

Regeln zum Planspiel

„Sollen besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden?“

Hinführung zum Thema

1. Zuerst legen wir die Teilnehmer/innen der Gruppen (Diskussionsleitung, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und die Pro- und Contra-Gruppen) fest. Den Gruppen bleibt ausreichend Zeit, das Planspiel vorzubereiten.

Durchführung des Planspiels zur Themafrage

2. Wir sitzen mit unserem Gruppenschild im Rechteck (die Pro- und Contra-Gruppen sitzen sich an der langen Raumseite gegenüber, die Diskussionsleitung und die Bundesprüfstelle an den beiden Kopfenden).

3. Alle Diskussionsteilnehmer/innen sitzen sich. Der Umgangston ist trotz der kontroversen Standpunkte höflich.

4. Die Diskussionsleitung ruft die Teilnehmer/innen bei Meldung auf.

5. Die Bundesprüfstelle darf jederzeit Zwischenfragen stellen.

6. Jede/r Gruppensprecher/in erhält eine Minute Zeit, um die wichtigsten Thesen ihrer/seiner Gruppe vorzustellen (Eingangsstatement).

7. Die eigentliche Diskussion, in der die Argumente ausgetauscht werden, dauert je nach Themafrage zwischen 30 und 90 Minuten.

8. Jede/r Gruppensprecher/in erhält rund 30 Sekunden Zeit, um ihre wichtigsten Thesen im Eingangs- und im Schlussstatement zu benennen: „Die Diskussion hat gezeigt, dass... unbedingt gesetzlich verboten oder erlaubt werden muss, weil wir als Gruppe xy meinen, dass...“

9. Nach den Schlussstatements zieht sich die Bundesprüfstelle kurz zur Beratung zurück. Währenddessen stellen alle Beteiligten ihre Bänke wieder in der üblichen Sitzordnung auf. Achtung: Bänke zu zweit tragen und nicht schieben!

10. Die Bundesprüfstelle teilt ihr Urteil mit („Wir haben mit einem Verhältnis von 3:0 oder von 2:1 entschieden, dass...“) und begründet dieses. Bei der Entscheidung können auch Kompromisse gefunden werden.

Ablaufplan des Planspiels

„Sollen besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden?“

Vorbemerkung: Das Planspiel ist auf den Schulunterricht zugeschnitten, kann aber auch in Jugendgruppen o.ä. gespielt werden.

1. Vorbereitung des Planspiels

1.1 Themafrage

Legt die Themafrage ganz genau fest, z.B. „**Sollen besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden?**“

1.2 Erste Abstimmung

Führt eine erste Abstimmung zur Themafrage (pro, contra, Enthaltungen) durch.

1.3 Festlegung der beteiligten Gruppen

1.3.1 Diskussionsleitung

Sie besteht aus zwei Schülern, die zur Neutralität verpflichtet sind (z.B. Schüler/innen, die sich bei der ersten Abstimmung enthalten haben). Die beiden Schüler/innen leiten das Planspiel, rufen die Pro- und Contra-Gruppen abwechselnd auf und sprechen, falls nötig, Ordnungsmaßnahmen aus.

1.3.2 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Entscheidungsgruppe)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) besteht aus drei Schüler/innen und sollte möglichst unvoreingenommen sein (z.B. Schüler/innen, die sich bei der ersten Abstimmung enthalten haben). Während des Planspiels kann sich die Bundesprüfstelle immer wieder mit Nachfragen etc. zu Wort melden. Sie entscheidet, ob besonders gewaltverherrlichende Computerspiele ab 16 Jahren oder ab 18 Jahren erlaubt werden oder ob sie gänzlich verboten (indiziert) werden.

1.3.3 Planspiel-Gruppen

Meldet euch (entsprechend eures Pro- oder Contra-Abstimmungsverhaltens) als Mitglieder von Diskussionsgruppen: vier PRO-Verbot-Gruppen (z.B. Polizei, Eltern/Pädagogen, Suchtberater und Friedensforum) und vier CONTRA-Verbot-Gruppen (z.B. Spielehersteller, Spielehändler, Games Club (Kids) und Online-Gamer (Erwachsene). Ihr könnt euch natürlich andere Namen geben. Jede Gruppe wählt eine/n Sprecher/in.

1.3.4 Helfer/innen

Wählt drei Helfer/innen: zwei Protokollant/inn/en der PRO- und der CONTRA-Argumente sowie eine Person, die die Zahl der Wortbeiträge aller Diskutanten notiert.

1.3.5 Sitzordnung

Stellt die Bänke in einem lang gezogenen Quadrat auf: Am Kopf (Lehrerpult) nimmt die Diskussionsleitung Platz; auf der einen Seite sitzen die PRO-Verbot-Gruppen und auf der anderen Seite die CONTRA-Verbot-Gruppen. Die Bundesprüfstelle sitzt der Diskussionsleitung am anderen Kopfende des Sitzordnungsquadrats gegenüber.

