

Uugh

Falsches Spiel

**Eine Begleitbroschüre zur Arbeit mit Jugendlichen
ab 12 Jahren zum Thema sexualisierte Gewalt
anhand eines Serious Games**

Entwickelt im Rahmen des Projektes „Schutzkonzepte in
der ehrenamtlichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen“



E-LEARNING KINDERSCHUTZ
Schutzkonzepte im Ehrenamt



Klinik
für Kinder- und Jugendpsychiatrie,
Psychosomatik und Psychotherapie
UNIVERSITÄTSKLINIKUM ULM



Inhalt

Vorwort	3
1. Serious Games als spielerische Auseinandersetzung mit der Thematik Schutz vor sexualisierter Gewalt im Ehrenamt	4
1.1. Serious was? Was ist eigentlich ein Serious Game?.....	4
1.2. Was steckt drin? Gestaltungsmöglichkeiten und Lernchancen von Serious Games	4
1.3. Aufgepasst! Mögliche Risiken und Herausforderungen	5
1.4. Serious Games im Kontext Gewalt gegen Kinder: Eine hoffnungsvolle Perspektive	6
2. Hinweise für Eltern und Betreuer*innen.....	8
3. Das Serious Game „Uuugh – Falsches Spiel“	11
3.1 Hintergrund und Ziel.....	11
3.2. Aufbau des Serious Games	11
3.3. Didaktik	13
3.4. Anleitung	14
3.5. Wichtige Symbole im Serious Game	20
4. Unterstützung und Hilfe	25
5. Vorschlag für die Gestaltung einer Gruppenstunde	26
6. Schlussbemerkung.....	27
7. Literatur	28
Impressum	30

Weitere Informationen und den Link zum Serious Game gibt's hier:



Vorwort



Prof. Dr. Jörg M. Fegert

Ärztlicher Direktor der Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Universitätsklinikums Ulm und Präsident der europäischen Fachgesellschaft European Society for Child and Adolescent Psychiatry (ESCAP).

Projektleiter im Projekt "Schutzkonzepte in der ehrenamtlichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen"

Sexualisierte Übergriffe in Institutionen sind ein Thema, das Deutschland spätestens im Jahr 2010 nach dem Missbrauchsskandal im Zusammenhang mit dem Berliner Canisius-Kolleg und der Odenwaldschule eine breite Öffentlichkeit aufgerüttelt hat. Hier rückte zunehmend ins Bewusstsein, dass die institutionellen Systeme, mit ihren spezifischen Besonderheiten von Tätern¹ für ihre Zwecke genutzt wurden. Aktuelle repräsentative bevölkerungsbasierte Studien zeigen, dass sexualisierte Gewalt in Institutionen weiterhin keine Seltenheit ist. Nur wenige Studien haben sich bisher mit den Häufigkeiten in ehrenamtlichen Institutionen beschäftigt. Eine Befragung von 2.024 Sportler*innen ergab zum Beispiel, dass 26% ohne Körperkontakt und 19% mit Körperkontakt sexualisierte Gewalt in Sportvereinen erlebt haben (Rulofs et. al. 2022). Die Analyse der strukturellen Bedingungen und bekannter Fälle zeigen, dass systemische Gefährdungsfaktoren für (sexualisierte) Gewalt im Umfeld ehrenamtlicher Institutionen vorhanden sind. Im Jahr 2019 haben 39,7% der Bevölkerung ab 14 Jahren ehrenamtlich gearbeitet. Kinder und Jugendliche sind dabei die Hauptzielgruppe für ehrenamtliches Engagement. Angesichts des hohen Stellenwerts ehrenamtlicher Tätigkeit in Deutschland, zeigt sich der Bedarf an Präventionsmaßnahmen, um Kinder und Jugendliche vor sexualisierter Gewalt in ehrenamtlichen Institutionen zu schützen.

Im Rahmen vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (ehemals Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) geförderten Projektes „Schutzkonzepte in der ehrenamtlichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: Entwicklung einer Informations- und Fortbildungsplattform“ (<https://engagement-schutzkonzepte.elearning-kinderschutz.de/>) wurde in der Arbeitsgruppe „Wissenstransfer, Dissemination, E-Learning“, unter Leitung von PD Dr. Ulrike Hoffmann an der Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Universitätsklinikums Ulm, erstmalig ein Serious Game zu diesem Thema entwickelt. Ziel des Serious Games ist es, Jugendliche auf eine spielerische Art über Täterstrategien zu informieren. Basis hierfür ist die in den beiden webbasierten Lernangeboten des Projektes vermittelte Kenntnislage zu manipulativen Täterstrategien. Das Serious Game wurde in Zusammenarbeit mit dem Team rund um Prof. Dr. Greta Hoffmann (Technische Hochschule Köln, Fakultät für Kulturwissenschaften, Cologne Game Lab) umgesetzt.

In der Entwicklung des Spielkonzepts war es uns wichtig, nicht in moralisierende oder ausschließlich sensibilisierende Ansätze zu verfallen. Erfahrungen aus präventionspädagogischen Theaterstücken haben gezeigt, dass eine moralisierende Übertragung von Verantwortung im Sinne von "sei stark und wehr dich" eher lähmend wirken kann und Gefühle der Ohnmacht hervorrufen kann, wenn tatsächlich eine Viktimisierung stattfindet. Gleichzeitig kann eine Sensibilisierung ohne konkrete Darstellung entsprechender Mechanismen zu erhöhter Angst und reduzierter Handlungsbereitschaft führen.

¹ Es gibt auch weibliche Täterinnen, jedoch ist die Mehrheit der Täter männlich. Zur besseren Lesbarkeit wird deshalb in dieser Broschüre sowie im Serious Game der Begriff "Täter" verwendet.

Das Serious Game richtet sich an Personen ab 12 Jahren, insbesondere in Vereinen, in denen Jugendleiter*innen, Trainer*innen und Vereinsverantwortliche an den im Rahmen dieses Projekts entwickelten Fortbildungsangeboten zu Schutzkonzepten im Ehrenamt teilnehmen. Dabei soll das Serious Game auch eigenständig von Einzelpersonen, ohne Vereinszusammenhang, sinnvoll gespielt werden können. Die Absicht besteht darin, dass Jugendliche das Serious Game teilen und verbreiten.

Ich wünsche, dass das Serious Game viele Jugendliche und Heranwachsende erreicht und die erworbenen Kenntnisse dazu beitragen, Kinder und Jugendliche vor sexualisierter Gewalt in Institutionen zu schützen.



Diese Broschüre richtet sich an Eltern, Betreuer*innen und Spieler*innen, um sie für das Thema zu sensibilisieren und ihnen wichtige Informationen über das Serious Game und dessen Nutzung an die Hand zu geben.

1. Serious Games als spielerische Auseinandersetzung mit der Thematik Schutz vor sexualisierter Gewalt im Ehrenamt

1.1 Serious was? Was ist eigentlich ein Serious Game?

Serious Games sind digitale Spiele, deren Zweck über den der reinen Unterhaltung hinausgeht (Abt, 1987; Klopfer et al., 2009; Lampert & Tolks, 2016; Neuburger, 2022). Es soll auf spielerische Art und Weise ein Bildungsziel verfolgt werden, welches Wissen und neue Kompetenzen vermittelt sowie Verhaltensänderungen fördert (Lampert & Tolks, 2016; Tolks et al., 2020).

1.2 Was steckt drin? Gestaltungsmöglichkeiten und Lernchancen von Serious Games

Serious Games können komplexe oder trockene Themen spannend und verständlich für jüngere Zielgruppen aufbereiten. Sie ermöglichen es, auch wenig beachtete Themen auf spielerische Weise Kindern und Jugendlichen näherzubringen, wodurch Lernprozesse angeregt und das Interesse an diesen Inhalten geweckt werden kann. Dabei greifen Serious Games oft auf reale Lebenssituationen zurück und bieten den Spieler*innen die Möglichkeit, durch fiktive Charaktere und Umgebungen, die der realen Welt ähneln, neue Erfahrungen zu sammeln.



