

Scheiss Nutte mit deinem scheiss Rad... Kannst dir nicht mal ein Auto leisten. Ey du! Squirtest du gerne? Ich steh eigentlich nicht auf S chwa rze. Aber für dich mac h ic h ne Ausn ah me e y! W ie v iel? Kein e S org e , ich fass dich auch nic ht a n! Ab er wa- rum fäh rst du hier lan g? Du siehs t ja m al r ic htig heftig aus. Bo ck a uf Was- ser me lone un d an- deren dreckigen Spass? Jaja junge Frau. Was ist das Krasseste was dein Macker im Bett angestellt hat? Das will ich toppen. Bäh alles voller Kanaken hier. Du bist ja süss. Bist du vielleicht in Zuckerguss gefal- len? Mit dem Kleid siehst du aus wie 16. Willst du jetzt damit ernst genommen wer- den oder was? Darf ich fragen, warum du s o viel Meta ll im G esich t hab en mus st? Du wü rdest so viel hüb scher aussehen ohne . D eine klei nen Missge- burt e n. Bring denen doch mal R espekt be i. Dein Man- tel is t gewagt, a ber du k ähnst es t rage n. Li e gt am sm oothern Bau ch. S chon ma l Sex auf Emm a gehabt? How many guys hav e you killed with thos e ey es ba be? Darf ich e hrlich sein? Bin ein big- dick guy u nd ich brau ch nen Ge- npart. Passt du? Willst du Ostereier such- en? Scheiss Lesbe! Ich sollte dich wohl lie- ber mit unter eine Decke nehmen, sonst erkältest du dich noch! I need a new bed- frame, will you help me break the old one? Did it hurt when you fell from heaven? Because you so sweet. Schon mal ne Gur- ke im Arsch gehabt? Hast du nen Freund? Bist du ein Weihnachtsbaum? Hätte nämlich nen Ständer für dich! Fick dich du Hure! leeeeh Feministen. Ist dir in ner Strumpf- hose nicht kalt? Es ist Winter, Mädchen. Zieh dir was an. Ey süsse. Meine Spitze schlägt nach dir aus. Komm mit. Ich kauf dir was richtiges zum Trinken. Warum auf den Bus warten? Steigt in mein Auto ein. Auf seinem Schoss isf noch Platz. Na ihr? Kein Geld für ne Taxifahrt? Vielleicht fin- den wir ja ne Lösung.

Deine Augen passen zu meiner Bettwäsche. Naaaa, wohin? Was geht noch heute abend? Junge Lady, haben Sie eine Angel zur Hand? Ey Schlam pe, re de nicht so la ut! you are going to a gay bar?? W atc h yo ur back. Wann hatt est Du das le tzte Mal Lust? Ich j etzt gerade Er will dass du se inen Sc hwan z lutschst! Du magst es so rich tig drecki g, nur mit Sp uck e un d dann rein. Aber ich bek omm jetzt Kein AIDS wenn ich von deiner Flasche trin- ke? leh was stinkt denn hier so? Naja wenn man seit 6 Jahren aus der Fotze blüdet stinkt man halt automatisch. Fick dich du Nutte! Zwei Frauen im Bus und nur Ge- schnatter. Ich fick dich! Ehrenlos. Na Ladys Dürft ihr denn überhaupt so spät alleine raus? Ihr seht nicht aus als wärt ihr 18. Du magst Werkze ug? Yeah fuck gender norms! Scheiss Öko- schla mpel! Is t dir nicht kalt ? Hat dir s chon mal jema chon mal jema nd ges agt, dass du echt s cheiss e a ussiehst beim t anzen ? Na so langsam soll- test d u ei nen BA tragen sind aber ein hübsc junges Fräulein. Geiler Ar s ch! Du Drecks- hure, i ch! A fick dich, ich t öte di h, du bist auch eine v nen. Alles Drec kshur en. Da s ist meine Fr eundin. Das ge ht dich gar nix an. wi t ihr rede oder ob ich sie schubse, verpiss dich du Drecks- nutte! Fick dich du Schlampe! Ey, ey. Miauu! Wie geht's sexy Lady? Halt die Fresse Mäd- chen! Was denkst du eigentlich wer du bist. Ich komm gleich da rüber. Ich bin gut drauf, bist du gut drunter? Naa, wie alt seid ihr denn? Lauf nur weiter bitch! Ich wollte nur mit dir reden! Bist du single? Nein? Dann geh. Dann schlag mich doch. Hier stinkts irgend- wie nach Fisch oder? Typisch Frau, immer nur am Handy. Schau halt auf die Strasse! Geh mir aus dem Weg! Weiß dein Freund, dass hier du so rum läufst? y Ladys, darf ich fragen wo ihr heute hingeh? Kann ich mit kommen? Könnst ihr vielleicht zusammen mit mir mein Hotel suchen? Ich glaube ich finde es nicht. Kannst du mit deinem Handy vielleicht meins anrufen? Ich glaube ich hab meins geklaut bekommen.

