematisch und im Querschnitt ein und weise der Skizze folgende Personen und Ort zu: *Justin, Evie, Rudy, Verschwörer:innen (sobald verfügbar), Polizistin, Wohnung, Redaktion, Park, Spital, Shops*

M2

Nachrichtenmedien als 4. Gewalt	Funktionen von Nachrichtenmedien
Agenda Setting	unabhängiger Journalismus
investigativer Journalismus	Pressefreiheit

M3

internationale Beziehung zu Learis	BetterBuzz
Resolution HC-42	Ausländerfeindlichkeit
Wahlkampf	Kriminalität

M4

Justin	Evie
Polizistin	Boss

MY NEWSPAPER

ZWISCHEN SCHLAGZEILEN UND SERIOSITÄT

Larissa Schrammel

In „My Newspaper“ nehmen die Spielenden die Rolle des in New York lebenden erfolglosen Journalisten Frank ein. Dieser entscheidet sich nach einem Burnout dazu, eine eigene Zeitungsagentur in seinem Appartement zu gründen. Ziel ist es, als Printmedium Prestige zu gewinnen, aber zugleich Geld und Anhänger:innen zu generieren. Für jede Ausgabe ihrer Zeitung müssen die Spielenden entscheiden, ob sie als „Quality Newspaper“ oder als „Tabloid“ agieren wollen. Danach können sie bestimmen, aus welchen Ressorts (Entertainment, Sport, Economy, Politics, Technology) sie Nachrichten auswählen. Dabei muss jedoch darauf geachtet werden, dass für Tabloids Nachrichten mit besonders negativem Feedback und

für qualitative Zeitungen jene mit vorwiegend positivem Feedback gewählt werden. Zudem muss für jede Ausgabe eine Titelseite mit seriösen oder aufregenden Headlines bestückt und ein kurzer Beitrag gestaltet werden.

Das Spiel konfrontiert die Spieler:innen mit dem Dilemma, entweder durch Verbreitung von Falschnachrichten und reißerischen Schlagzeilen mehr Geld und Leser:innen zu gewinnen oder das Ansehen einer seriösen Zeitung aufrechtzuerhalten. So werden auf stark vereinfachte Art und Weise unterschiedliche Zeitungstypen dargestellt und hinsichtlich ethischer und ökonomischer Aspekte einander gegenübergestellt. Das Spiel ist nur auf Englisch verfügbar.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	My Newspaper, Reverse Games, noch nicht veröffentlicht, bislang ist eine Demo verfügbar
Kurzbeschreibung	Die Spieler:innen gründen eine Zeitung und müssen mehrere Ausgaben veröffentlichen. Dabei können sie sich entscheiden, ob sie ein qualitatives Printmedium erstellen oder sich der Boulevardpresse verschreiben.
Schulstufe	ab Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	2 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	Eine kostenlose Demo ist auf Englisch bei Steam verfügbar.

Der folgende Stundenablauf skizziert eine Doppereinheit, die sich dem Thema der heterogenen Medienlandschaft sowie der Aufbereitung von Informationen durch verschiedene Printmedien widmet und damit einhergehend auf ethische Fragen fokussiert:

- 1. Zeitungsvergleich und Steckbrief:** Die Schüler:innen und die Lehrkraft bringen so viele verschiedene Zeitungen wie möglich mit in den Unterricht. Anhand eines Steckbriefes (**M1**) werden die Zeitungen charakterisiert. Daran anschließend werden die Steckbriefe im Plenum verglichen.
- 2. Definition:** Mit Hilfe der Steckbriefe wird nun ein „Lexikoneintrag“ für „Qualitätsjournalismus“ und „Boulevard“ konzipiert. Jede Gruppe erarbeitet auf Basis der Diskussion Definitionen.
- 3. Spielphase:** Die Schüler:innen spielen die kostenlose Demo. Zu Beginn sollen sie sich mit der Steuerung vertraut machen und das Gameplay bzw. die Spielregeln besprochen werden. Danach werden die Schüler:innen wieder in Kleingruppen aufgeteilt und sollen nun als Gruppe bis zum Ende der Demo spielen (dies dauert ca. 15-25 Minuten). Sie sollen sich entscheiden, ob sie als „Quality Newspaper“ oder als „Tabloid“ agieren möchten (es können auch zwei Durchgänge gespielt werden, um beide Möglichkeiten auszuprobieren). Während des Spielens ist eine oder einer der Schüler:innen damit betraut, kurz zu dokumentieren (**M2**), welche Aktionen sie bei der Gestaltung der Zeitung setzen und wie viele Einnahmen und Follower sie generieren.
- 4. Diskussion:** Abschließend sollen im Plenum die verschiedenen Ergebnisse besprochen und möglicherweise auch die erfolgreichste angewandte Strategie erläutert werden. Dabei soll reflektiert werden, wo Simplifizierungen durch das Spiel stattfinden und mit welchen Konflikten und Herausforderungen Printmedien konfrontiert sind.

ARBEITSBLATT „MY NEWSPAPER“

M1

Analysiere deine Zeitung anhand des Steckbriefs in Stichwörtern:

Name der Zeitung	
Inhalt und Gestaltung	
Schreibstil	
Bilder	
Schlagzeilen	
Werbung	
weitere Elemente (Horoskope, Witze, Rätsel)	

M2

Dokumentiert euren Spieldurchgang bei „My Newspaper“. Entscheidet euch für „Tabloid“ oder „Quality Newspaper“ und schreibt eure Aktionen und die damit einhergehenden Einkünfte und Follower:innen-Zahlen auf.