Solche Simulationen erlauben es den Spieler*innen, sich auszuprobieren, ohne dabei Gefahren einzugehen oder reale Schäden zu verursachen.

Das Eintauchen in virtuelle Spielwelten (Immersion), das Erzählen von Geschichten (Storytelling), die Schaffung einer vielfältigen und visuell ansprechenden Spielumgebung sowie die Herstellung eines ausgewogenen Spielerlebnisses, das die richtige Balance zwischen Herausforderung und Bewältigung findet (Flow-Erlebnis), kann dabei die Motivation der Spieler*innen steigern und somit Lernprozesse anregen (Wang & Singhal, 2014). Weitere zentrale Charakteristika, welche die Spieler*innen motivieren können, sind Entscheidungsfreiheiten, dynamische Spielelemente wie Rankings, Boni oder Punktesysteme und sofortiges Feedback. Im Gegensatz zu herkömmlichen Lern- und Lehrmethoden rückt durch diese Spielelemente der Lernprozess in den Hintergrund, während Spaß am Spiel, Geschichte, Wettbewerb und Interaktionsmöglichkeiten als motivierende Faktoren hervorstechen (Neuburger, 2022). Lernumgebungen mit Multiplayer-Funktionen oder fiktiven Avatar-Charakteren auszustatten sind weitere lernfördernde Elemente, welche sich in Serious Games einbringen lassen. Sie können Spieler*innen in der virtuellen Welt begleiten und ihnen mit hilfreichen Ratschlägen zur Seite stehen (Breuer, 2010).

Fordert und fördert das Spiel persönliches Engagement und Motivation und gibt gleichzeitig konstruktives Feedback sowie eine realitätsnahe Anwendung, besteht das Potenzial, die Bildungsziele zu erreichen (Neuburger, 2022). In der Regel führen eine starke Motivation und die aktive Einbindung der Teilnehmenden dazu, dass die im Spiel gewonnenen Erfahrungen länger im Gedächtnis bleiben. Die Behaltensleistung des Gelernten kann daher im Vergleich zu anderen Lern- und Lehrmethoden höher sein (Egenfeldt-Nielsen, 2005).

1.3 Aufgepasst! Mögliche Risiken und Herausforderungen

Auch wenn Serious Games viele Chancen zur Vermittlung von Wissen und Handlungskompetenzen bieten, so bergen sie auch spezielle Herausforderungen und Risiken. Eine Herausforderung besteht beispielsweise darin, alle Aspekte oder Facetten eines Themas vollständig zu erfassen. Spiele haben zwangsläufig Grenzen in ihrer Darstellung und können bestimmte Nuancen oder komplexe Zusammenhänge und Ambivalenzen möglicherweise nicht angemessen abbilden.

Darüber hinaus können Serious Games Verständnisprobleme hervorrufen, die nicht vollständig geklärt werden können. Spieler*innen könnten Schwierigkeiten haben, bestimmte Konzepte oder Zusammenhänge innerhalb des Spiels zu erfassen, was zu einer begrenzten oder verzerrten Auffassung führen kann und somit den Lernprozess ungünstig beeinträchtigen könnte.

Es bleibt weiterhin fraglich, ob die Spieler*innen in der Lage sind, die in den Spielen dargestellten Lebenssituationen auf vergleichbare reale Szenarien zu übertragen. Ein Beispiel hierfür wäre die Erkenntnis, dass ähnliche Gefahren für sexualisierte Gewalt im Fußballverein auch im Musikverein bestehen könnten.

Unklar ist außerdem, ob das Spielen eine tatsächliche Veränderung im Verhalten der Spieler*innen bewirken kann. Obwohl Serious Games Handlungswissen vermitteln können, ist dies nicht zwangsläufig mit einem Wandel im Verhalten verbunden. Auch wenn im Bereich der Wirkung von Gamification² auf das Gesundheitsverhalten, eine Übersichtsstudie von Jones et al. (2014) erste positive Effekte nachweisen konnte, so bedarf es zur Klärung dieser und weiterer Fragen an Grundlagenforschung. Insbesondere Studien zu Wirkungsweisen von Serious Games auf Übertragbarkeit, Verhaltensänderungen und Emotionen wären von zentraler Bedeutung.

Eine weitere Gefahr besteht darin, dass durch den Einsatz von Serious Games die Tendenz zu individualisierten Präventionsbemühungen verstärkt wird und Strukturen sowie Institutionen dabei in den Hintergrund rücken (Tolks et al., 2020).

Insgesamt zeigen die Herausforderungen und Risiken, dass Serious Games zwar eine innovative Methode zur Wissensvermittlung und Verhaltensänderung darstellen können, jedoch ihre eigenen Grenzen mit sich bringen, die bei der Entwicklung und Veröffentlichung eines Serious Games Berücksichtigung finden müssen.

1.4 Serious Games im Kontext Gewalt gegen Kinder: Eine hoffnungsvolle Perspektive

Die Entwicklung von Serious Games geht zunehmend auch mit der Hoffnung einher, einen Beitrag zur Bewusstseinsbildung sowie zur Lösung komplexer gesellschaftlicher Probleme zu leisten, wie beispielsweise im edukativen Abenteuerspiel „Die Müll AG“³, in welchem es um das Thema Abfalltrennung geht.

Ein neuer Bereich, der zunehmend Aufmerksamkeit erhält, ist der Einsatz von Serious Games im Kontext von Kindesmisshandlungen. „Was ist los mit Jaron?“⁴ zielt darauf ab, Lehrkräfte und Schulsozialarbeiter*innen mit grundlegendem Wissen und Handlungssicherheit auszustatten, um Kinder vor sexualisierter Gewalt zu schützen. Darüber hinaus soll es das Bewusstsein von Pädagog*innen schärfen, um Betroffene im schulischen Umfeld zu identifizieren.

Trotz zahlreicher Präventionsbemühungen und Aufklärungskampagnen von Organisationen und Ministerien in den letzten Jahren besteht weiterhin ein Bedarf an innovativen Ansätzen, um das Bewusstsein für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexualisierter Gewalt zu schärfen. Dies gilt besonders für Erwachsene, aber auch für Kinder und Jugendliche selbst, um sichere Orte für ihr Aufwachsen zu schaffen. Serious Games haben das Potenzial, in diesem Bereich eine bedeutende Rolle zu spielen.

„Orbit“⁵, ein australisches Spiel der University of the Sunshine Coast, wurde in Zusammenarbeit mit verschiedenen Organisationen, einschließlich Strafverfolgungsbehörden entwickelt. Es richtet sich an Kinder im Alter von 8-10 Jahren und ist ein gutes Beispiel für ein Serious Game zur Prävention von sexualisierter Gewalt. Das Spiel bietet ein visuell ansprechendes

² Gamification ist ein Konzept, das Spielmechaniken und -design in nicht-spielbezogene Kontexte integriert, um die Motivation, das Engagement und das Verhalten von Menschen zu beeinflussen oder zu verbessern. Dies kann durch die Einführung von Punktesystemen, Belohnungen, Herausforderungen, Fortschrittsverfolgung und sozialer Interaktion erfolgen (Deterding et al. 2011).