1.4 Vorbereitung in Gruppen

1.4.1 Informationsbeschaffung

Besorgt euch bei Zeitungen, in der Stadtbücherei, über das Internet, beim Media Markt, bei den Betroffenen (Jugendliche, Eltern, Pädagogen usw.) die Informationen, die ihr für das Planspiel benötigt (z.B. Zeitungsberichte, Umfrageergebnisse etc). Sollte kein Material vorhanden sein, solltet ihr selbst aktiv werden: Umfragen an der Schule oder im Bekanntenkreis durchführen, Interviews in der Stadt führen usw.

1.4.2 Materialherstellung

Stellt in euren Gruppen das Material her, das ihr für das Planspiel benötigt (Schild mit gut lesbarem Namen eurer Gruppe, Infoplakate, Folien mit Statistiken etc.).

2. Durchführung des Planspiels

Zur Vorbereitung der Auseinandersetzung sollten mindestens zwei Tage zwischen der Themenwahl und dem Planspiel liegen.

2.1 Regeln des Planspiels

Alle Diskussionsteilnehmer/innen setzen sich. Achtet auf einen höflichen Umgang miteinander, meldet euch und redet nur, wenn ihr von der Diskussionsleitung aufgerufen worden seid (siehe hierzu auch das Infoblatt „Regeln zum Planspiel“).

1. Wer die Regeln bricht, wird von der Diskussionsleitung zweimal verwarnet (Nachname an die Tafel schreiben und einen bzw. zwei Striche hinter den Namen ziehen).

2. Beim dritten Regelbruch muss der/die Teilnehmer/in an einen Tisch außerhalb des Quadrats sitzen und darf sich für fünf Minuten nicht an der Diskussion beteiligen.

2.2 Verlauf des Planspiels

Einführungsstatements

Jede/r Gruppensprecher/in erhält eine Minute Zeit, um die wichtigsten Thesen ihrer/seiner Gruppe vorzustellen: „Gewaltverherrlichende Computerspiele sollten für Jugendliche unbedingt von der Bundesprüfstelle verboten bleiben, weil wir als Eltern meinen, dass...“ bzw. „Gewaltverherrlichende Computerspiele sollten für Jugendliche unbedingt von der Bundesprüfstelle erlaubt werden, weil wir als Hersteller von Computerspielen der Ansicht sind, dass...“

Diskussion auf der Basis von Argumenten

Danach folgt die eigentliche Diskussion, in der die Argumente ausgetauscht werden. Sie dauert je nach Thema zwischen 30 Minuten und zwei Schulstunden. Die Dauer wird zuvor festgelegt. Achtet darauf, dass ihr nicht nur haltlose Behauptungen in den Raum stellt.

Wenn ihr eine Behauptung aufstellt (z.B. „Computerspiele wie ‚Call of Duty‘ führen dazu, dass sich die Spieler abregieren und damit friedlicher werden.“), so müsst ihr dafür auch einen Beweis erbringen (z.B. „Das belegt ...“). Geht bei euren Meldungen auf die Argumente der Gegenseite ein und versucht diese zu entkräften.

Schlussstatements

Zuletzt erhält jede/r Gruppensprecher/in 30 Sekunden Zeit, um ihre wichtigsten Thesen vorzustellen: „Die Diskussion hat gezeigt, dass gewaltverherrlichende Computerspiele wie ‚Call of Duty‘ für Jugendliche unbedenklich / sehr bedenklich sind. Aus diesem Grund...“

2.3 Entscheidungsfindung und Urteilsverkündung

Mit dem Ende des Planspiels zieht sich die dreiköpfige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) kurz zur Beratung und Entscheidung zurück. Während dessen stellen alle Beteiligten ihre Bänke wieder in der üblichen Sitzordnung auf. Achtung: Bänke zu zweit tragen und nicht schieben!

Die Entscheidungsgruppe teilt der Klasse ihr Urteil mit („Wir haben mit einem Verhältnis von 3:0 oder von 2:1 entschieden, dass...“) und begründet dieses. Bei der Entscheidung können auch Kompromisse gefunden werden.

3. Auswertung des Planspiels

In der folgenden Schulstunde (falls Zeit bleibt auch direkt im Anschluss an die Mitteilung der Entscheidung) wird das Planspiel in der Klasse ausgewertet. Hierzu werden folgende Fragen beantwortet:

- > Was hat euch an dem Planspiel gefallen, was hat euch missfallen?
- > Welche Argumente waren überzeugend, welche nicht?
(Siehe Protokoll Helfer/innen.)
- > Sind die Diskutant/innen aufeinander eingegangen oder haben sie aneinander vorbei geredet?
- > Hat die Diskussionsleitung gut gearbeitet?
- > Hat die Bundesprüfstelle ihr Urteil nachvollziehbar gefällt und begründet?
- > In Schulklassen: Wer hat sich wie intensiv am Planspiel beteiligt?
(Namensprotokoll Helfer/in)
- > In Schulklassen: Wollen wir weitere Planspiele zu anderen Themen durchführen?