Deswegen sag ich immer geh nicht alleine zur Bahnhaltestelle. Ist doch klar, dass dann sowas passiert. Du bist aber auch empfind- lich. Freu dich doch über das Kompliment. Ja sorry aber wenn du im Kleid in den Club gehst, darfst du dich nicht wundern, wenn du begrapscht wirst. Wenn ich eine Toch- ter hätte würde ich der auch sagen: Pass auf, wenn du so raus gehst, das ist gefähr- lich. Wenn du nur selbstbewusst genug auf- trittst, wirst du auch nicht mehr belästigt. Warum stellst du dich denn jetzt schon wie- der so an? Trete ihm halt in die Eier. Dann macht der gar nix mehr. Ja, der ist immer ein bisschen touchy. Das ist doch nur ein Witz gewesen. Diese ganze Diskussion um politische Korrektheit gehört in die 60er. Es gibt keinen Sexismus mehr. Du kannst dich jetzt darüber aufregen oder du kann- st es auch einfach ignorieren. Was ist denn daran ? Der schlim m wollte doch einfa ch n ur flir- ten. War en da s Ar- aber? Beide nen mus st du ganz lau t du e ruf en. Das ist fü r die das sc hlimmste. Find est d u ni ch, da ss deine Reak tion et was üb ertrie ben war oder? Die hat dich angegrabscht? Freu di ch d och. Ich versteh nicht waru m du dann immer du seist verheira- tet. Sag doch einfach nein. nteresse. Reg dic da nke, kein l! h doch einfach nicht so auf. Du hast jetzt ja die Wahl. Entweder du nimmst das in Kauf oder du bleibst halt zu Hause. Da muss man auch realis- tisch sein. 'Alle Männer' sagen sowas ja aber nicht. Männer sind nicht scheiße, sondern die Männer, die so etwas sagen sind scheiße. Ja aber Frauen angrapschen hat nichts mit Sexis- mus zu tun. Das ist halt einfach nur überg riffig. Warum machst du dich über schick wenn du Nachts unterwegs bist? Du bist doch in festen Händen. War um hast du nicht einfach freundlich nei n da n ke gesagt? Glaub mir wenn du mal i n d a s Alter von mir kommst, wirst du d ermissen. Der wollte doch einfach nu r mit mir reden. Genau wegen sowas will ich egs bis t. Hab ich recht gehabt. Du willst u m so ne Uhrzeit einen Rock anziehen? Und dann wunderst du dich noch, wenn dir wieder solche Sachen passieren.

Warum überhaupt in den Club gehen? Du kannst doch auch zu Hause saufen. Die hat dich angegrabscht? Freu dich doch. Ich versteh nicht war um du dann immer sagst, du seist verheiratet. Sag doch einfach nein danke, kein Interesse. Ich finde dass du das ja manchmal alles echt etwas zu eng siehst. Ja fahr halt nicht nachts nach Hause. Du kannst doch auch bei den Leuten übernach- ten. Warum gibst du auch fremden Men- schen deine Handynummer? Nimm dir doch nicht immer alles so zu Herzen. Ich hasse diese Opferkultur. Wenn wir weniger von denen hier hätten, gäben es sowas nicht. Aber du willst auch provozieren, wenn du dich so anziehst. Ich würde dann ja sofort die Polizei rufen, dann kriegten die Angst. Ja, aber warst du betrunken oder was ander- es? Die wollte das. Naja aber so schlimm ist das jetzt ja auch nicht. Wie soll ich denn sonst lerne Fra uen kennen- r nichts zu Und du hast die Situation sicke ragen? Sor ry, dass ich beiget ragen? Sor ry, dass ich einfa ch aufgeleg t hab, aber als du mir erzählt hast, dass du begra pscht wurd est bin ich ein- fach eifer- süchtig gewor- den. Waru m hast du de nn nic ht einfach laut geschrien ? Das is aber unv erhältnismäs- sig. R eg dich nich t so auf... du bist di e einzige die darunter lei- det! D er Typ den kt da schon gar ni cht mehr d rüber nach und d u ä rgerst dich f ür Tage. Das ist der es doch nicht wert. Probier doch einfach mal über Dinge hinweg zu se- hen. Du wirst die Welt nicht ändern und nicht alles ist direkt Sexismus oder Gewalt. Ach, der meinte das doch nicht so! Das ist ein lieber. Naja das ist jetzt aber auch ein biss- chen übertrieben. Das ist halt einfach flirty ge m eint. Ich glaube nic ht, das s d as i rge ndwas mit Macht zu t un hat. Das ist hal t einfa ch Sex uali tät. Ge h e inf ac h mal mit hohen Sch ulte rn durch die Stadt. Du wir st sehen, die Leute we rd en dich and er s wa hrn eh men. Ich hab damals 12 Italiener alleine verprügelt. Dann hat mich niemand mehr belästigt. Selbst dran Schuld.