³ <https://muell-ag.de/mobile>

⁴ <https://www.was-ist-los-mit-jaron.de>

⁵ <http://www.orbit.org.au/>

Weltraum-Abenteuer, bei dem die Spieler*innen ihre Charaktere und Umgebungen individuell anpassen können. Während sie Rätsel lösen und unbekannte Welten erkunden, werden sie über Themen wie sexualisierte Gewalt, vertrauenswürdige Erwachsene und Täterstrategien aufgeklärt. Orbit ist Teil eines umfassenden Präventionsprogramms, das auch Unterrichtsmaterialien und Informationen für Lehrkräfte, Eltern und vertrauenswürdige Erwachsene umfasst.

Obwohl Serious Games wie „Was ist los mit Jaron?“ oder „Orbit“ erst den Anfang markieren, bieten sie eine vielversprechende Möglichkeit, das Bewusstsein zu schärfen und positive Veränderungen herbeizuführen. Aus Präventionsstudien zu sexualisierter Gewalt ist bekannt, dass Lernprozesse von Kindern mit davon abhängen, wie Präventionsangebote gestaltet werden. Angebote, bei denen sich Kinder aktiv beteiligen konnten, hatten mitunter die deutlichsten Effekte (Kindler, 2015). Durch die Kombination von Interaktivität, Storytelling und Bildungsinhalten haben Serious Games grundsätzlich das Potenzial, ein tieferes Verständnis für die Thematik zu vermitteln.

Um den Schutz von Kindern und Jugendlichen bestmöglich zu gewährleisten, reichen Serious Games jedoch nicht aus. Sie sollten viel mehr als Teil eines umfassenderen Ansatzes betrachtet werden, der weitere präventive Maßnahmen wie institutionelle Schutzkonzepte umfasst. In diesem Zusammenhang kann die Broschüre eine wertvolle Unterstützung bei der Umsetzung weiterer Präventionsmaßnahmen bieten. Sie hilft Spieler*innen, das Serious Game zu verstehen und erfolgreich durchzuführen, indem sie den Zweck und Aufbau des Serious Games erklärt und eine detaillierte Spielanleitung bietet. Darüber hinaus enthält sie wertvolle Hinweise für Erwachsene, Betreuer*innen und Eltern, wie sie Gespräche mit Kindern und Jugendlichen über das Serious Game und das sensible Thema der (sexualisierten) Gewalt führen können. Dabei bietet das Serious Game auch Erwachsenen die Möglichkeit, sich aktiv an der Prävention von sexualisierter Gewalt zu beteiligen und konkrete Schutzmaßnahmen in ihrer Institution zu entwickeln. So trägt die Broschüre dazu bei, das Serious Game effektiv zu nutzen und einen sicheren Rahmen für Diskussionen und Reflexionen zu schaffen.

2. Hinweise für Eltern und Betreuer*innen

Das Serious Game zielt darauf ab, Kinder und Jugendliche über Täterstrategien bei sexualisierter Gewalt aufzuklären und sie zu befähigen, diese zu erkennen und angemessen darauf zu reagieren. Als Eltern oder Jugendleiter*innen/Trainer*innen/ Betreuungspersonen in Vereinen können Sie das Serious Game nutzen, um mit Kindern und Jugendlichen auf einfache und zugängliche Weise über dieses sensible Thema zu sprechen. Durch die Interaktion mit dem Serious Game können Sie einen sicheren Raum schaffen, in dem offene Diskussionen über persönliche Erfahrungen, Ängste und Fragen stattfinden können. Nutzen Sie die Gelegenheit, um gemeinsam mit den jungen Menschen Strategien zu entwickeln, wie sie sich schützen können, und um sie darüber aufzuklären, an wen sie sich im Verdachtsfall wenden können.

Gerne können Sie Kinder und Jugendliche, die Sie betreuen, auf das Serious Game aufmerksam machen. In den bisherigen Playtests wurde das Serious Game von den Kindern und Jugendlichen sehr positiv aufgenommen. Nachdem die Kinder und Jugendlichen das Serious Game gespielt haben, können Sie im Anschluss gemeinsam die darin behandelten Täterstrategien diskutieren. Auf diese Weise erhalten die Kinder und Jugendlichen ein tieferes Verständnis für die Thematik und lernen, potenziell gefährliche Situationen zu erkennen und angemessen darauf zu reagieren. Nutzen Sie dafür beispielsweise die Hinweiskarten zu den Täterstrategien im Serious Game, die spielerisch freigeschaltet werden können (siehe 3.3). Darüber hinaus bietet das Serious Game auch Erwachsenen eine wertvolle Gelegenheit, sich aktiv an der Prävention von sexualisierter Gewalt zu beteiligen. Durch das Spielen und durch den Dialog über das Serious Game können Sie nicht nur ein tieferes Verständnis für die Herausforderungen junger Menschen entwickeln, sondern auch konkrete Schutzmaßnahmen zur Förderung eines sicheren und respektvollen Umfelds für Kinder und Jugendliche in ihrer Institution erarbeiten. Somit kann das Serious Game nicht nur als pädagogisches Werkzeug zum Empowerment von Kindern und Jugendlichen dienen, sondern auch als wirksames Instrument zur Förderung eines sicheren und respektvollen Umfelds für Kinder und Jugendliche. Weitere Informationen zur Entwicklung präventiver Maßnahmen und zur Erstellung eines Schutzkonzepts für Ihre (ehrenamtliche) Organisation finden Sie im Online-Kurs "Schutzkonzepte zur Gewaltprävention im ehrenamtlichen Kontext" auf der Webseite der Kinderschutzplattform im Saarland unter: <https://kinderschutz-im-saarland.de/>

Ein verantwortungsbewusster Umgang mit der Sicherheit und dem Wohlbefinden unserer Kinder und Jugendlichen erfordert nicht nur Aufklärung über potenzielle Risiken, sondern auch eine offene Kommunikation über sensible Themen. Eltern spielen eine entscheidende Rolle bei der Förderung eines Umfelds, in dem Kinder lernen können, ihre eigenen Grenzen zu setzen und auf ihre Gefühle zu vertrauen. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass Eltern ihre Kinder für potenziell manipulatives Verhalten sensibilisieren und eine offene Kommunikationsatmosphäre schaffen. Das Serious Game bietet eine gute Möglichkeit, diese sensiblen Themen aufzugreifen. Die im Serious Game dargestellten Täterstrategien können durch die Hinweiskarten thematisch aufgegriffen werden, um Kinder und Jugendliche altersgerecht über sexualisierte Gewalt aufzuklären. Kinder und Jugendliche benötigen Informationen und klare Erklärungen, um falsches Verhalten zu erkennen und benennen zu können.

7 UBSKM (2023): Kita, Schule, Sportverein – Wie kann ich nach Schutz vor sexueller Gewalt fragen? So sprechen Sie das Thema Missbrauch an. Verfügbar unter: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/205056/c8a785d9e8a40eaedd637cac907a56dd/was-kann-ich-tun-damit-kinder-und-jugendlich-ueberall-geschuetzt-werden-data.pdf>

Im Folgenden werden einige allgemeine Hinweise und Handlungsempfehlungen für Eltern und Betreuer*innen vorgestellt, um einen bewussten und unterstützenden Beitrag zur Prävention (sexualisierter) Gewalt zu leisten.⁷

Umgang mit manipulativem Verhalten: Zeigen Sie auf, wie zwanghaftes, manipulatives oder bedrohliches Verhalten aussehen kann, zum Beispiel durch Aussagen wie "Wenn du das nicht für mich tust, werde ich nicht mehr dein Freund sein" oder "Du darfst nicht mehr zu mir nach Hause kommen." Betonen Sie, dass solche Verhaltensweisen nicht akzeptabel sind.

Offenheit für Tabuthemen: Stellen Sie klar, dass es keine Tabuthemen gibt und Sie jederzeit für Gespräche zur Verfügung stehen. Fördern Sie eine offene Kommunikationsatmosphäre, in der sich alle sicher fühlen, auch über schwierige Themen zu sprechen.

