

FÖRDERUNG

Ruf der Prävention

1,6 Millionen Euro Förderung erhält das Serious Game Call of Prev des Berliner Vereins cultures interactive. Das Geld stammt nicht aus dem Topf der Gamesförderung sondern von Bundeskulturstaatsministerin Monika Grütters.

Für die Fördermil-
lionen der Deut-
schen Computer-
spielförderung
musste die deut-
sche Games-
branche lange
anstehen. Erst der Koalitionsvertrag
2018 brachte den Durchbruch. Doch
auch der Aufbau der Strukturen beim
zuständigen Bundesministerium für
Verkehr und Digitale Infrastruktur
(BMVI), das auch den deutschen Com-
puterspielpreis (DCP) verantwortet,
dauerte länger. Umso erstaunlicher ist
es, dass nun cultures interactive, ein
Berliner Verein „zur interkulturellen
Bildung und Gewaltprävention“, einen
Scheck über 1,6 Millionen Euro über-
reicht bekommt und zwar nicht aus
dem Topf der Gamesförderung, son-
dern aus dem Budget von Monika
Grütters (CDU), die als Bundesbeauf-
tragte für Kultur und Medien (BKM)
für Kultur- und damit auch für die
Filmförderung zuständig ist. Ihr Vor-
gänger verantwortete einst ebenfalls
den DCP – wenn auch eher widerwil-
lig. cultures interactive jedenfalls
setzt das Geld ein, um das Präventions-
Computerspiel *Call of Prev* umzuset-
zen. Die Förderung des Mobile Games
ist Teil der Strategie des BKM zur Ext-
remismusprävention: „Wir müssen
jedweder Radikalisierung – egal aus
welcher Richtung – möglichst früh in
der Entwicklung junger Menschen

entgegentreten“, erklärt Grütters.
„Deshalb unterstützen wir dieses
Projekt maßgeblich, mit dem die Nut-
zer eine starke Medienkompetenz
und ein reflektiertes Selbstvertrauen
auf Basis einer demokratischen,
mensenrechtsbejahenden und von
Gleichberechtigung geprägten Hal-
tung aufbauen können.“

Neue Wege in der Präventionsarbeit

Aus dem Modellvorhaben soll in den
kommenden drei Jahren ein interak-
tives Online-Spiel entstehen, das in
der Präventionsarbeit mit Jugendli-
chen und jungen Erwachsenen einge-
setzt wird. Es soll einer potenziellen
Radikalisierung durch extremistische
Medieninhalte oder durch gezielte
Ansprache entsprechender Gruppie-
rungen vorbeugen. Das Projekt will
Medienkompetenz und Selbstvertrau-
en junger Menschen fördern, um
dadurch einer möglichen politischen
Radikalisierung früh zu begegnen.

Ein externes Entwicklerstudio
wurde für *Call of Prev* nicht angeheu-
ert, wie der Pädagogische Leiter des
Projekts Christian Kirschner verrät.
cultures interactive setzt viel mehr
auf ein „diverses Team sehr erfahre-
ner EntwicklerInnen bestehend aus
erfahrenen PraktikerInnen aus der
Politischen Bildung und der Präven-
tionsarbeit“. Gemeinsam mit Spiele-
entwicklerInnen setzen sie das Pro-
jekt selbst um. „Das ist auch sehr

wichtig, weil das Spiel entlang eines
pädagogischen Konzepts entwickelt
wird. Und beides muss Hand in Hand
gehen, damit unsere Idee aufgeht.“

In *Call of Prev* wird es darum ge-
hen, sich mit fremden Lebenswelten
auseinanderzusetzen und eigene
Denkmuster kritisch zu hinterfragen.
Dabei loten Jugendliche verschiedene
Handlungsoptionen aus und erlernen
lösungsorientierte Konfliktbewälti-
gungsstrategien für das reale Leben.
Viel mehr zum Spiel verraten kann
Kirschner momentan noch nicht. Nur
so viel: Es wird ein narrationsgetrie-
bener isometrischer Singleplayer mit
RPG-Elementen, der die Spielenden
immer wieder in Dilemmasituationen
bringt, in denen sie entscheiden
müssen, wie es mit ihrem Charakter
und der Spielwelt weitergeht.“ Was
das Spiel aber von anderen Projekten
abhebt: Es wird einen integrierten
Editor haben.