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik
Sommersemester 2022
Prof. Anke Günther, Prof. Ralf Hebecker,
Prof. Gunther Rehfeld
Game Project 3 - Finalization

Lessons Learned
DAS IST KEIN SPIEL MEHR
Team Not So Serious

Annabell Koenen-Rindfrey
Zeitabhängige Medien - Games

Matrikel-Nr. 

Abgabedatum 31.08.2022

INHALT

Aktueller Stand	1
Zeitstrahl	2
Was hat geklappt und was nicht?	3
Anfängliche Annahmen und Ziele und wie sie sich verändert haben	6
Gewonnene Einblicke	8
Ausblick	9

AKTUELLER STAND

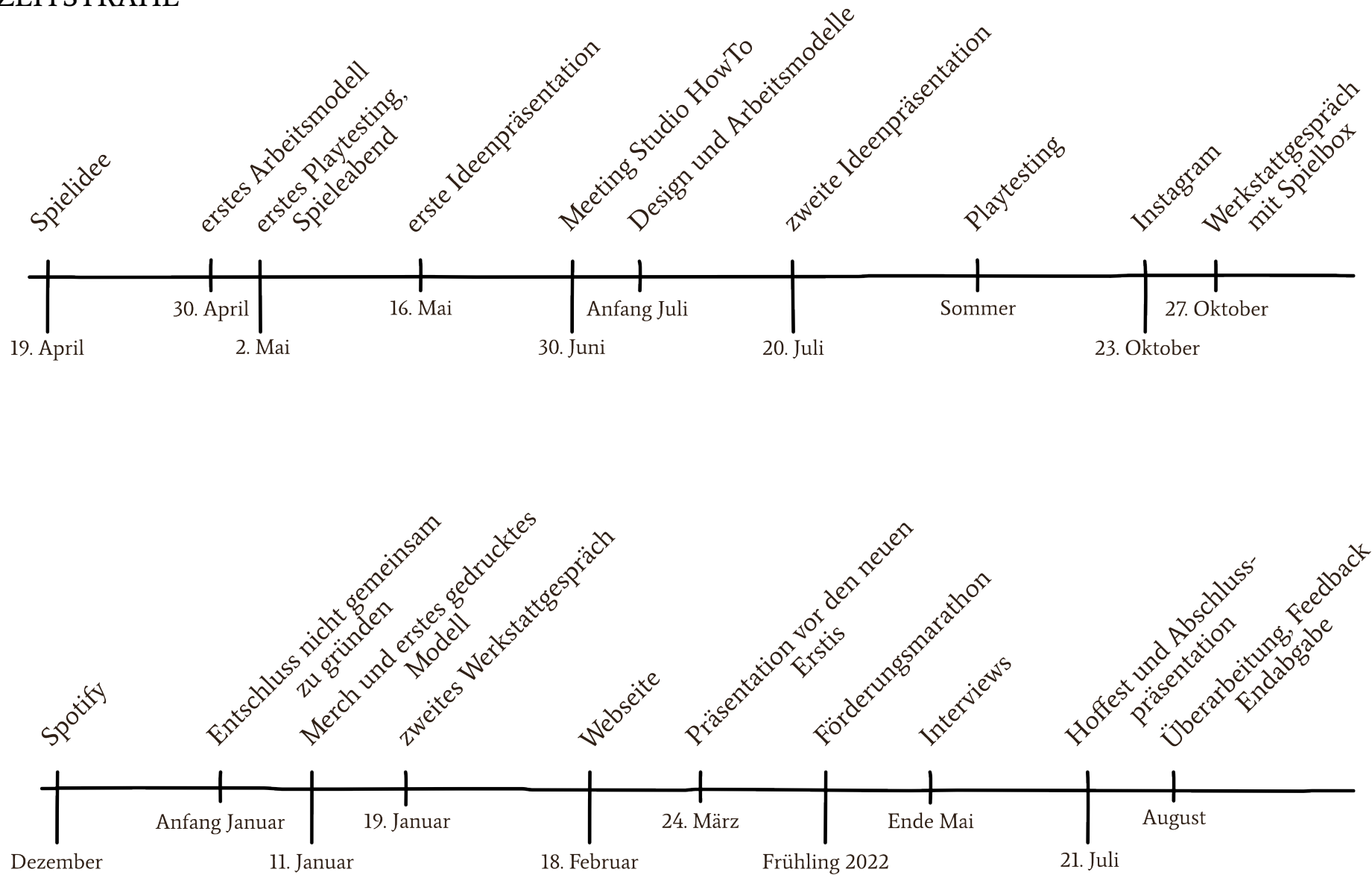
„Das ist kein Spiel mehr“ besteht zur Zeit aus einem Brettspiel und einem Kartenspiel. Die Brettspiel Box „Komm gut nach Hause“ enthält ein Spielbrett, 16 Angriffskarten, 12 Verteidigungskarten, 3 Wegkarten, 2 frei gestaltbare Karten und einem Würfel. Vier der enthaltenen Holzfiguren sind lila eingefärbt und gehören zu den Angriffskarten, zwei der Figuren sind grün eingefärbt und gehören zu den Verteidigungskarten. 5 fragile Herz Cut Outs symbolisieren emotionale Kapazitäten. Dazu ist eine Broschüre beigelegt. Das Quartett „Diskriminierungsfrei Pöbeln“ gehört zum Spielprojekt, aber nicht zum Brettspiel.