Spieldurchgang „Tabloid“			Spieldurchgang „Quality Newspaper“		
Aktion:			Aktion:		
	Geld:	Follower:		Geld:	Follower:
Aktion:			Aktion:		
	Geld:	Follower:		Geld:	Follower:
Aktion:			Aktion:		
	Geld:	Follower:		Geld:	Follower:

M3

Bereitet euch für die Diskussion im Plenum vor.

Überlegt, was für die jeweilige Zeitung die erfolgreichsten Strategien waren.

Denkt über Folgendes nach:

- ✚ Was habt ihr bis jetzt über Printmedien gelernt und was findet sich davon im Spiel wieder?
- ✚ Sind Simplifizierungen oder Leerstellen im Spiel vorhanden?
- ✚ Ist es eurer Meinung nach legitim, dass Zeitungen reißerische Nachrichten verbreiten, umso erfolgreicher zu sein und/oder ihre Existenz zu sichern?

THE EDITOR

TAGESZEITUNG ZWISCHEN BOULEVARD UND INVESTIGATIV-JOURNALISMUS REDIGIEREN

Niku Dorostkar

Im Spiel „The Editor“ übernehmen die Spielenden die Rolle als Chefredakteur:in des fiktiven Blatts „Morgenjournal“, einer abgewirtschafteten Tageszeitung im Korea des Jahres 1996. Ein Kongressabgeordneter ist ermordet und ein Verdächtiger ausgemacht worden.

Über diesen Vorfall soll das „Morgenjournal“ berichten – neben anderen gesellschaftsrelevanten Themen. Mit einem Team aus investigativen Journalist:innen deckt man die wahre Täterschaft des Mordes und die politischen Hintergründe einer Intrige auf.

Die Aufgabe als Spieler:in besteht darin, Dialoge mit der Chefin, dem Team sowie mit diversen Informant:innen zu führen. Vor allem aber gilt es, die tägliche Titelseite zu gestalten.

Hierfür muss man unter vorgegebenen Schlagzeilen und Leads geeignete auswählen sowie Fotos analysieren und zuschneiden. Die Spieler:innenentscheidungen beeinflussen den wirtschaftlichen Erfolg des „Morgenjournal“ ebenso wie die gesamtgesellschaftliche Entwicklung und die Schicksale der fiktiven Charaktere. Die Finanzen bzw. Verkaufszahlen im Ranking konkurrierender Zeitungen sind dabei nicht die einzig relevanten Kennwerte. Denn nicht nur das wirtschaftliche Überleben, sondern auch die Unabhängigkeit und Glaubwürdigkeit des „Morgenjournal“ stehen buchstäblich auf dem Spiel.

Dadurch, dass bestimmte Interessensgruppen etwa durch Spenden oder Telefonanrufe versuchen, Druck auf die Redaktion auszuüben und dadurch Einfluss auf die Berichterstattung zu nehmen, erfährt man als Spieler:in den Umgang mit unterschiedlichen Dilemmata:

- + Soll ich aufgrund der prekären Finanzsituation wohlwollend über die Organisation hinter den Spenden berichten oder halte ich mich an die journalistische Wahrheitspflicht?
- + Soll ich die Sensationsgier der Leser:innen befriedigen und dadurch die Verkaufszahlen erhöhen oder liegt mir eine sachliche und differenzierte Berichterstattung am Herzen?
- + Ist mir die eigene Karriere wichtiger als das Aufdecken gesellschaftlicher Missstände?

Das Spiel verläuft in ca. 2 Wochen (gespielte Zeit) bzw. 11 Kapiteln, die strukturell jeweils ähnlich verlaufen. Die Spielzeit beträgt, je nachdem wie viele parallele Handlungsverläufe durchgespielt werden, zwischen ca. 2 und 5 Stunden.

Spieltitle, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	The Editor, Decatree Games 2023
Kurzbeschreibung	Als Chefredakteur:in entscheidet der oder die Spieler:in über die Gestaltung von mitunter kontroversen Artikeln in der Zeitung „Morgenjournal“ und steuert damit indirekt persönliche, politische und gesellschaftliche Ereignisse.
Schulstufe	ab Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	2 bis 4 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	„The Editor“ ist auf den Plattformen „Steam“ und „Stove“ erhältlich.

Folgende Spielphasen und Arbeitsmaterialien können für die Didaktisierung verwendet werden und werden in der Reihenfolge der Stundenphasierung abgebildet:

1. **Collage mit Anachronismen (M1, vor Spielbeginn):** Die Schüler:innen gestalten Collagen, in denen sie visuell Anachronismen in Bezug zu technischen Weiterentwicklungen im Zeitungswesen setzen.
2. **Sprachliche Überarbeitung von Titelseiten (M2, z.B. nach Kapitel 1-2 oder nach Spielende):** Mithilfe der Sandbox-Funktion „Freie Bearbeitung“ schreiben Schüler:innen eigene Formulierungen für Titelseiten, um ggf. weniger gelungene Übersetzungen aus dem Koreanischen sprachlich zu verbessern.
3. **Gallery Walk (M3, z.B. nach Kapitel 3-4 oder nach Spielende):** Die Schüler:innen gestalten Plakate mit unterschiedlichen Titelseiten des Morgenjournals und vergleichen diese in einem Gallery Walk.
4. **Blattlinien-Gegenüberstellung (M4, z.B. nach Kapitel 5-6 oder nach Spielende, M3):** Anhand ihrer Spielentscheidungen geben die Schüler:innen Beispiele für investigativen im Gegensatz zu boulevardeskem Journalismus.

Auch wenn nicht alle Schüler:innen das Ende des Spiels erreicht haben, können die Ergebnisse aus M1 bis M4 im Rahmen von Gallery Walks herangezogen werden, um Spieldurchgänge abschließend zu vergleichen und zu besprechen.