Ein Spiel als Austausch-Mittel

Sobald das Grundgerüst des Spiels
steht – was voraussichtlich Mitte
2022 dauern wird – wird das fertige
Spiel in einem zweiten Schritt bundes-
weit in die Präventionsarbeit gegen
Rassismus eingebunden. In bis zu fünf
Sprachen. Für Projektleiterin Sylvia
Weiß beginnt dann erst das „Herz-
stück des Projektes“, dann wird mit
dem Spiel samt Team durch die Repu-
blik getourt, um die Entwicklung von
Call of Prev in fünftägigen Workshops
mit Jugendlichen weiter voranzutrei-
ben. So soll das Präventionsspiel
durch die Perspektiven der Jugendli-
chen um NPCs, Dialogpfade und
Levels erweitert werden. „So können

115,5

**MILLIONEN
EURO**

erhielt das
Bundesprogramm
„Demokratie
leben“ im
Jahr 2020.

Mehr als

eine

**MILLIARDE
EURO**

stellte 2020 die
Bundesregierung
für die Bekämp-
fung von Rechts-
extremismus und
Rassismus bereit

die jungen Erwachsenen dann über die Erfahrungen ihres Spielcharakters sprechen und so indirekt leichter über ihre eigenen. Das macht den hohen partizipativen Charakter von *Call of Prev* aus“, so Weiß, die das Spiel als eine Art Türöffner für die Workshops sieht. „Die Jugendlichen können das Spiel so um ihre eigenen Perspektiven erweitern. Im Anschluss daran erarbeiten wir gemeinsam mit den Jugendlichen Möglichkeiten wie es anders laufen kann. Unser Team arbeitet schon sehr lange mit Spielen als Methode für die Bildungsarbeit. Aber *Call of Prev* ist auf jeden Fall ein sehr großes, komplexes und anspruchsvolles Spielprojekt im Bildungsbereich.“

Trotz Anfangsstadium startet das angehende Mobile Game nicht bei null, denn cultures interactive blickt auf über 15 Jahre Erfahrung in der Jugendarbeit zurück. „Dabei verfolgen wir schon immer den Fokus die Jugendlichen in ihrer Lebenswelt, konkret bei ihren Bedarfen und Interessen abzuholen“, so Weiß. „Das bezeichnen wir als jugendkulturellen Zugang. Dies verknüpfen wir mit politischer Bildung und Präventionsarbeit. Eben in dieser Verknüpfung – wie die Verknüpfung eines Mobile Games mit politischer Bildung – liegt die große Chance Jugendliche zu erreichen und zu einem Perspektivwechsel anzuregen. Einem Perspektivwechsel hin zu menschenrechtsorientiertem und demokratischem Denken und Handeln.“

Call of Prev wird dann als Open Source Software entwickelt und nach Projektende ebenso als Open Educational Ressource unter CC-BY-SA-Lizenz der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Zusätzlich sind auch Fortbildungen mit JugendarbeiterInnen oder SozialarbeiterInnen mit Hilfe des Spiels geplant.

Bedeutsamkeit erkennen

Dass das Kultur-Resort eine derartige Summe von 1,6 Millionen Euro in ein Videospiele-Projekt steckt, ist in der Tat ungewöhnlich, in ein Videospiele-Projekt umso mehr. Die Beauf-

tragte des BKM fördert zwar eine breite Palette von Projekten – ihr Ressort bezuschusst beispielsweise auch den Kreativ-Transfer, das Spiele-Studios die Teilnahme an Messen und Konferenzen ermöglicht – die Zuständigkeit der Verteilung an Fördergeldern für die Gamesbranche fällt aber normalerweise nicht in ihren Zuständigkeitsbereich.

