Do Not Feed the Monkeys?

Matthias Steinböck
Jänner 2023

Spieltitel	Do not feed the Monkeys
Entwickler*innenstudio	Fictiorama Studios, BadLand Games Publishing S.L.
Erscheinungsjahr	2018
Kurzbeschreibung	Als neuestes Mitglied des Primaten-Beobachtungsclub bemühen Sie sich um die Ausforschung von Mitbürger:innen.
Schulstufe	7.-12. Schulstufe
benötigte Zeit	100 Minuten oder zwei UE
Tech. Voraussetzungen	Android, iOs, Windows, oder Konsolen
Trailer	https://youtu.be/7spCYORYT4w

Kurzbeschreibung

Mittels eines Computerspiels Überwachung thematisieren, Handlungsvorstellungen zu Datenschutz, sowie Medienkritik erspielen.

Thema und Bezug

Mit dem Spiel „Do Not Feed the Monkeys" können Handlungsvorstellungen zum Datenschutz erarbeitet, Medienkritik geübt und Diskussionen zum Thema „digitale Überwachung" angeregt werden. Der Bezug zum DCE-Konzept findet sich hauptsächlich in den DCE-Schwerpunkten „Being Online" und „Rights Online". Die Spielerfahrung kann in Bezug zu Medien- und Informationskompetenz und Datenschutz und Sicherheit, sowie Konsument:innenbewusstsein gesetzt werden. Aber auch zu Ethik und Empathie (Wellbeing online) kann Bezug genommen werden. Im mehrsprachigen point-and-click Single-Player „Do not feed the Monkeys" spielen die Schüler:innen das neueste ‚freiwillige' Mitglied des Primaten-Überwachungsclubs (mit „Primaten" sind satirisch Menschen gemeint) und erhalten per ‚E-Mail' (im Spiel) Informationsbeschaffungsaufträge. Die Spieler:innen beobachten mittels Überwachungskameras ihre Mitbürger:innen und sammeln per Klicks Worte aus den Gesprächen, die sie geschickt zur Recherche im ‚Internet' nutzen. Per Telefon, E-Mail oder Chat kann (unerlaubt) Kontakt mit den Beobachteten aufgenommen und der Spielverlauf verändert werden.

Unterrichtsentwurf

Einleitung und Spielvorstellung (15min): *Vorstellung*: Nutzen Sie die Fact-Box und Einleitung für die inhaltliche Vorstellung des Spiels oder den Trailer des Spiels. Optional: Als persönlichen Einstieg kann eine realweltliche Erfahrung narrativ mit einer eigenen Spielmomenterfahrung verknüpft werden. Zunächst sollten die frei wählbaren Spiel- und Dokumentationsziele (M1) vorgestellt werden, alle müssen für sich eines wählen. Spielende, die wenig Erfahrung mit Spielökonomien haben sollten den leichten Spielmodus wählen. Der schwere Spielmodus ist keine Erschwerung für diesen Entwurf.
Gruppenbildung: Gespielt wird in Zweiergruppen oder alleine. In einer Zweiergruppe zu spielen hat den Vorteil, dass zwei Rollen möglich sind: 1) auf Gefühle bei Entscheidungen konzentrieren, 2) auf Dokumentation der Spielentscheidungen konzentrieren und undokumentiertes Beobachten der spielenden Person. In der Hälfte der Spielzeit können die Rollen getauscht werden.

Spielen und Dokumentieren der Lernspielerfahrung (50min): *Spielbegleitung*: Spielgeräte und Dokumentationsbögen (M2) werden aus ausgeteilt. Da das Spiel mit seiner verrätselnden Struktur dem Spielenden komplexe Entscheidungen abverlangt, kann eine Spielunterstützung durch die Lehrkraft wichtig sein. Probleme mit dem Spielfortschritt und der Dokumentation sollen frühzeitig erkannt werden.

Spielunterbrechung: Nach 10min bietet sich ein kurzes Blitzlicht an: „Worum geht es? Was gibt es für Schwierigkeiten“ einholen. Aus diesen Erfahrungen können die Spielziele für eine Wiederholung geändert werden. In der Hälfte der Spielzeit soll ein optionaler Rollentausch vorgeschlagen werden.
Spielende: Nach 40 Minuten soll der Hinweis erfolgen, dass die Spielphase bald zu Ende geht. Für den Unterrichtsentwurf ist es kein Problem, wenn der Spieldurchgang nicht komplett abgeschlossen wurde.

Reflexion und Kontextualisierung der Lernspielerfahrung (30min): Zuerst eine Kleingruppenarbeit, um dann im Plenum Handlungsvorstellungen zu Datenschutz zu erarbeiten und Medienkritik zu üben.
Murmelgruppen/Bienenkorb: In Gruppen mit 4-6 Personen werden die Aufgaben (M3) besprochen und Antworten erarbeitet. Bei der Ausarbeitung soll Bezug auf die Dokumentation (M2) genommen werden.
Heißer Stuhl: Für diese Methode steht ein Tafelbild (M4) zur Verfügung. Für die Anwendung der Methode in diesem Kontext ist es keine Voraussetzung, das nur eine Person auf dem „heißen Stuhl“ Platz nimmt. Das Plenum wählt einen Charakter (M4). Ziel ist es, im Plenum Handlungsvorstellungen („Was könnte ich tun?“) zu Datenschutz („Wie werden die Charaktere ausgeforscht?“) zu erarbeiten und Medienkritik („Was stellt das Spiel falsch dar?“, „Was berichtet ‚The New Truth‘?“, die In-Game-Zeitung) zu üben. Die Aufgabe der Person(en) (auch Lehrperson) am heißen Stuhl ist es, den gewählten Charakter zu spielen oder bspw. als „Anwalt/Anwältin“ zu repräsentieren. Das Plenum beginnt damit, welche Informationen über den Charakter herausgefunden werden mussten und wie das erfolgte. Die Charaktere beschreiben, wie es ihnen damit gegangen ist und wie sie es, wäre es eine reale Situation, erleichtern, erschweren oder verhindern könnten.
Alternative: Der „heiße Stuhl” kann methodisch auch umgedreht werden: Überwacher:innen nehmen Platz und das Plenum beginnt damit, die Überwachungstätigkeit zu hinterfragen. Die Überwacher:innen beschreiben, wie es ihnen damit gegangen ist und, wäre dies eine reale Situation gewesen, ihnen ihr Handeln erschwert hätte.

Materialien

Folgende Materialien stehen online zur Verfügung:

- M1 – Spielziele
- M2 – Dokumentationsbogen Lernspielerfahrung
- M3 – Aufgaben Murmelgruppen
- M4 – Charakterkarten und Tafelbild für „Heißen Stuhl“

Scan Me