Vertrauen in Gefühle stärken: Wenn unklar ist, ob ein Verhalten Teil einer Täterstrategie ist, erklären Sie, dass man immer einen vertrauenswürdigen Erwachsenen ansprechen kann, selbst wenn man unsicher ist. Betonen Sie die Bedeutung davon, auf die eigenen Gefühle zu hören.

Qualitäten einer gesunden Beziehung: Erörtern Sie die "Qualitäten einer gesunden Beziehung". Dies fördert das Verständnis für positive zwischenmenschliche Beziehungen und stärkt die Fähigkeit, gesunde von ungesunden Verhaltensweisen zu unterscheiden.

Nach Schutzkonzepten fragen: Erkundigen Sie sich bei den Einrichtungen, in denen Sie aktiv sind oder in denen Ihre Kinder Zeit verbringen, nach vorhandenen Schutzkonzepten gegen (sexualisierte) Gewalt. Dies kann dazu beitragen, die Etablierung präventiver Maßnahmen zu unterstützen. Es spricht für die Qualität und Offenheit einer Einrichtung, wenn diese sich mit sexualisierter Gewalt befasst. Verantwortung für Kinderschutz heißt an Schutzkonzepten zu arbeiten, bevor etwas vorgefallen ist. Schon mit der Frage nach einem Schutzkonzept machen Sie einen ersten konkreten Schritt gegen sexualisierte Gewalt.

Durch folgende Fragen können Sie mit der Einrichtungsleitung/ den Vorständen, den Fachkräften und auch mit anderen Müttern und Vätern ins Gespräch kommen (übernommen aus⁸):

- Gibt es Regeln, wie Erwachsene auf die persönlichen Grenzen von Kindern und Jugendlichen achten könnten?
- Gibt es vergleichbare Regeln für den Umgang der Kinder und Jugendlichen untereinander?
- Werden Elternabende zum Thema (sexualisierte) Gewalt und Möglichkeiten der Prävention angeboten?
- Gibt es schon Präventionsprojekte für Kinder und Jugendliche?
- Werden die Mitarbeitenden der Einrichtung fortgebildet?
- Mit welcher Beratungsstelle arbeitet die Einrichtung in konkreten Fällen von (sexualisierter) Gewalt und bei Fragen der Prävention zusammen?
- Gibt es Ansprechpersonen innerhalb und außerhalb der Einrichtung für Kinder und Jugendliche bzw. Eltern und Fachkräfte, wenn diese Grenzverletzungen oder sexualisierte Übergriffe beobachten oder aufgrund anderer Hinweise vermuten?

⁸ UBSKM (2016): KAMPAGNE „KEIN RAUM FÜR MISSBRAUCH“ – INFORMATIONEN FÜR ELTERN. Verfügbar unter: http://www.isb-online.org/images/documents/20160205_WasElternTunKnnen.pdf

Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass einige Inhalte bei den Spieler*innen starke emotionale Reaktionen hervorrufen können. In solchen Fällen ist es wichtig, dass Eltern und Betreuer*innen angemessen reagieren und Unterstützung anbieten.

Was tun, wenn ein Kind/Jugendlicher getriggert wird?

Ruhe bewahren: Zeigen Sie Verständnis und bleiben Sie ruhig. Signalisieren Sie dem Kind/Jugendlichen, dass es in Sicherheit ist und dass seine Gefühle ernst genommen werden.

Gespräch anbieten: Bieten Sie dem Kind/Jugendlichen an, über das Erlebte zu sprechen. Stellen Sie offene Fragen und hören Sie aufmerksam zu, ohne zu drängen.

Gefühle validieren: Bestätigen Sie die Gefühle des Kindes/Jugendlichen und machen Sie ihm klar, dass es völlig normal ist, sich durch solche Themen beunruhigt oder verängstigt zu fühlen.

Pausen ermöglichen: Ermutigen Sie das Kind/den Jugendlichen, eine Pause einzulegen oder das Spiel ganz zu beenden, wenn es sich unwohl fühlt.

Professionelle Hilfe: Wenn das Kind oder der Jugendliche anhaltende Schwierigkeiten hat oder stark belastet ist, sollte nicht gezögert werden, professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen. Psychologen, Therapeuten und Beratungsstellen können wertvolle Unterstützung bieten.

3. Das Serious Game „Uuugh – Falsches Spiel“

3.1 Hintergrund und Ziel

Das Serious Game soll Kindern und Jugendlichen auf spielerische Weise zeigen, wie Täter vorgehen, damit sie gefährliche Situationen frühzeitig erkennen und richtig darauf reagieren können. Dabei wird kein Täterwissen vermittelt, sondern ein Verständnis dafür geschaffen, wie Täter ihre Strategien anwenden. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle der Täter, um zu lernen, wie man manipulative Strategien erkennt und ihnen vorbeugt. Typische Täterstrategien sind beispielsweise: Vernebelung der Wahrnehmung des Umfelds, Isolation des Kindes, wiederholte Grenzüberschreitungen zur Desensibilisierung, Erzeugung emotionaler Abhängigkeit, Verharmlosung des Verhaltens („Das ist unser Geheimnis“), emotionale Erpressung, Schuldumkehr und Drohungen bei Offenlegung.

Um Geschlechterstereotype zu vermeiden, werden Tiere als Spielfiguren genutzt. Dadurch wird eine spielerische Distanzierung ermöglicht, ohne sexuell explizite Inhalte zu zeigen. Unterstützende Lernmaterialien wie Hinweiskarten und der Eulenkodex (eine Sammlung von Regeln, Hinweisen und Grundsätzen) bereiten die Spielinhalte auf und heben hervor, dass betroffene Kinder und Jugendliche niemals die Verantwortung tragen, wenn eine manipulative Person ihre Macht missbraucht.

Erste Rückmeldungen zum Serious Game „Uuugh – Falsches Spiel“ aus Playtests mit 12- bis 20-Jährigen waren positiv bezüglich der Vielfalt an Charakteren, der Atmosphäre und Grafik sowie der Benutzerfreundlichkeit. Das Serious Game wurde von beiden Geschlechtern gleichermaßen gut bewertet und das Thema von der Mehrheit der Spieler*innen gut erkannt.

3.2 Aufbau des Serious Games

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene ab 12 Jahren.

Altersfreigabe/Altersempfehlung: Das Serious Game „Uuugh – Falsches Spiel“ orientiert sich an der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Dies ist eine freiwillige Selbstkontrolle für die Prüfung und Alterseinstufung von Videospielen.

Das Serious Game orientiert sich an der USK 12 und wird daher für Personen ab 12 Jahren empfohlen.

Spieldauer: 40-60 Minuten pro Szenario.

Kosten: Das Serious Game kann aktuell kostenfrei angeboten werden. Es gibt keine kostenpflichtigen Zusatzinhalte (Kostenfallen).

Geräte/Plattform: Das Serious Game ist spielbar auf PCs und mobilen Geräten.

Es wurde ein Datenschutzkonzept entwickelt, um über den Umgang mit und die Verarbeitung personenbezogener Daten zu informieren. Bei Fragen zum Datenschutz können Sie sich jederzeit unter ehrenamt@elearning-kinderschutz.de an das Projektteam wenden.

Exkurs: Welche Perspektive nehmen die Spieler*innen ein? Warum wurde diese gewählt?

Täter. Im Serious Game nehmen Spieler*innen die Rolle als Akteur des Täters ein. Spielerisch wird versucht, mithilfe manipulativer Strategien und Interaktionen Personen von ihrer Gruppe zu isolieren und in ein Abhängigkeitsverhältnis zu bringen, um einen Übergriff zu ermöglichen. Dadurch erhalten Kinder und Jugendliche die Chance, die im Serious Game vermittelten Strategien besser zu identifizieren und im wirklichen Leben aufzudecken.