ARBEITSBLATT „THE EDITOR“

M1

Die Handlung des Spiels ist in Korea im Jahr 1996 verortet. Damals spielte das Internet noch keine große Rolle im Zeitungswesen (zum Vergleich: Die österreichische Tageszeitung „Der Standard“ ging als erste deutschsprachige Zeitung 1995 online). Suche im Spiel nach Anachronismen (= einem nicht mehr zeitgemäßen Phänomen), wobei du von der Büroansicht ausgehst (siehe Screenshot unten).



Markiere alle Anachronismen bzw. schneide sie aus und erstelle daraus eine Collage. Ergänze deine Collage um technische Weiterentwicklungen (z.B. in Form selbst erstellter oder recherchierter Bilder/Zeichnungen/Icons), die für das Zeitungswesen heute relevant sind, wobei du die Bezüge zwischen alt und neu (z.B. durch Pfeile) deutlich machst.

M2

Die Originalsprache des Spiels ist Koreanisch und auch die Audioausgabe ist auf diese Sprache beschränkt. Der Text wurde u. a. auf Deutsch und auf Englisch übersetzt. Die Übersetzung wirkt jedoch nicht an allen Stellen bestmöglich gelungen.

- + **Wähle** eine Titelseite, von der du meinst, dass man sie sprachlich verbessern könnte, und fertige einen Screenshot davon an.
- + **Überarbeite** die Titelseite, indem du im Spielmenü die Schaltfläche „Freie Bearbeitung“ drückst und sprachlich treffendere Formulierungen eintippst (ggf. illustriert durch deinen Screenshot).
- + **Begründe** in einem kurzen Text- oder Audio-Kommentar, welche Änderungen du weshalb vorgenommen hast und präsentiere beide Versionen in einer Gegenüberstellung.

M3

Erstellt in der Kleingruppe einen Screenshot zu einer im Spiel gestalteten Titelseite des „Morgenjournals“ sowie einen weiteren Screenshot mit der dazugehörigen Auswertung (Bewertung durch Leser:innen und Geschäftsführung, Verkaufszahlen, Glaubwürdigkeit, Unabhängigkeit).

- + **Gestaltet** die Titelseite in einem neuen Spieldurchlauf möglichst stark um und beobachtet, welche Auswirkungen das auf die Auswertung hat.
- + **Analysiert**, welche Entscheidungen/Kriterien sich wie auswirken.
- + **Präsentiert** euer Ergebnis in Form eines gegenüberstellenden Plakats und vergleicht es mit den Ergebnissen der anderen Gruppen, die ggf. die Titelseiten aus anderen Kapiteln übernehmen (z.B. im Zuge eines Gallery Walks).

Titelseite – Kapitel 1 „Keine böse Absicht“ Version A Auswertung zu Version A (z.B. B+ / 7 👍 2 👎)	Titelseite – Kapitel 1 „Keine böse Absicht“ Version B Auswertung zu Version B (z.B. A+ / 9 👍)
...	...

M4

Liste Beispiele für Spielentscheidungen in der Rolle des bzw. der „Morgenjournal“-Chefredakteur:in auf, die eher der Ausrichtung eines Boulevard- oder eines Investigativ-Blattes entsprechen (vgl. Tabelle).

Boulevard-Blattlinie	Investigativ-Blattlinie
über das Outfit einer bekannten Schauspieler:in berichten (das Foto so zuschneiden, dass man nur die Person sieht)	Informanten treffen und widersprüchliche Quellen auswerten
...	...

WATERGATE

INVESTIGATIVER JOURNALISMUS GEGEN DAS SYSTEM

Andreas Kornsteiner

„Watergate“ ist ein Brettspiel für zwei Personen, welches die Bemühungen des Investigativjournalismus beim Aufdecken des titelgebenden Politskandals im Jahr 1972 simuliert. Dabei wird ersichtlich, mit welchen Mitteln (Print-)Medien die Wahrheit ans Licht bringen können oder auf welche Weise dies von den Mächtigen zu verhindern versucht wird.

Da Watergate ein reines Zwei-Personen-Spiel ist, eignet es sich eher weniger für den direkten Einsatz in einer Klasse. Das Spielmaterial (Anleitung) ist jedoch so umfassend und verständlich aufbereitet, dass es als Basis für eine genauere Beschäftigung mit dem Themenkomplex eingesetzt werden kann.