Die Webseite www.das-ist-kein-spiel-mehr.com ist seit dem 18. Februar erreichbar und über die meisten Suchmaschinen und den Suchbegriff „das ist kein Spiel mehr“ zu finden. Dort ist der Entstehungsprozess dokumentiert, es gibt eine Link- und Download Sammlung und neben einer kurzen FAQ Spalte auch die Möglichkeit das Team zu kontaktieren und ein Spiel zu bestellen. Die Instagram Seite „Das_ist_kein_Spiel_mehr“ und die Spotify Playlist „Das ist kein Spiel mehr“ wurden Ende des Jahres 2021 erstellt und werden zur Zeit am häufigsten genutzt und aktualisiert.

Das Brettspiel ist fertig spielbar und vereinzelt in der letzten Version bereits im Umlauf. Für die aktuelle Version stecken wir zur Zeit noch mitten in der Bearbeitung der Interviews. Daher ist die dem Spiel aktuell beigelegte Broschüre noch in Bearbeitung und enthält bisher auch nur die Anleitung zum Spiel. Auch die Karten und die Regeln erfahren immer wieder Änderungen. Da das Brettspiel allerdings ohnehin als Einzelstück heraus gegeben wird, ist bisher auch nicht geplant den stetigen Abänderungen in naher Zukunft ein Ende zu setzen.

Für Feedback, Input und jegliche andere Anfragen sind wir auch weiterhin für alle über die Webseite, Instagram oder die der Webseite zugehörigen Emailadresse erreichbar.

ZEITSTRAHL



WAS HAT GEKLAPPT UND WAS NICHT?

Was nicht geklappt hat:

Minispiele:

Zu Anfang war es geplant eine Spielbox mit 5 Minispielen zusammenzustellen. Schon in der ersten Ideenpräsentation hatte ich Minispiel 4 und Minispiel 5 als optional gekennzeichnet und dazu erwähnt, dass diese 2 Spiele eine Art Puffer sind, über die ich, wenn die Zeit knapp werden sollte, Arbeitsaufwand reduzieren kann. Es hat sich jedoch relativ schnell gezeigt, dass es Sinn macht auch das dritte Minispiel rauszustreichen und sich voll und ganz auf das Brettspiel zu konzentrieren. Die Empfehlung von einigen Lehrenden war ohnehin später, dass es einfacher sein würde die Minispiele einzeln zu verkaufen, statt ein großes Gesamtpaket herauszugeben. In Anbetracht dessen ist zwar ein Großteil der geplanten Spiele gar nicht entstanden, es hat sich aber auch nicht negativ auf das Spielprojekt ausgewirkt.

Interviews:

Ursprünglich hatte ich geplant das gesamte dritte Semester für die Recherche und die geplante Veröffentlichung zu verwenden. Ich hatte eigentlich vor Interviews mit Vereinen, Unternehmen, Behörden und Berufsgruppen zu führen, die mit dem Thema Belästigung auf dem Heimweg zu tun haben. Menschen zu einem Interview zu bewegen, hat sich allerdings als deutlich schwerer herausgestellt als gedacht. Das hat dazu geführt, dass ich das Projekt zwar schon veröffentlicht habe, die Interviews jedoch noch in Bearbeitung sind und damit die geplante Broschüre nur in einer vorläufigen Version beigelegt werden kann.