Für Monika Grütters sind Computerspiele zur Vorbeugung von Radikalisierung allerdings das richtige Medium, um „junge Menschen in ihrer Lebenswelt abholen“, erklärt sie. „Games sind ein wichtiger Teil der Jugendkultur. Da wir mit unserer Strategie zur Extremismusprävention ja gerade auch Jugendliche erreichen wollen, war es naheliegend, ein Computerspiel zu fördern.“ Gerade die Verortung der Gamesförderung beim BMVI sorgte bei vielen für Kopfschütteln. Das BKM sei für viele passender gewesen. Wie viele andere Politiker, die die Videospieleindustrie mittlerweile unterstützen wollen, weiß auch Grütters, „dass die Gamesbranche innerhalb der Kreativindustrie ein wichtiger Wirtschaftsfaktor mit vielen Arbeitsplätzen ist, von der wertvolle Innovationen ausgehen“.

Die Investition in *Call of Prev* durch die BKM im Gamessektor mag dem Zuständigkeitsbereich der Präventionsarbeit geschuldet sein, dennoch stellt Grütters klar: „Generell müssen wir im gesamten Kreativsektor neben der wirtschaftlichen Bedeutung immer auch die kulturelle Relevanz im Blick behalten“. Das BKM schaue sich daher die Vielfalt der Gamesbranche aus medien- und kulturpolitischer Perspektive genau an und prüfe fortlaufend, wo sich in Hinblick auf Kulturförderung Handlungsfelder ergeben können.

Nicht tatenlos zusehen

Das Gebot zum Handeln ist insbesondere dann gegeben, wenn Artikel 1 – „Die Würde des Menschen ist un-



PROF. MONIKA GRÜTTERS

Staatsministerin bei der Bundeskanzlerin und Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien



SYLVIA WEIß

cultures interactive, Projektleitung CALL OF PREV



CHRISTIAN KIRSCHNER

cultures interactive, Pädagogische Leitung von CALL OF PREV

antastbar“ – verletzt wird. Obwohl Deutschland ein weltoffenes Land ist, existiert dennoch Diskriminierung und die hat viele Gesichter: Rechts-Extremismus, Rassismus, Antisemitismus, Antiziganismus, Muslimfeindlichkeit, Anti-Schwarzen Rassismus und viele andere Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit stehen diesem Grundsatz entgegen und widersprechen dem Grundsatz der Gleichwertigkeit aller Menschen. Deshalb sieht es die Bundesregierung als ihre Daueraufgabe an – nicht zuletzt mit den Bundesprogrammen „Demokratie leben“ und „Zusammenhalt durch Teilhabe“ – auf politischer Ebene explizit dagegen vorzugehen.

Auch der Verein cultures interactive steht für gemeinsames Erleben und Anpacken. „Wir sprühen Graffiti, produzieren Rapsongs, gehen zusammen Skaten – und reden über eigene Erfahrungen, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und was man dagegen tun kann“, erzählt Projektleiterin Weiß. Die Verwirklichung von *Call of Prev* bietet dabei zahlreiche Chancen für die Präventionsarbeit und ist dabei vor allem eine Chance zur Verbesserung des gesellschaftlichen Zusammenhalts. „*Call of Prev* ist dabei mehr als nur ein Spiel. Es ist ein Methodenpaket für die Politische Bildungsarbeit, das heißt wir entwickeln ein Spiel für die Extremismusprävention zu den Themen Ungleichheit und Menschenrechte – und Methoden für die pädagogische Arbeit zu genau diesen Themen.“

Für die Zukunft, genauer gesagt in den Jahren 2021 bis 2024 stellt die Bundesregierung insgesamt mehr als eine Milliarde Euro für die Bekämpfung von Rechtsextremismus und Rassismus bereit. Das Bundesprogramm „Demokratie leben!“ war darüber hinaus mit einem Haushaltsvolumen von 115,5 Millionen Euro im Jahr 2020 das finanzstärkste Programm. 1,6 Millionen Euro gegen Rassismus machen dabei nur den Anfang. Wenn obendrein ein Computerspiel helfen kann – umso besser.

NADINE SEIBOLD