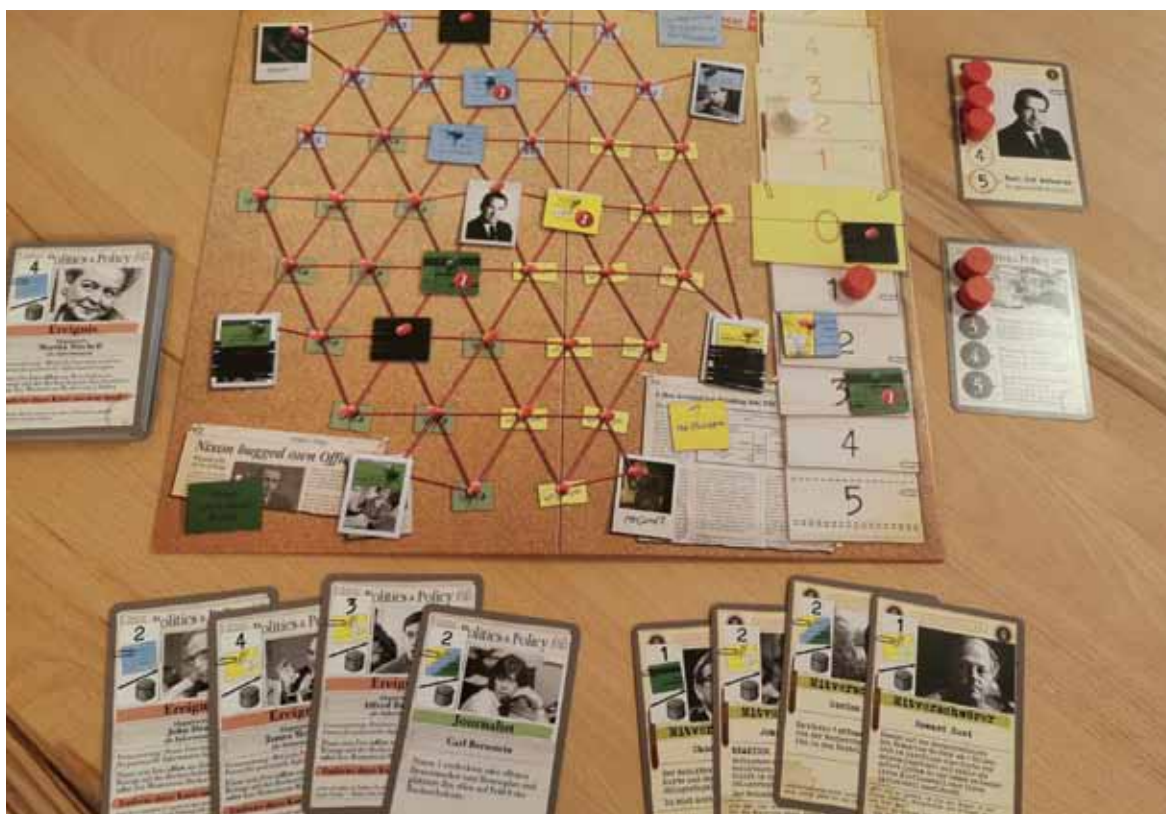
Vorgeschlagen wird im folgenden Unterrichtsentwurf ein fächerübergreifendes Projekt der Unterrichtsstunden Politische Bildung und Deutsch. Benötigt wird das Spiel selbst, der Film „Die Unbestechlichen“ (USA, 1976) sowie das Arbeitsblatt, das als vorausgefülltes Muster zur Kopiervorlage dient.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	Watergate, Matthias Cramer, Frosted Games 2019
Kurzbeschreibung	In diesem Zwei-Personen-Spiel versucht ein Spielender in der Rolle des bzw. der Journalist:in, mittels Zeug:innen und Beweisen, der Nixon-Administration die Verbindung mit dem Watergate-Skandal 1972 nachzuweisen und Nixons Rücktritt zu erzwingen. Die Gegenseite tut alles, um dies zu verhindern und bis zum Ende der Amtszeit durchzuhalten.
Schulstufe	ab der 10. Schulstufe
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	4 Unterrichtseinheiten für den Film, 2 Unterrichtseinheiten für das Spiel (Spielerklärung, Arbeitsblatt)
Link oder Herkunft des Spiels	Die Spielanleitung kann kostenlos auf der Webseite von Frosted Games unter https://bitly.ws/3c83y angesehen werden. Das Spiel ist im Handel erhältlich.



Der folgende Unterrichtsentwurf skizziert den Ablauf der Einheiten:

1. Im Fach Deutsch wird das Thema „Journalismus und seine Rolle für das Informationssystem der Gesellschaft“ besprochen. Ziel ist es, auf die Notwendigkeit von kritischer Berichterstattung hinzuweisen, mit der Medien als „Vierte Säule“ der Demokratie das Ziel verfolgen, Korruption und illegale Machenschaften an die Öffentlichkeit bringt.
2. In den nächsten 4 Unterrichtseinheiten wird der Film „Die Unbestechlichen“ gezeigt und analysiert. Dieser dauert ungefähr 140 Minuten, also etwa 4 x 35 Minuten mit je 15 Minuten Nachbesprechung. Parallel dazu wird in Geschichte und Politischer Bildung die Watergate-Affäre als historisches Ereignis behandelt. Dabei sollte der Grund für den Einbruch in den Watergate-Gebäudekomplex im Mittelpunkt stehen. Bei den Personen konzentriert man sich vorrangig auf die Hauptverantwortlichen. Als Basis hierfür dient die sehr detaillierte Zusammenfassung des Skandals in der Spielanleitung (S. 16-22).
3. Nun ist es notwendig, das Spiel in der Klasse vorzustellen. Die Regeln sollen dabei zwar nur knapp erklärt werden, jedoch sollte unbedingt auf die Funktion der Beweismarker eingegangen und das grundlegende System von „Momentum“ und „Initiative“ verstanden werden.
4. Jetzt werden die Rollenkarten auf die Schüler:innen verteilt: Das Spiel enthält 3 Journalist:innen, 6 Mitverschwörer:innen und 8 Karten für mögliche Informant:innen. Bei größeren Klassen werden manche Personenkarten demnach doppelt verteilt.
5. Die Schüler:innen machen sich nun mit ihrer Rolle vertraut, als Quelle dient erneut die Spielanleitung (S. 11-15). Die Lernenden sollen überprüfen, ob ihre Figur auch im Film vorkommt und ob sich die dort gezeigten Informationen mit jenen aus der Spielanleitung decken. Zusätzlich schätzen sie die Wirkmächtigkeit ihrer Figur ein, indem sie den Kartentext mit den Spielregeln in Relation setzen.
6. Zum Abschluss stellen die Schüler:innen ihre Rolle anhand des ausgefüllten Arbeitsblattes der Klasse vor.



M1 DATEN MEINER SPIELFIGUR

Porträt (Handskizze)	Name	
	Funktion Spielanleitung S. 11-15	
	Darstellung im Film (Unterschiede, Sympathie ...)	