Farben:

Da das Spielbrett auf einem anderen Material gedruckt wird, als die Karten oder die Broschüre, sind die Farbergebnisse (selbst wenn wir alles über das selbe Unternehmen drucken lassen) immer wieder unterschiedlich. Das ist unglaublich nervig, da ich jetzt, obwohl ich sehr viel mit den Farben experimentiert habe, immer noch gefühlt am Anfang stehe. Ich hätte gerne einen höheren Kontrast für die Spielkarten und einen einheitlichen Schwarzton auf allen Spielmaterialien. Das ist ein Hick-Hack, von dem ich eigentlich erwartet hatte, dass ich ihn schon nach dem zweiten Arbeitsmodell hinter mich hätte bringen können. Das Problem wird mich wohl aber noch über ein paar Drucke begleiten, da die Wahl des Unternehmens, bei dem wir die Spiel jeweils drucken lassen, abhängig von vielen Faktoren ist und sich mit Sicherheit noch des öfteren ändern wird. Auch die Broschüre zu drucken ist mit jedem Copyshop, den ich ausprobiere ein neues Abenteuer.

Balancing:

Gerade im letzten halben Jahr habe ich nach jedem Testspiel an der Anzahl der angreifenden Figuren, Schrittzahlen und den Emotionalen Kapazitäten herum geschraubt. Ich habe zwar sehr früh festgelegt wie oft welche Seite gewinnen können sollte und hatte so immer einen Richtwert, an dem ich mich orientieren konnte. Allerdings ist das Spielgefühl bei jeder Stellschraube, die ich verändere sehr anders. Das Spiel funktioniert also soweit und ist dahingehend sehr einfach und genau veränderbar. Sich auf eine Version festzulegen und dem ständigen Abändern ein Ende zu setzen ist jedoch sehr schwer.

Versiegelung:

Ich habe mich für sehr ungewöhnliche Farben und eine eher unübliche Zusammensetzung an Spielmaterial entschieden. Das führt dazu, dass nur wenige Unternehmen bereit sind für eine so kleine Auflage im bezahlbaren Rahmen alle Spielmaterialien zu sammeln, zu prüfen und dann versiegelt zu verpacken. Da ich für jede Einrichtung auch die Möglichkeit offen halten möchte kleine Änderungen am Spiel vorzunehmen, lohnt es sich ohnehin eher die Spielmaterialien selbst zusammenzustellen. Das hat zur Folge, dass ich weiterhin keine CE Kennzeichnung und keine Warnhinweise auf das Brettspiel drucken lassen kann und es somit nicht als Spielzeug bezeichnen darf. Das Projekt ist zur Zeit also wirklich „kein Spiel(zeug) mehr“. Dieses Chaos hätten ich eigentlich schon längst beseitigt haben wollen. Durch die relativ spontane Entscheidung zum Ende des Semesters jedes Spiel weiterhin als Einzelstück herauszugeben, habe ich mir dieses Problem aber durchaus selbst eingebrockt.

Was geklappt hat:

Funktionsfähiges Spiel:

Trotz den offenen Detailfragen ist „Komm gut nach Hause“ spielbar. Mein Ziel war es von Anfang an ein Spiel zu entwerfen, das die unangenehme Atmosphäre der Thematik weiter gibt. Dieses Feedback habe ich zum Glück schon nach dem ersten Playtesting, 2 Wochen nach der Entstehung der eigentlichen Spielidee bekommen. Zu dieser Zeit habe ich noch ein Modell genutzt, das aus Pappschnitzeln und Karteikarten bestand. Ich konnte also mit der Gestaltung des Spielbretts und der Karten im Anschluss einfach unterstützen, was durch die Mechanik schon deutlich rüber kam.

Überraschenderweise habe ich zudem beim ersten Spielabend festgestellt, dass es für Spielende, die selbst häufig von Belästigung betroffen waren möglich war, reale Strategien im Spiel anzuwenden. Gerade Strategien für die Platzwahl und Strategien dafür sicher aus Belästigungssituationen herauszukommen waren in den Erfahrungsberichten von Person zu Person sehr unterschiedlich.

Trotzdem war es immer wieder möglich diese Strategien im Spiel anzuwenden.

Dabei entdeckte ich das Potential des Spiels als ein Conversation Starter. Zum einen für den Austausch unter Betroffenen, aber auch für den Austausch zwischen Menschen, die selten oder von unterschiedlichen Formen der Belästigung betroffen sind.

Ursprünglich kam die Spielidee aus dem Bedürfnis die Ausmaße des Phänomens Belästigung aufzuzeigen und deutlich zu machen, was passiert, wenn solche Situationen nicht nur hoch strategisiert werden, sondern dann tatsächlich für einen kurzen Moment als Experiment in ein Spielformat übersetzt werden. Das Projekt war zu Anfang ein Protest und weiter gedachte Realität. Dass das ganze über seinen Protest- und Experimentcharakter hinaus gehen würde, hatten ich gar nicht erwartet.