Hauptmenü des Serious Game „Uuugh - Falsches Spiel“

Bei der Gestaltung der Charaktere wurde eine **Ästhetik** im Sinne einer „**Fabelwelt**“ mit Monstern und Tieren gewählt, um einerseits Genderstereotypen zu vermeiden bzw. zu umgehen und die Konzentration auf das Machtungleichgewicht und manipulative Beziehungsgestaltung zu lenken. Zudem schafft die tierische Gestaltung eine spielerische Distanz, wodurch sensible Beziehungsmuster thematisiert werden können, ohne sexuelle Handlungen oder Darstellungen notwendig zu machen.

Der Fokus im Serious Game liegt auf Strategien der manipulativen Machtausübung und deren Demaskierung, sodass Spieler*innen aktiv in die Handlung involviert werden. Anhand der Vermittlung der Täterstrategien sollen folgende Fragen für Kinder und Jugendliche geklärt werden:

- Wie gehen Täter vor?
- Woran kann ich Täterstrategien erkennen?
- Was kann ich tun, um mich und andere zu schützen?

Um dies zu verstehen, verwandeln wir die Spieler*innen. Sie schlüpfen in die Rolle des Täters und spielen das Serious Game aus dessen Sicht.

Es werden verschiedene didaktische Strategien zur Vermittlung dieser Inhalte im Serious Game eingesetzt. Im Folgenden werden diese Strategien und ihre beabsichtigten Ziele kurz dargestellt:

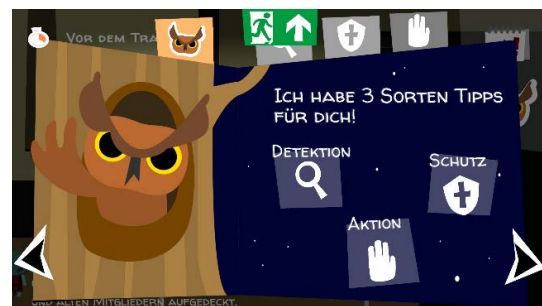
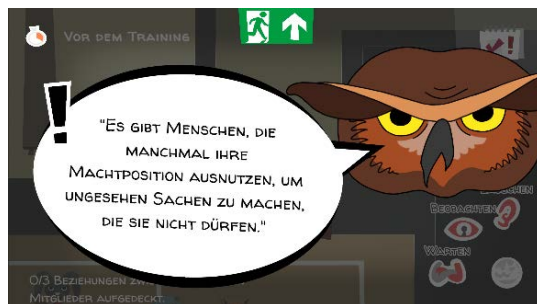
3.3 Didaktik

Im Serious Game erfolgt die Wissensvermittlung über Täterstrategien durch gezielte Offenlegung dieser Strategien und des Vorgehens des Täters. Nach Abschluss eines Szenarios werden Hinweiskarten präsentiert, die die im Szenario verwendeten Täterstrategien erläutern. Dies hilft den Spieler*innen, die Hintergründe dieser Strategien zu verstehen und sie besser (auch im realen Leben) zu erkennen. Diese Strategien können immer im Notizbuch eingesehen werden.



Notizbuch mit Übersicht der Täterstrategien

Im Hinblick auf den Schutz vor (sexualisierter) Gewalt geht es außerdem darum, den Spieler*innen Schutzmaßnahmen zu vermitteln, die ihnen helfen, Strategien gegen manipulative Absichten von Tätern zu entwickeln. Zu diesen Schutzmaßnahmen gehören beispielsweise das Verständnis von Konsens und das Erkennen sexualisierter Sprache. Die schützende Wächtereule tritt immer wieder im Serious Game auf und greift unterstützend ein. Sie gibt Hinweise, worauf geachtet werden sollte, um (sexualisierte) Gewalt zu verhindern, und erläutert, welche Verhaltensweisen in diesem Kontext auffällig erscheinen können. Diese Hinweise werden im Eulenkodex gesammelt.



Unterstützung durch Eule

3.4 Anleitung

Spielvorbereitung

Das Serious Game beginnt mit der Hintergrundgeschichte, die verdeutlicht, dass selbst im scheinbar perfekten Umfeld eines Vereins Personen existieren, die bereit sind, ihre eigenen Interessen durchzusetzen und dabei Grenzen zu überschreiten, wodurch sie zu Tätern werden. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle eines Trainers, der neu im Verein ist. Dieser Trainer stellt im Serious Game den Täter dar, symbolisch als Wolf dargestellt und versteckt sich sprichwörtlich hinter einer Hasenmaske. Für die Spieler*innen bedeutet dies, dass sie ihre Aufgaben im Serious Game stets strategisch und überlegt durchführen müssen, um nicht entdeckt zu werden.



Einführung durch Hintergrundgeschichte

Um einen ersten Einblick in das Serious Game zu gewinnen, führt zu Beginn ein Tutorial die Spieler*innen auf einfache und interaktive Weise in das Serious Game ein. Dabei wird durch den Spielablauf geführt sowie die Spielmechaniken und wichtigsten Befehle und Interaktionen anschaulich erklärt. Anschließend kann das erste „Szenarioooooh“ ausgewählt und direkt losgespielt werden.



Auswahl des Szenariooooohs

Durchführung

Nachdem das Szenario ausgewählt wird, erfolgt die „Verwandlung“ und die Maske wird aufgesetzt. Das Serious Game beginnt.



Verwandlung

Achtung: Wenn nur wenige Figuren einen starken Verdacht oder Beweis für unangemessenes Verhalten haben, beginnt die Maske zu bröckeln, und ein Teil des „wahren Gesichts“ wird sichtbar. Dasselbe passiert, wenn viele Personen einen (wenn auch geringen) Verdacht haben.

Im Serious Game versetzen sich die Spieler*innen in den Alltag einer ehrenamtlichen Organisation und durchlaufen dabei verschiedene Phasen, wie etwa die Zeit vor, während und nach einem Training. Nach Ablauf einer Phase startet automatisch die nächste, die jeweils durch Bilder angekündigt wird. In der linken oberen Ecke des Bildschirms wird angezeigt, in welcher Phase man sich gerade befindet.

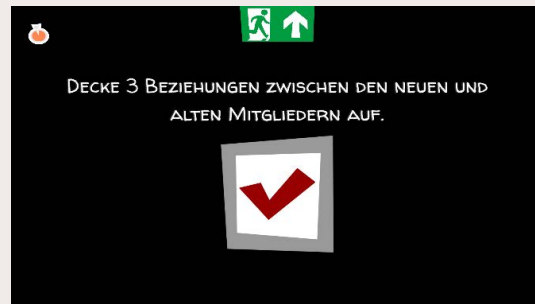


Spielphasen im Serious Game

Im Serious Game werden den Spieler*innen verschiedene Aufgaben gestellt, die erfüllt werden müssen, um das Serious Game erfolgreich zu meistern. Eine dieser Aufgaben besteht darin, die Beziehungen zwischen den Mitgliedern der Gruppe aufzudecken. Das bedeutet, herauszufinden, wer gut in die Gruppe integriert und wer möglicherweise weniger gut eingebunden ist. Diese Informationen sind entscheidend, um zu verstehen, wie die Dynamik innerhalb der Gruppe funktioniert und wie die einzelnen Mitglieder miteinander interagieren.

Um diese Aufgaben zu erfüllen, tritt man mit den Figuren in Interaktion und wählt aus verschiedenen Handlungen. Beispielsweise kann die Aufgabe bestehen, drei Beziehungen zwischen neuen und alten Mitgliedern aufzudecken. Dies kann helfen, zu erkennen, welche Mitglieder besser integriert sind und welche möglicherweise eine Angriffsfläche für den Täter bieten könnten. Falls unklar ist, was zu tun ist, kann im Notizbuch nachgesehen werden.