M2 ANALYSE MEINER SPIELFIGUR

Fähigkeit (zitiere den Kartentext)	Bedeutung, wenn die Figur im Spiel ist

Diese Figur nützt eher ... den Journalist:innen der Administration der Seite, die sie ausspielt

Einschätzung der Wirkmächtigkeit meiner Figur (Schulnoten 1-5)

M3 AUFDECKUNGSJOURNALISMUS IN ÖSTERREICH: Informiere dich über die Arbeit folgender Personen und halte deine Ergebnisse schriftlich fest.

Anna Thalhammer	Michael Nikbakhsh	Florian Klenk

NOT FOR BROADCAST

NACHRICHTEN-REGIE UNTER DRUCK

Tugay Korkmaz

Im Spiel „Not for Broadcast“ schlüpfen Spieler:innen in die Rolle einer Putzkraft, die plötzlich die Regie für Live-Fernsehproduktionen und Nachrichtenübertragungen in einem alternativen Großbritannien der 1980er-Jahre übernehmen muss.

Dieser Rollenwechsel ereignet sich parallel zum Aufstieg einer neuen autoritären Partei namens „Advance“. Als Regisseur:in liegt es in der Hand des/der Spielenden, nicht nur filmästhetische Entscheidungen zu treffen und regelmäßig die Kameraperspektive zu wechseln, sondern auch unangemessene Sprache zu zensurieren, um hohe Einschaltquoten zu gewährleisten. Darüber hinaus tragen die Spielenden die Verantwortung für die Auswahl der Bilder, Nachrichteninhalte und Werbespots. Diese redaktionellen Entscheidungen verleihen den Spielenden eine beachtliche Macht, mit der sie den Verlauf der Nachrichten und somit die öffentliche Wahrnehmung steuern können. Oft werden diese Entscheidungen durch moralische Dilemmata

und politischen Druck erschwert, bei denen die Grenzen zwischen Propaganda und Wahrheit fließend sind.

Das satirische Spiel basiert auf fiktiven Charakteren und Ereignissen, zieht aber zahlreiche Parallelen zur realen Welt. Es stellt komplexe und relevante Konzepte wie Zensur, Verschwörungstheorien, Agenda-Setting und Pressefreiheit auf eine Weise dar, die gezielt zur Reflexion und kritischen Auseinandersetzung anregt. Mit seinen drei Episoden und zwölf steuerbaren Fernsehübertragungen bietet „Not for Broadcast“ die Möglichkeit zu einer tiefgehenden Analyse der Rollen und der Macht der Medien und verdeutlicht, wie Nachrichtenmedien durch die Auswahl und Präsentation von Informationen Realitäten formen können.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	Not For Broadcast, NotGames 2022
Kurzbeschreibung	„Not for Broadcast“ setzt die Spieler:innen in das Regiezimmer eines Nachrichtenstudios, wo mit jeder Entscheidung die Darstellung von Realität und Fiktion in einem alternativen Großbritannien der 1980er-Jahre beeinflusst wird.
Schulstufe	Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	ca. 2 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	PlayStation 5, Xbox One, PlayStation 4, PC, Xbox Series, Meta Quest 2, Demo auf Steam vorhanden



Dieses Unterrichtskonzept setzt auf die Demoversion des Spiels, um eine möglichst breite Zugänglichkeit zu gewährleisten.

- + Die Demo erlaubt es den Spielenden, den ersten Tag/Level des Spiels kostenfrei zu erleben.
- + Der Unterrichtsplan ist flexibel gestaltet und eignet sich sowohl für Einzelarbeit als auch für Gruppenarbeiten.
- + In jedem Segment werden zwei bis drei Reflexionsfragen bearbeitet.
- + Es wird empfohlen, nach jedem Segment eine kurze Pause einzulegen, um den Schüler:innen Zeit zu geben, die Fragen zu beantworten.
- + Anschließend sollten die Antworten im Plenum kurz diskutiert werden.
- + Dies ist besonders nach dem dritten Segment von Bedeutung, da dort Themen behandelt werden, die reichlich Diskussionsstoff bieten.
- + Der abschließende Arbeitsauftrag kann entweder schriftlich ausgeführt oder in einzelnen Gruppen präsentiert werden.
- + Es kann sinnvoll sein, dass die Lehrkraft die Lernenden entsprechend ihrer Perspektive (negativ, neutral, positiv) den Gruppen zuweist.



M1

Beschreibe die visuellen Elemente (wie der rotierende Globus, die Explosionen) die in der Titelsequenz von „National Nightly News“ verwendet werden und ordne (wo nötig) die Bilder zu den Nachrichtenarten, die sie suggerieren, ein.

Bilder	Zweck oder Themengebiete
Explosion	z.B. metaphorische Bedeutung (explosive, dynamische Berichterstattung)

Erkläre, wie die politischen Inhalte, insbesondere der Sieg von „Advance“, in den Nachrichten dargestellt werden. Ermittle, welche Informationen hervorgehoben und welche möglicherweise ausgelassen werden.

Beurteile die Ausgewogenheit der Berichterstattung über die Wahl von „Advance“. Gibt es Anzeichen von Voreingenommenheit oder Unparteilichkeit?

M2

Vergleiche die ersten zwei Nachrichtensegmente: Welche Gegensätze und Gemeinsamkeiten kann man zwischen den Nachrichten und der Kulturreportage finden?

Bewerte, inwiefern es angemessen ist, wenn die Nachrichtensprecherin ihren Gast spontan auf seine politische Meinung anspricht.