Playtesting:

Zu Anfang bestand die Angst nicht genügend Menschen für ein regelmäßiges Playtesting zu finden. Gerade in der Pandemie war es nicht immer möglich unbegrenzt viele Menschen in einen Raum um ein Brettspiel herum zu versammeln. Dazu hatte ich kein digitales Spiel, das Menschen angenehm zu Hause auf der Couch oder am PC austesten konnten. Das Modell musste aufgebaut werden, Regeln mussten erklärt werden und die Spielzeit hatte schon bei unserem ersten Arbeitsmodell über 20 Minuten betragen. Diese Angst davor keine Playtester*Innen zu finden hat sich jedoch relativ schnell aufgelöst, denn durch das Thema waren viele Menschen schon sehr früh interessiert. Mit dem Thema hatten die meisten einen Bezug zum eigenen Alltag und eigenen Erlebnissen und konnten sich sehr schnell in die Inhalte des Spiels rein denken. Auch das hat die Bereitschaft sich auf das Spiel einzulassen erhöht. Am Ende kamen mehr Menschen auf mich zu um nach einem Testspiel zu fragen, als anders herum. Die Schwierigkeit war es dann eher ein Ende zu finden, da bei einem alltagsnahen Thema natürlich auch viele eigenen Input und eigene Ideen loswerden möchten.

Perspektiven:

In den eineinhalb Jahren Entwurfsprozess bin ich über Spielabende und die Hochschule, aber auch durch private Gespräche mit vielen Menschen in Kontakt gekommen und konnte somit auf viele unterschiedliche Perspektiven und Erfahrungsberichte zurück greifen. Ich hatte teilweise das Gefühl, dass sich das Spiel teilweise von ganz alleine entwickelt, da ab einem bestimmten Punkt eben nicht mehr nur unsere Stimme darin wieder zu erkennen war, sondern die Stimmen aller, die das Projekt mit ihrem Input begleitet hatten.

Zu Beginn des ersten Semesters hatten wir eigentlich einfach das Ziel ein funktionierendes Hauptprojekt auf die Beine stellen zu können. Aber auch inhaltlich konnten wir selbst enorm viel durch das Spiel mitnehmen.

ANFÄNGLICHE ANNAHMEN UND ZIELE UND WIE SIE SICH VERÄNDERT HABEN

„Ich muss ein Team finden, das mein Skillset gebrauchen kann.“

Am Barabend zu Beginn meines Games Masters wurde mir von einigen alten Hasen deutlich gemacht, dass ich als ehemalige Architekturstudentin eher zum unbeliebteren Teil der Games Master Studierenden gehöre. Das hat natürlich erstmal verstärkt, was ohnehin schon an Befürchtungen da war. Da ich weder 2D Artist noch 3D Artist oder Programmiererin war, hatte ich sowieso das Gefühl, dass es schwierig werden könnte mich einzubringen. Und so in etwa sah dann auch meine Teamsuche zu Studienbeginn aus. Ich hing mich an das Team heran, bei dem ich noch am ehesten vermutet habe, ich könnte mit meinem Architekturbezug etwas zum Projekt beitragen. Dass das die falsche Herangehensweise war, habe ich dann leider erst ein halbes Jahr später festgestellt. Im Endeffekt war es Zufall, dass ich später in die Situation kam eine Spielidee alleine auf die Beine stellen zu dürfen. Bei der Ideenfindung hat dann im Vordergrund gestanden welche Themen mich interessieren und was ich eigentlich wirklich machen möchte, statt was ich kann. Wie ich meine Idee mit meinem Skillset umsetzen kann war dann eine Überlegung, die erst zum Tragen kam, als mich die Idee vollkommen überzeugt hatte. Das war mindestens für diesen Moment die sinnvollere Herangehensweise. Ich hatte eigentlich von Anfang an für das Studium den Wunsch in Richtung Serious Games zu gehen, ich hatte nur Angst niemenschen für ein Team zu finden.

„Arbeitsmodelle müssen aussehen wie Arbeitsmodelle.“

In meinem Architektur Studium zuvor war es üblich deutlich zu machen, welches die Arbeitsmodelle sind und welches fertige Präsentationsmodelle sind. Ein Arbeitsmodell sollte dazu einladen daran herum zu basteln und alles mal auseinander zu nehmen. Präsentationsmodelle waren immer erst für Abschlusspräsentationen oder wichtige Milestones gefragt. Deshalb entschied ich mich bei den ersten beiden Brettspielen ganz bewusst dazu sie nicht zu drucken, sondern auf Spielbrett Rohlingen herum zu kleben. Ich kritzelte für das Balancing direkt auf die Karten und experimentierte mit verschiedenen Hintergründen und Papierstärken im selben Kartenset. Bis mir Ralf irgendwann bei jeder Präsentation auf den Deckel für die Tesafilmreste an der Spielbox gab. Irgendwann ist das auch bei mir angekommen, dass es in diesem Studiengang sehr viel geschickter ist vor jeder Präsentation noch ein ordentliches Modell drucken zu lassen, damit die Aufmerksamkeit eben nicht ständig auf den Tesafilmresten liegt. Sobald die grundlegende Mechanik funktioniert, lohnt es sich Arbeits- von Präsentationsmodellen zu trennen.