In den Phasen vor und nach der Aktivitätsphase unterhalten sich die Mitglieder. Aber auch der Trainer der durch die Spieler*innen gesteuert wird, kann sich mit den Teammitgliedern unterhalten, sie beobachten oder ihren Unterhaltungen lauschen. So kann man einzelne Figuren und das Team besser kennenlernen und Informationen über die Mitglieder sammeln.



Aufgaben im Szenario



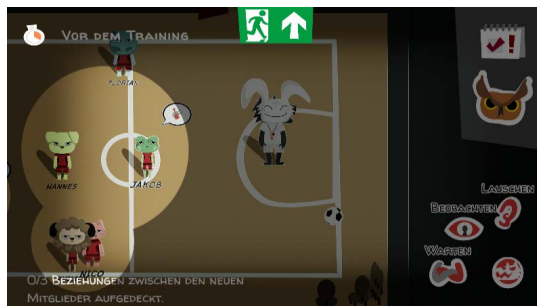
Notizbuch mit Aufgabe im Szenario

Aktivitätsphase

In dieser Phase führt die Gruppe gemeinsam Übungen durch. Einzelne Figuren oder die gesamte Gruppe können aufgefordert werden, praktische Übungen zu absolvieren, wobei auch Komplimente für gute Leistungen gegeben werden können. Es ist auch möglich, einzelne Figuren oder die gesamte Gruppe zu kränken und herunterzumachen, was Einfluss auf das Verhalten und die Dynamik im Spiel haben kann. Um direkt mit einem Teammitglied zu interagieren, kann es angeklickt werden, um zwischen verschiedenen Handlungen auszuwählen und Informationen über die Figur zu erhalten.



Interaktionen im Serious Game



Lauschen

Die Informationen über die Vereinsmitglieder, wie zum Beispiel Hobbys oder Geheimnisse, werden in einem Notizbuch festgehalten. So können diese jederzeit eingesehen werden. Durch Gespräche und Beobachtungen kann auch versucht werden, herauszufinden, wer, wen mag und ob es isolierte Mitglieder gibt.

Eine Aufgabe vor der Gruppe zu erledigen, stärkt das Selbstwertgefühl. Es besteht die Möglichkeit, isolierte Mitglieder zu integrieren, indem Komplimente während eines Gesprächs mit jemand anderem gemacht werden. Alternativ kann die gesamte Gruppe gelobt werden, was zu Freude und Zufriedenheit bei allen führen sollte. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Personen gezielt zu kränken oder sie vor anderen herunterzumachen, um sie weiter zu isolieren, was ebenfalls die Dynamik innerhalb der Gruppe erheblich beeinflussen kann. Die Reaktionen der einzelnen Mitglieder auf diese Interaktionen können jedoch sehr unterschiedlich ausfallen. So kann eine Figur beispielsweise negativ auf bestimmte Anweisungen reagieren, während eine andere Figur die gleiche Handlung äußerst positiv aufnehmen kann.



Reaktion auf Interaktion

Achtung: Wenn nur wenige Figuren einen starken Verdacht oder Beweis für unangemessenes Verhalten haben, beginnt die Maske zu bröckeln, und ein Teil des „wahren Gesichts“ wird sichtbar. Dasselbe passiert, wenn viele Personen einen (wenn auch geringen) Verdacht haben.



gebrochene Maske bei Verdacht

Abends zu Hause

Zu Hause am Abend können die Interaktionen mit den Gruppenmitgliedern überprüft und es kann eingesehen werden, mit wem wie viele Interaktionen stattgefunden haben und wie viele davon erfolgreich waren. Zudem lässt sich feststellen, wie viele Freunde die Gruppenmitglieder haben und wie gut sie in die Gruppe integriert sind. Alle gesammelten Informationen sind im Notizbuch festgehalten.

Diese Informationen zeigen soziale Isolation oder Abhängigkeiten der Mitglieder auf, die Täter ausnutzen könnten, um sie zu beeinflussen oder zu manipulieren. Dadurch können Täter gezielt Schwachstellen finden und ihr Vorgehen anpassen.

Ende des Serious Games

Das Serious Game endet, wenn der Verdacht zu groß wird und das Verhalten aufgedeckt wird (Game Over), oder wenn die verschiedenen Aufgaben erfolgreich absolviert und das Szenario abgeschlossen ist.

Je nachdem, wie die Strategien eingesetzt wurden, kann der Täter seine Macht erfolgreich und unentdeckt ausnutzen, oder sein Fehlverhalten wird aufgedeckt. Insgesamt vermittelt das Serious Game jedoch die Botschaft, dass die Figur des Täters langfristig nicht ungestraft mit ihrem Vorgehen davonkommt und letztendlich immer entlarvt wird.



Ende des Szenarios

3.5 Wichtige Symbole im Serious Game

Einzelne Symboliken, die im Serious Game vorkommen, werden im Folgenden nochmals erläutert:



Übersicht der Symbole im Serious Game

Notausgangsschild



Das Notausgangssymbol dient als Hilfe-Button und ist während des gesamten Serious Games sichtbar. Wenn aufgrund der Thematik ein schlechtes Gefühl beim Spielen auftritt, kann das Spiel jederzeit über das „Notausgang“-Symbol unterbrochen werden. Dort sind die Kontaktdaten des Hilfetelefon für sexuellen Missbrauch zu finden, um Unterstützung oder Hilfe zu erhalten.

Phase



In der oberen linken Ecke wird angezeigt, in welcher Phase man sich aktuell befindet. Es gibt verschiedene Phasen, die im Laufe des Tages wechseln. Die Uhr läuft während jeder Phase weiter, und sobald die Zeit abgelaufen ist, beginnt die nächste Phase.

Notizbuch



Das Notizbuch befindet sich dauerhaft in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Darin werden alle im Serious Game gesammelten Informationen festgehalten, sodass sie jederzeit erneut eingesehen werden können. Zudem bietet es einen Überblick über die angewandten Täterstrategien, den Handlungskontext und die Aufgabe des aktuellen Levels.



Mitglieder Übersicht im Notizbuch

Mitgliederübersicht

In der „Mitgliederübersicht“ besteht die Möglichkeit, Informationen über die einzelnen Figuren im Serious Game abzurufen. Hier können persönliche Details wie Beziehungen, Alter, Hobbys und sensitive Informationen für jede Figur einzeln ausgewählt und eingesehen werden. Einige Informationen sind nicht sofort einsehbar und können beispielsweise durch gezielte Anfragen, Beobachtungen oder Lauschen im Serious Game herausgefunden werden.



Details und Informationen zu Figuren im Notizbuch



In der Strategieübersicht werden die im Serious Game angewendeten Täterstrategien abgebildet und nochmals erläutert. Mithilfe der Pfeile auf der linken und rechten Seite kann zwischen den Seiten navigiert werden.



Übersicht der Täterstrategien im Notizbuch



Handlungskontext

Hier kann man den Kontext und Hintergrund des aktuellen Szenarios sehen. In der Aufgabenübersicht wird die aktuelle Aufgabe nochmal dargestellt.



Hausbutton

Über den Button mit dem roten Haus gelangt man zurück ins Hauptmenü. Achtung: Der Spielfortschritt wird nur nach der Phase „Abends zu Hause“ gespeichert.



Optionen

Über das Zahnradsymbol gelangt man zu den Optionen, um Lautstärke- und Spracheinstellungen vorzunehmen. Hier sind auch Informationen zum Datenschutz und zum Entwicklerteam zu finden. Außerdem besteht die Möglichkeit, alle Spielinhalte freizuschalten oder den aktuellen Spielstand zu löschen.