M3

Benenne die sozialen und politischen Botschaften, die in der Rede vermittelt werden, insbesondere im Hinblick auf Reichtum und soziale Gerechtigkeit und erkläre, wie diese Aussagen die öffentliche Meinung beeinflussen könnten.

Beurteile, welche potenziellen langfristigen Auswirkungen diese Art von Rede auf die politische Landschaft und Gesellschaft haben könnte.

Diskutiere, wie Nachrichtensender mit politischen Reden umgehen, die polarisierende oder kontroverse Aussagen enthalten.

M4

Schlüpfe in die Rolle eines Journalisten oder einer Journalistin, der/die über „Advance“ berichtet.

Erstelle eine Nachrichtensequenz, die entweder neutral, unterstützend oder kritisch gegenüber „Advance“ ist und **begründe deine Wahl**.

MISSION 1929 – FREIHEIT UNTER DRUCK

DIE BEDEUTUNG VON UNABHÄNGIGEM JOURNALISMUS IN ZEITEN GEZIELTER LENKUNG VON INHALTEN WÄHREND DER WEIMARER REPUBLIK

Benjamin Tirof



Wir schreiben das Jahr 1929 und in der Eingangsszene des Spiels wird die Weimarer Republik als ein in der Wissenschaft florierendes Land, das über demokratische Strukturen und eine starke freie Presse verfügt, gezeigt. Dennoch weiß man als geschichtskundige Person, dass dieser Abschnitt der Geschichte Deutschlands auch seine Schattenseiten hatte. Diese werden in dem Serious Game „Mission 1929“ deutlich aufgezeigt, indem man als Spieler:in versucht, gegen die Feinde der Demokratie anzukämpfen. Über mehrere Jahre hinweg, wobei die Handlung zeitraffend erzählt wird, klickt man sich in diesem Browserspiel durch die letzten Jahre der Weimarer Republik und versucht durch geschicktes Auswählen von relevanten Themen, Flugblätter zu veröffentlichen. Je mehr Personen sich aus dem Bekannten- und Verwandtenkreis von Eva Neumann, der Protagonistin, äußern, desto höher sind letztendlich auch das öffentliche Interesse und damit die erzielten Spielpunkte. Es ist möglich, zu Beginn des Spiels einen Code zu teilen, damit die Schüler:innen ihre Highscores vergleichen können. Diese Punkteanzahl hängt stark davon ab, wie groß die Leserschaft der publizierten Artikel ist.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	Mission 1929, Weimarer Republik e.V. 2018
Kurzbeschreibung	In die Rolle der Journalistin Eva versetzt, bemühen sich die Spieler:innen, die Weimarer Republik vor demokratiegefährdenden Angriffen zu schützen, indem eigenständige Recherchen zu verschiedenen Themen und die anschließende Publikation von Flugblättern erfolgen.
Schulstufe	ab Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	ca. 2 Unterrichtseinheiten
Link oder Herkunft des Spiels	www.mission1929.de



Die folgenden Punkte mitsamt Verweisen auf die bereitgestellten Materialien können für Unterrichtssequenzen eingesetzt werden. Zudem ist die Handreichung für Lehrkräfte, die auf der Website zum Download bereitgestellt ist, empfehlenswert.

Hinweis: Grundsätzlich bietet es sich an, das Spiel abwechselnd zu zweit zu spielen und im Team Entscheidungen zu treffen und Protokoll zu führen. Auch in Einzelarbeit ist dies möglich.

1. Während des Spielens führen die Spieler:innen ein Protokoll und notieren dabei, welche Flugblätter zu welchen Themen veröffentlicht wurden sowie die Anzahl der erhaltenen Punkte. **M1** dient hierfür als Vorlage.
2. Nachdem die Spielzeit abgelaufen ist bzw. eine Unterrichtseinheit um ist, können die veröffentlichten Themen verglichen und richtiggestellt werden. Die Schüler:innen wählen anschließend in Gruppen von zwei bis vier Personen eines der publizierten Themen aus und erarbeiten sich innerhalb von fünf Minuten Blitzreferate zum selbst gewählten Thema. Die anderen Schüler:innen notieren abwechselnd die wichtigsten Inhalte der Präsentationen.
3. Um einen Bezug zur Gegenwart herzustellen, wählen die Schüler:innen zu zweit mindestens zwei der unter **M2** aufgelisteten Einflüsse auf demokratische Strukturen aus (bzw. ergänzen in den freien Feldern bis zu zwei eigene Beispiele), notieren dazu Inhalte und prüfen, ob es Gemeinsamkeiten oder Unterschiede mit der Weimarer Republik gibt. Die Auflösung kann per Flüstergruppen oder Weltcafé erfolgen.
4. Unter Berücksichtigung von **M3** können die Schüler:innen nun selbst in die Rolle Eva Neumanns schlüpfen, indem Sie folgende Punkte bearbeiten:
 - + Sammeln von aktuellen politischen Diskursen durch Gespräche mit Freund:innen oder Lehrkräften.
 - + Kurze Vorstellung der gesammelten Inhalte und ggf. zusätzliche Recherche und Richtigstellung der erhobenen Inhalte.
 - + Verfassen eines eigenen Nachrichtenbeitrags/Flugblattes/Newsletters ausgehend von den eigenen Erhebungen bzw. Rechercheergebnissen.

ARBEITSBLATT „MISSION 1929“

M1

Vervollständige die nachfolgende Tabelle, indem du die veröffentlichten Themen der Flugblätter aus dem Spiel protokollierst.

Thema	Punkte	Thema	Punkte

M2

Wählt zwei bis drei Beispiele der unten angeführten Ereignisse aus.