„Ein Serious Game muss viele Inhalte transportieren.“

Zu Beginn des Projekts hatte ich das gesamte dritte Semester für Recherche und Interviews eingeplant. Ein wichtiges Ziel war es eine umfangreiche Broschüre mit vielen Hintergrundinformationen zum Spiel dazulegen zu können. Ich konnte jedoch schon zum Ende des zweiten Semesters feststellen, dass das vielleicht überdenkenswert ist. Ich wurde immer wieder gefragt wie ich für das Hauptprojekt auf dieses Thema gekommen bin und so dachte ich es wäre vielleicht sinnvoll die gesamte Projektdokumentation öffentlich zu machen. Aus Transparenzgründen war das auf jeden Fall die richtige Entscheidung, ich habe dadurch aber vor allem festgestellt, dass sich Menschen nicht wirklich so brennend für die Hintergründe interessiert haben, wie ich erwartet hatte. Der Fragenkatalog, den ich zum Mitmachen auf der Webseite bereit gestellt hatte, wurde eher wenig genutzt und auch die

Projektdokumentation wurde eher weniger angeklickt. Coole Sticker waren dagegen viel interessanter. Die Recherche war für mich interessant und hat sicherlich geholfen jede Entscheidung rund um das Spiel begründen zu können. Aber das Spiel lebt eigentlich von der Mechanik und dem Spielmoment. Die Fakten rund um Belästigung waren jetzt eher zweitrangig und reichen auch auf der Webseite für alle, die es danach noch tiefer interessiert.

„Am Ende habe ich ein fertiges Produkt.“

Gerade mein Spiel lebt von dem ständigen Input anderer Menschen und besonders Menschen, die Formen von Diskriminierung und Belästigung erfahren, von denen ich selbst nicht betroffen bin. Nicht nur gesetzlich und infrastrukturell ändern sich häufig Begebenheiten, die einen Einfluss auf das Erleben von Belästigung auf dem Heimweg haben. Auch die Wahrnehmung des Themas in der öffentlichen Diskussion hat sich in den letzten Jahren immer wieder geändert. Mein Spiel wird in ein paar Jahren ganz anders wahrgenommen werden und auch von Freund*Innenkreis zu Freund*Innenkreis kann das Spiel sehr unterschiedliche Wirkungen haben. Jetzt kann ich natürlich sagen: Das Spiel ist ein Produkt seiner Zeit und seiner Umgebung und damit ist es fertig. Ich spreche allerdings ein Thema an, das allein bei unachtsamer Konfrontation andere Menschen triggern und schaden kann. Allein unter diesem Aspekt ist es wichtig ein Auge darauf zu haben, was sich um das Spiel ändert und wo genau es mit dem Spiel hingeht.

„Es wäre ja blöd ein fertiges Spiel nicht zu nutzen.“

Ich habe mich am Ende des Hauptprojekts fast ein halbes Jahr mit diversen Gründungsservices, Beratungsangeboten und potentiellen Mitgründenden herumgeschlagen. Dabei habe ich zwar viel für mich persönlich mitnehmen können und habe interessante andere Projekte kennen gelernt. Ich habe aber bei jeder Vorbereitung und Vorstellung des Projekts, bei jeder Einarbeitung in einen Businessplan und bei jeder Präsentation gemerkt, dass das gerade einfach nicht das ist wo ich das Spiel sehe. Das Spiel zu kommerzialisieren nur um es zu nutzen aber nicht hundertprozentig dahinter zu stehen war ein Vorhaben, das mir letztendlich nur Nerven gekostet hat. Sollte ich mich doch nochmal umentscheiden, kann ich das immer noch tun. Für's erste kann ich eine Weitergabe des Spiels ohne Gewinnerzielungsabsicht sehr viel besser vor mir rechtfertigen.

GEWONNENE EINBLICKE

Wir alle struggeln mit diesem Erwachsen sein:

Bei einigen Veranstaltungen, die sich an junge Gründer*Innen richten, hatte ich die Möglichkeit sehr außergewöhnliche andere Projekte kennenzulernen und sogar mit Teams in den Kontakt zu treten, die mit einem ähnlichen Thema arbeiten. Ich bin immer wieder begeistert von den Ideen, die so in anderen Köpfen zu finden sind. Vor allem war es aber auch beruhigend zu sehen, dass alle anderen Teams vor ähnlichen Herausforderungen stehen und mit genau den selben Unsicherheiten zu kämpfen haben.

Intersektionalität:

Eine Frage, die zu Beginn des Projekts immer wieder aufkam, war die Frage danach, ob rassistische Formen der Belästigung mit ins Spiel aufgenommen werden sollten und vor allem in welchem Ausmaß. Ich selbst bin von Rassismus und vielen anderen Arten von Diskriminierung nicht betroffen. Da ich aber trotzdem verantwortlich für das Projekt bin und das Projekt ja auch in gewisser Weise nach außen hin repräsentiere, war relativ schnell klar, dass diese Themen nicht im Mittelpunkt des Projekts stehen dürfen. Ich kann und sollte keine Themen mit meinem Spiel ansprechen, die ich nicht vollständig nachvollziehen kann. Im schlimmsten Fall kann ich damit sehr viel Schaden unter Menschen anrichten, die davon betroffen sind. Gerade für die Interviews kam immer wieder die Frage auf, inwieweit ich mich in Safe Spaces anderer Menschen hereinbegeben möchte, in die ich einfach nicht rein gehöre.

Glücklicherweise gab es von Anfang an viele Menschen, die ihre Perspektiven auf das Thema mit mir teilen wollten und sich wohl genug damit gefühlt haben das Projekt zu begleiten.

Perspektivenwechsel:

Bei jeder Veranstaltung, an der Menschen „Das ist kein Spiel mehr“ getestet haben, kam es jedes Mal zu Gesprächen, in denen Spielende eigene Erlebnisse mit mir geteilt haben. Auch wenn das immer wieder Geschichten sind, die mir und allen anderen Zuhörenden emotionale Kapazitäten abverlangen, bin ich sehr froh darum zuhören zu dürfen. Ich bin jedes Mal bewegt davon wie viel Vertrauen mir in solchen Momenten entgegen gebracht wird. Da sind teilweise wildfremde Menschen, die ihre Erlebnisse mit mir teilen wollen, einfach nur dadurch ausgelöst, dass wir gerade ein Spiel zusammen gespielt haben.

AUSBLICK

Balancing, Figuren, neue Angriffs- und Verteidigungskarten:

Wie vorher erwähnt, wird es weiterhin immer wieder zu kleinen Aktualisierungen des Brettspiels kommen.

Verkauf des Brettspiels:

Zur Zeit werden die Brettspiele zum Produktionspreis und als Einzelstücke weiter gegeben. Ich möchte nicht versprechen, dass das Projekt immer unkommerziell bleiben wird. Dafür bin ich mir über die Zukunft des Projekts einfach zu unklar. Die Möglichkeit kleine Änderungen vorzunehmen und die Brettspiele als Einzelstück zu bestellen, soll aber in jedem Fall beibehalten werden.

Emotionale Kapazitäten:

Zur Zeit haben wir uns für sehr fragile Cut Outs als Emotionale Kapazitäten entschieden. Diese sollen schnell abgenutzt sein und mit jedem Spielzug Schaden nehmen. Ich habe bis jetzt aber kein Symbol gefunden mit dem ich hundertprozentig zufrieden bin. Dabei wird es wohl noch zu einigen Ideen und Experimenten kommen.

Interviews und Kontakte:

Ich bin gerade dabei die Interviews, die wir geführt haben in ein Format zu bringen, mit dem sie einzeln auf der Webseite veröffentlicht werden können. Ich habe mich dagegen entschieden alles ausgewertet in der Broschüre zusammenzutragen. Wer sich also für Hintergrundinformationen interessiert und wissen möchte, was zum Beispiel die Hochbahn zum Thema Belästigung in der U-Bahn sagt, sollte immer mal wieder auf unserer Webseite oder unserem Instagram Account vorbei schauen.

Wenn die interviewten Einrichtungen damit einverstanden sind ihre Kontakte weiterzugeben, werden diese auch zusätzlich als Downloadlink bereitgestellt und mit jedem neuen Kontakt aktualisiert.

Version in Farsi:

Schon seit Beginn des Projekts war es geplant eine Version in Farsi bereitzustellen. Da dafür allerdings externe Teammitglieder mit involviert sind, ist das abhängig von vielen Faktoren und vor allem deren Kapazitäten. Wir haben bisher immerhin ein halbes Kartenspiel zusammengestellt und uns darüber hinaus immer wieder in diskriminierungsfreien persischen Pöbeleien verloren. Eine grobe Zusammenfassung des Projekts in Farsi ist immerhin schon über unsere Webseite einzusehen. Je nachdem wie effektiv wir von den Beleidigungen weg kommen, werden wir es vielleicht immerhin bald zu einem ganzen Kartenspiel schaffen.