Eulenkodex



Über das dauerhaft eingeblendete Eulensymbol gelangt man zum Eulenkodex. Dort finden sich Tipps und Hinweise, worauf man achten sollte, um (sexualisierte) Gewalt zu verhindern, sowie Verhaltensweisen, die auffällig sein können. Die Hinweise sind in drei Kategorien unterteilt: Detektion – wie erkenne ich das?, Schutz – wie kann ich mich schützen?, und Aktion – was kann ich tun, wenn ich etwas bemerke? Während des Spiels können diese Hinweise nach und nach freigeschaltet werden und werden anschließend im Eulenkodex gesammelt, wo sie jederzeit nachgelesen werden können.



Eulenkodex mit Tipps und Hinweisen

Wolfssymbol



In der rechten unteren Ecke des Spielfelds befindet sich das rote Wolfssymbol. Über dieses Symbol können verschiedene Interaktionen ausgewählt werden. So ist es möglich, zur Informationsbeschaffung Beziehungen zwischen den Teammitgliedern zu beobachten oder Gesprächen zuzuhören. Während der Aktivitätsphase kann die Gruppe angesprochen, gelobt oder aufgefordert werden, die Übung zu wiederholen.



In der linken unteren Ecke wird die Aufgabe angezeigt, die aktuell erfüllt werden muss, um im Szenario voranzukommen.



4. Unterstützung und Hilfe

Man sollte nicht allein mit einer Vermutung oder einem Verdachtsfall umgehen. Beratungsstellen, die sich auf (sexualisierte) Gewalt spezialisiert haben, können helfen, den Verdacht zu konkretisieren und Schutzmaßnahmen einzuleiten. Diese Einrichtungen arbeiten vertraulich und auf Wunsch anonym. Auch Erziehungs- und Familienberatungsstellen sowie das Jugendamt oder der Allgemeine Sozialdienst bieten Unterstützung und vermitteln spezielle Beratungsstellen. **Folgende Beratungsstellen können Hilfe und Unterstützung bieten:**

Hilfe-Portal Sexueller Missbrauch

In der Datenbank finden Sie Beratungsstellen, Notdienste sowie therapeutische und rechtliche Angebote in Ihrer Nähe.

hilfe-portal-missbrauch.de

Hilfe-Telefon Sexueller Missbrauch

0800 22 55 530

Die Beratung ist vertraulich und kostenfrei.

Das Hilfe-Telefon Sexueller Missbrauch berät Sie auch online vertraulich und datensicher zu allen Fragen, die Sie bewegen sowie zum Vorgehen im Verdachtsfall.

hilfe-telefon-missbrauch.online

Telefonseelsorge

In akuten Krisen stehen Ihnen die kostenfreien Rufnummern

0800 / 111 0 111 • 0800 / 111 0 222 oder 116 123 der TelefonSeelsorge zur Verfügung.

E-Mail Beratung

Erreichbar ist das Kinder- und Jugendtelefon unter der Nummer 116111

Bevorzugst du das Schreiben statt Sprechen?

Nutze unsere E-Mail Beratung.

nummergegenkummer.de/onlineberatung

Elterntelefon

Brauchen deine Eltern einen Rat? Oder seid ihr Eltern und braucht einen Rat?

Gebt ihnen diese Telefonnummer: 0800 – 111 0 550

krisenchat

Krisenchat bietet Kindern und Jugendlichen professionelle Hilfe - jeden Tag, 24 Stunden per Whatsapp oder SMS.

krisenchat.de/?chat=true

Hilfe für Menschen, die sich sexuell zu Kindern hingezogen fühlen

Das Präventionsnetzwerk „Kein Täter werden“ bietet deutschlandweit ein kostenloses und durch die Schweigepflicht geschütztes Behandlungsangebot für Männer und Frauen, Erwachsene und Jugendliche, die therapeutische Hilfe suchen, weil sie sich sexuell zu Kindern hingezogen fühlen.

Mehr dazu unter: kein-taeter-werden.de/



5. Vorschlag für die Gestaltung einer Gruppenstunde

Im Folgenden stellen wir eine mögliche Gruppenstunde vor, in der das Serious Game mit Jugendlichen zum Einsatz kommen könnte.

Einführung

Sie beginnen die Sitzung mit einer kurzen Einführung in das Thema „Prävention von sexualisierter Gewalt“ (ca. 15 – 20 Minuten). Hier können Sie mit den Jugendlichen diskutieren,

- was Prävention ist und warum Prävention auch im Verein wichtig ist und/oder wie ein sicherer Ort im Verein aussehen kann.
- Ebenso bietet sich an, zentrale Begriffe des Themenbereichs gemeinsam zu klären und ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln.
- Ergänzend können einleitende Fragen wie „Was bedeutet für euch Sicherheit?“ oder „Was wisst ihr bereits über das Thema?“ den Austausch in der Gruppe anregen.

Anregungen für eine Diskussion mit den Jugendlichen können Sie unter folgendem Link finden: <https://beauftragte-missbrauch.de/themen/schutz-und-praevention/praeventive-erziehung>

Spielphase

Nach einer kurzen Erläuterung zum Serious Game können die Jugendlichen das Spiel spielen. Die Jugendleiter*innen sind unterstützend dabei und stehen bei aufkommenden Fragen zur Verfügung. Hierfür sollten mindestens 45 bis 60 Minuten eingeplant werden.

Bitte stellen Sie vorab sicher, dass alle Teilnehmer*innen Zugriff auf ein Endgerät mit Internetverbindung haben, um die App herunterzuladen bzw. die App idealerweise vorab bereits heruntergeladen haben.

Nach der Spielphase

Zum Abschluss leiten Sie eine kurze Gesprächsrunde, in der offene Fragen der jungen Erwachsenen geklärt und Eindrücke ausgetauscht werden können. Dies bietet Raum, um das Erlebte zu reflektieren und weitere Diskussionen und Maßnahmen im Verein anzuregen.

6. Schlussbemerkung

Kinder und Jugendliche werden heutzutage durch den ständigen Zugang zum Internet frühzeitig mit expliziten, teilweise (gewalt-)pornographischen Inhalten konfrontiert. Das Serious Game „Uuugh – Falsches Spiel“ verlegt bewusst zur Transparentmachung der Macht- und Abhängigkeitsdynamik die Handlung in eine Tier- und Fabelwelt, ist also in der Darstellung eher „zu kindlich“. Es wird nicht versucht, durch sexuell explizite Inhalte einen Nervenkitzel oder eine Motivation zum Spielen zu wecken. Bei von Gewalt betroffenen Kindern und Jugendlichen ist nicht zu erwarten, dass das Spielen zu einer höheren Belastung führt; vielmehr ermöglicht das Serious Game eine Einordnung persönlicher Erfahrungen. Die Darstellung von möglichen Handlungen emotionaler und sexualisierter Gewalt geht dabei nicht über die Inhalte hinaus, die in allgemein empfohlenen präventiven Kindertheaterstücken im Grundschulalter vorkommen. Innovativ ist die Perspektivenübernahme in der Anwendung von Täterstrategien in die Taten. So können Kinder und Jugendliche empowert werden, entsprechende Handlungsweisen bewusst wahrzunehmen und anzusprechen.

Es könnte Bedenken geben, dass das Serious Game Personen mit entsprechenden Neigungen ein Herrschafts- oder Täterwissen vermitteln könnte. Mit anderen Worten könnte die Befürchtung aufkommen, dass das Serious Game als eine Art Training für die Anbahnung sexueller Übergriffe dienen könnte. Diese Sorge ist jedoch aufgrund der klaren Rahmenbedingungen des Serious Games unbegründet. Das Serious Game soll vielmehr dazu beitragen, ein tieferes Verständnis für die manipulativen Methoden von Tätern zu vermitteln und Kindern und Jugendlichen dabei helfen, potenziell gefährliche Situationen frühzeitig zu erkennen und angemessen darauf zu reagieren.