- + **Recherchiert** zu zweit Informationen dazu und sammelt diese.
- + **Nennt** dabei auch immer die Ursachen, die verantwortlichen Personengruppen sowie mögliche Maßnahmen zum Schutz vor solchen Einflüssen.
- + Gibt es Ähnlichkeiten oder Unterschiede zu Vorkommnissen während der Weimarer Republik?

Sturm auf das Kapitol	Reichsbürger:innen in der BRD
Notstandsverordnung in Ungarn	Angriff auf zentrale Institutionen Brasiliens
Russische Einflussnahme im Westen	Sturm auf den Reichstag
Justizreform in Israel Untergrabung	Rechtsstaatlichkeit in Polen

M3

Schlüpf nun selbst in die Rolle eines oder einer Journalist:in.

- + **Sammelt** zu zweit aktuelle politische bzw. gesellschaftliche Diskurse, indem ihr Freund:innen oder Lehrkräfte dazu befragt.
- + **Erstellt** aus euren gesammelten Informationen einen eigenen journalistischen Beitrag.

Thema	Punkte
Notizen	

11-11 MEMORIES RETOLD

WIE KRIEG INSZENIERT WIRD

Ann-Kathrin Günther



In „11-11 Memories Retold“ geht es um die beiden fiktiven Charaktere Harry und Kurt, die aus unterschiedlichen Gründen den Ersten Weltkrieg an der Front erleben. Die Geschichte beginnt am 11. November 1916 und endet genau zwei Jahre später.

Die Geschehnisse werden aus den zwei Perspektiven geschildert:

- + Kurt ist ein deutscher Zeppeliningenieur und will an der deutschen Front seinen verschollenen Sohn Max finden, der als Soldat einberufen worden war.
- + Harry ist ein in Kanada lebender Fotograf, der von Major Barrett einberufen wird, um für die britische Seite als Kriegsphotograf zu arbeiten. Harry nimmt an, um seiner heimlichen Schwärmerei Julia zu imponieren.

Spielende erhalten somit einen Einblick in die journalistische Arbeit der Kriegsberichterstattung, denn Harrys fiktive Fotografien werden innerhalb des Spiels in Zeitungen abgedruckt. Da das Spiel selbst kein reines Geschichtswissen vermittelt, sondern vielmehr auf den Wunsch zweier Männer, die eigene Menschlichkeit während des Krieges zu bewahren, abzielt, benötigt es die Vermittlung durch die Lehrkräfte, um insbesondere Harrys Arbeit und deren Bedeutung nachzuvollziehen und zu reflektieren.

Spieltitel, Entwickler:innen Erscheinungsjahr	11-11 Memories Retold, Digixart und Aardman Animations 2018
Kurzbeschreibung	In „11-11 Memories Retold“ können Spielende den kanadischen Kriegsphotografen Harry und den deutschen Ingenieur Kurt, deren ungewöhnliche und fiktive Freundschaft während des Ersten Weltkriegs entsteht, steuern. Dabei ist vor allem interessant, dass Harrys Fotografien in einer Zeitschrift abgedruckt werden und somit das Bild vom Krieg prägen.
Schulstufe	Sekundarstufe II
Benötigte Zeit des Unterrichtsbeitrags	2 Einheiten
Link oder Herkunft des Spiels	auf PlayStation 4, Xbox One und für Microsoft Windows erhältlich



In den beiden vorgesehenen Unterrichtseinheiten werden die ersten beiden Kapitel aus „11-11 Memories Retold“ gespielt, was ungefähr 30 Minuten Zeit in Anspruch nimmt.

Das erleichtert den Gebrauch für Lehrkräfte, lässt aber auch Schüler:innen die Möglichkeit, selbst das Gameplay auszuprobieren und die Charaktere kennenzulernen. Die Lehrkraft sollte jedoch im Vorfeld die ersten beiden Kapitel gespielt haben, um selbst zu entscheiden, worauf sie den Fokus legen möchte und was im Unterricht eventuell beschleunigt werden oder wo pausiert werden könnte. Ziel ist es, die inszenierte Präsentation des Krieges und Harrys Arbeit als Kriegsphotograf herauszuarbeiten und zu hinterfragen.

Zu den beiden Sitzungen gibt es drei Aufgaben, die beantwortet und besprochen werden sollen:

- 1. Zeitung als Kriegsmedium:** Hier sollen die Aussagen von Major Barrett analysiert und hinterfragt werden. Seine Vorstellung von der Rolle eines Kriegsphotografen und seiner Arbeit verheimlicht die Zustände, die im Krieg herrschen. Schüler:innen sollen verstehen, wie der Krieg durch Harrys Bilder inszeniert wird.
- 2. Unterschiedliche Perspektiven:** Harrys Anreise unterscheidet sich von Kurts. Auch hier soll die differenzierte Präsentation von Krieg hervorgehoben werden – Harry ist aktiver Mediengestalter und Kurt passiver Wahrnehmender.
- 3. Die Beeinflussung der Meinung:** Zum Abschluss sollen die Schüler:innen die von Harry im zweiten Kapitel erstellten Fotos wie in einer Zeitung mit Überschriften versehen, mit dem Ziel, erneut zu begreifen, dass das Kriegsgeschehen von Barrett inszeniert wird und er als der Held im Fokus steht.



M1: ZEITUNG ALS KRIEGSMEDIUM

Barrett findet Harrys Fotos außergewöhnlich und dass sie genau das sind, was er im Krieg gegen die Deutschen benötigt. Was könnte er damit meinen?

Barrett bietet Harry an, mit an die Front zu kommen, dort müsse er nur ein paar Fotos machen und würde als Held nachhause zurückkehren. Wie wird hier die Arbeit eines Kriegsfotografen von Barrett dargestellt? In Bezug auf das, was du an Kurts Perspektive wahrgenommen hast, was könnte an Barretts Kriegsdarstellung fehlen?

Harry soll drei Bilder mit Barrett machen. Wie werden diese inszeniert? Was fehlt auf diesen Bildern, was steht stattdessen im Fokus?

M2: UNTERSCHIEDLICHE PERSPEKTIVEN

- + Harry hat Kanada noch nie verlassen und war auch noch nie auf einem Schiff. Mit welchem Gefühl würdest du den ersten Moment auf dem Schiff für Harry beschreiben?
- + Kurt sitzt dagegen in einem Zug voll mit anderen Männern, die an die Front fahren. Wie unterscheidet sich Kurts Anreise von Harrys?

Als Ingenieur darf Kurt Radio hören, eine weitere journalistische Quelle. Was ist der konkrete Unterschied zwischen Kurts und Harrys Mediennutzung?

M3: DIE BEEINFLUSSUNG DER MEINUNG

Fotos von Seemöwen schaffen es nicht in die Zeitung, meint Barrett. Warum gelangten stattdessen Kriegsbilder in die Zeitungen? Mit welchen Überschriften könnten die drei Bilder von Barrett aus M1 versehen werden? Notiere Vorschläge auf das Titelblatt. Besprich anschließend in einer Gruppenarbeit, wie dadurch die Meinung der Bevölkerung beeinflusst wird.

TAGESZEITUNG	
Bild 1	_____ _____
Bild 2	_____ _____
Bild 3	_____ _____

AUTORINNEN UND AUTOREN

Niku Dorostkar hat eine PH2-Professur an der KPH Wien/Krems inne und unterrichtet auch an der Universität Wien im Bereich Deutschdidaktik. Seit 2023 wirkt er beim GameLab (gamelab.univie.ac.at) mit.

Ann-Kathrin Günther hat im Master „Neuere deutsche Literatur: Geschichte, Gegenwart, Vermittlung“ studiert und 2023 ihren Abschluss mit ihrer Arbeit zum Posthumanismus in fiktiven Texten wie „Detroit: Become Human“ erlangt. Bereits früh in ihrem Studium hat sie sich mit Videospielen auseinandergesetzt und wie deren Inhalte analysiert und reflektiert weiterverwendet werden können.

Tugay Korkmaz studiert Englisch und Geschichte/Politische Bildung an der Universität Wien und schreibt seine Masterarbeit über die Didaktisierung des Videospiels „Not for Broadcast“.

Andreas Kornsteiner unterrichtet seit bald 30 Jahren Deutsch sowie Geschichte und Politische Bildung an einer Schule im 15. Wiener Gemeindebezirk. Brett- und Computerspiele begleiten ihn bereits seit seiner Jugend – den Aufstieg der digitalen Unterhaltungselektronik hat er seit der Heimcomputerzeit miterlebt.

Anja Nedoma studiert Geschichte und Politische Bildung sowie Englisch im Masterstudium an der Universität Wien. Außerdem arbeitet sie als Projektleiterin in einem medienpädagogischen Verein und entwickelt Unterrichtsmaterialien sowie Workshopkonzepte für die Sekundarstufe I und II.

Alexander Preisinger ist Senior Lecturer an der Didaktik der Geschichte der Universität Wien. Er ist Teil des GameLab-Teams (gamelab.univie.ac.at), einer

Einrichtung, die spielbasiertes Lernen in Unterricht und Lehre infrastrukturell ermöglicht, per Workshops erprobt und beforscht.

Larissa Schrammel studiert Deutsch und Geschichte, arbeitet an ihrer Masterarbeit und ist Tutorin an der Historisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien am Institut für Geschichte. In ihrer Freizeit geht sie der Leidenschaft für Strategie- und Indie-Spiele sowie RPGs nach.

Florian Sonner hat an der Universität Wien die Unterrichtsfächer Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Geographie und Wirtschaftskunde sowie Psychologie und Philosophie auf Lehramt studiert und unterrichtet an einem Gymnasium in Niederösterreich. Darüber hinaus absolviert er aktuell das interdisziplinäre Masterstudium Ethik für Schule und Beruf.

Matthias Steinböck ist Projektmitarbeiter im Projekt Serious Game Changers (gamechangers.univie.ac.at) am Zentrum für Lehrer:innenbildung. Er arbeitet an seiner Dissertation zu digital Game-based Learning, hält leidenschaftlich gerne DGBL-Workshops an Schulen und trägt mit seiner jahrelangen Industrieerfahrung im Softwareengineering zu den Informatik-Themen des GameLab (gamelab.univie.ac.at) bei.

Benjamin Tirof unterrichtet seit 2018 an der BHAK/BHAS Wien 10 die Gegenstände Geografie, Internationale Wirtschafts- und Kulturräume sowie Deutsch und zählt dabei die Bereiche Digitalisierung, Europapolitik und mittlerweile auch das Mentoring von Studierenden zu seinen Schwerpunkten. Abgesehen davon kommen ihm die kreativsten Einfälle für seine Unterrichtsstunden beim Wandern und Radfahren.

Impressum

Anja Nedoma und Alexander Preisinger (Hrsg.)
Press Play. Newsgames für den Unterricht

Wien: Edition *polis*, 2024
ISBN 978-3-902659-26-2

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5/1, 1010 Wien
T 01/353 20 40
service@politik-lernen.at
www.politik-lernen.at
twitter.com/Zentrum_polis
www.facebook.com/zentrumpolis
www.instagram.com/zentrumpolis
https://fedi.at/@Zentrum_polis

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/10 [Politische Bildung].

Projektträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

Monatlicher Newsletter:
www.politik-lernen.at/newsletter

Fotos/Screenshots: freepik oder die Anbieter:innen der Spiele