Bei der Entwicklung des Serious Games war es wichtig, eine feinfühlige Balance zu finden, um einerseits das Bewusstsein für Täterstrategien zu schärfen und andererseits nicht zu einer pauschalen Stigmatisierung von potenziellen Tätern oder bestimmten Personengruppen beizutragen. Die Darstellung der Täterstrategien im Serious Game zielt nicht darauf ab, bestimmte Verhaltensweisen grundsätzlich als Teil einer Täterstrategie darzustellen, sondern darauf, ein Verständnis für die Mechanismen hinter solchen Verhaltensweisen zu vermitteln. Es ist entscheidend, dass Kinder und Jugendliche in der Lage sind, manipulatives Verhalten zu erkennen. Das Serious Game soll dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche die Bedeutung von Einvernehmlichkeit, Respekt und Grenzen in zwischenmenschlichen Beziehungen besser verstehen und entsprechend handeln können.

Das Serious Game wurde von Fachleuten entwickelt und anschließend von Expert*innen sowie Vertretern der Zielgruppen getestet und evaluiert. Dies soll sicherstellen, dass es seine pädagogischen Ziele erreicht und keine unerwünschten Effekte hervorruft.

7. Literatur

Abt, C.C. (1987). Serious games. University Press of America.

Breuer, J., & Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. Journal for Computer Game Culture, 4(1), 7-24.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). (2024). Wie kann ich mit Kindern über sexuelle Gewalt sprechen? (Heft 4). Verfügbar unter: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/205062/d6cf9e03db5fa90fe20b2da8704adaf9/wie-kann-ich-mit-kindern-ueber-sexuelle-gewalt-sprechen-heft-4-data.pdf> (abgerufen am 18.09.2024).

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (S. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> (abgerufen am 13.03.2024).

Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). The basic learning approach behind serious games. http://www.seriousgames.dk/downloads/the_basic_learning_approach.pdf (abgerufen am 08.01.2024).

Jones B.A., Madden, G.J., & Wengreen H.J. (2014). The FIT Game: preliminary evaluation of a gamification approach to increasing fruit and vegetable consumption in school. Preventive Medicine 68, 76–79.

Kindler, H. (2015): Prävention von sexuellem Missbrauch. Möglichkeiten und Grenzen. In: J.M. Fegert, U. Hoffmann, E. König, J. Niehaus, & H. Liebhardt (Hrsg.), Sexueller Missbrauch von Kindern und Jugendlichen. Ein Handbuch zur Prävention und Intervention für Fachkräfte im medizinischen, psychotherapeutischen und pädagogischen Bereich (S. 351-362). Springer Medizin Verlag.

Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). Moving Learning Games Forward. Obstacles, Opportunities & Openness. http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf (abgerufen am 18.09.2024).

Lampert, C., & Tolks, D. (2016). Grundtypologie von digitalen Spieleanwendungen im Bereich Gesundheit. In: K. Dadaczynski, S. Schiemann, & P. Paulus. (Hrsg.), Gesundheit spielend fördern. Potenziale und Herausforderungen von digitalen Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention (S. 218–233). Beltz Juventa, ,

Neuburger, R. (2022). Serious Games: Kann Lernen Spaß machen? Wissensmanagement 5, 24-26.

Ritterfeld, U., Shen, C., Wang, H., Nocera, L., & Wong, W.L. (2009). Multimodality and interactivity: connecting properties of serious games with educational outcomes. Cyberpsychology & Behavior, 12(6):691-697. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0099> (abgerufen am 18.09.2024).

Rulofs, B., Gerlach, M., Kriscanowits, A., Mayer, S., Rau, T., Wahnschaffe-Waldhoff, K., Wulf, O., & Allroggen, M. (2022). SicherImSport: Sexualisierte Grenzverletzungen, Belästigung und Gewalt im organisierten Sport – Häufigkeiten und Formen sowie der Status Quo der Prävention und Intervention. Deutsche Sporthochschule Köln & Universitätsklinikum Ulm.

Tolks, D., Lampert, C., Dadaczynski, K., Maslon, E., Paulus, P., & Sailer, M. (2020). Spielerische Ansätze in Prävention und Gesundheitsförderung: Serious Games und Gamification. In Bundesgesundheitsblatt-Gesundheitsforschung-Gesundheitsschutz, 63), 698-707. <https://doi.org/10.1007/s00103-020-03156-1> (abgerufen am 18.09.2024).

Trau dich. (2016). Ein starkes Stück über Gefühle, Vertrauen und Grenzen. Bundesweite Initiative zur Prävention des sexuellen Kindesmissbrauchs. Verfügbar unter https://www.multiplikatoren.trau-dich.de/material/bestellung/?tx_wwbzgamagento_main%5Bcontroller%5D=Main&tx_wwbzgamagento_main%5Bdetail%5D=16100301&cHash=80f66c8e2438f71a8f507866c793d7f1 (abgerufen am 18.09.2024).

UBSKM. (2016). KAMPAGNE „KEIN RAUM FÜR MISSBRAUCH“– INFORMATIONEN FÜR ELTERN. Verfügbar unter: http://www.isb-online.org/images/documents/20160205_WasElterntunknnen.pdf (abgerufen am 18.09.2024).

UBSKM. (2023). Kita, Schule, Sportverein – Wie kann ich nach Schutz vor sexueller Gewalt fragen? So sprechen Sie das Thema Missbrauch an. Verfügbar unter: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/205056/c8a785d9e8a40eaedd637cac907a56dd/was-kann-ich-tun-damit-kinder-und-jugendlich-ueberall-geschuetzt-werden-data.pdf> (abgerufen am 18.09.2024).

Wang, H., & Singhal, A. (2014). Digital games: the SECRET of alternative health realities. In: D.K. Kim, A. Singhal, G.L. Kreps. (Hrsg.), Health communication. Strategies for developing global health programs (S. 67–79). Peter Lang.

Zartbitter e.V. (2024a). Der 7. Sinn ist Eigensinn: Leitlinien einer vorbeugenden Erziehung. Verfügbar unter https://www.zartbitter.de/gegen_sexuellen_missbrauch/Muetter_Vaeter/4000_maedchen_und_jungen_schuetzen.php (abgerufen am 18.09.2024).

Zartbitter e.V. (2024b). Warum hat mein Kind mir nichts gesagt? Verfügbar unter https://www.zartbitter.de/gegen_sexuellen_missbrauch/Muetter_Vaeter/8120_warum_hat_mein_Kind_mir_nichts_gesagt.php (abgerufen am 18.09.2024).

Impressum

Herausgeber:

Universitätsklinikum Ulm

Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie

Steinhövelstraße 5

89075 Ulm

Arbeitsgruppe „Wissenstransfer, Dissemination, E-Learning“

<https://www.uniklinik-ulm.de/kinder-und-jugendpsychiatrie-psychosomatik-und-psychotherapie.html>

Autor*innen:

Anja Krauß, Marius Stickel, Janina Bittner

Redaktion:

Dr. Anna Eberhardt

Gestaltung/Layout:

Lea Mangold

Förderhinweis:

Gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (ehemals Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) aus Mitteln des Projektes „Schutzkonzepte in der ehrenamtlichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: Entwicklung einer Informations- und Fortbildungsplattform“, unter Projektleitung des Universitätsklinikums Ulm.

Erscheinung: 2025 - digitale Fassung

Copyright:

© Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie
am Universitätsklinikum Ulm

© Greater Games

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend