

**Titel: The VR-Act**

<p><b>Kurzbeschreibung der Methode:</b></p>	<p>Bei diesem Planspiel wird der Entstehungsprozess eines Gesetzes nachgespielt, das den generellen Umgang mit dem Thema Virtual Reality im Land "Argonien" regeln soll.</p>
<p><b>Projektphase</b></p>	<p> <input checked="" type="checkbox"/> Einstieg                      <input type="checkbox"/> Gruppenaufteilung  <input type="checkbox"/> Präsenz/Ausdruck           <input type="checkbox"/> Medienmethode  <input type="checkbox"/> Ideenfindung                <input checked="" type="checkbox"/> Reflexion         </p>
<p><b>Mediale Lernziele</b></p>	<p><b>Geförderte Aspekte von Medienkompetenz:</b></p> <p> <input checked="" type="checkbox"/> informieren/research./selekt.   <input type="checkbox"/> Medienkunde  <input checked="" type="checkbox"/> dokumentieren/strukturieren   <input type="checkbox"/> Mediengestaltung  <input type="checkbox"/> produzieren/publizieren        <input type="checkbox"/> Mediennutzung  <input checked="" type="checkbox"/> reflektieren/kommunizieren   <input checked="" type="checkbox"/> Medienkritik  <input type="checkbox"/> Hardware-Kenntnisse            <input type="checkbox"/> Software-Kenntnisse         </p>
<p> <b>TN-Zahl:</b></p>	<p><b>Mindestens 8</b></p>
<p><b>Zielgruppe</b></p> <p></p>	<p> <input type="checkbox"/> Elementarbereich   <input checked="" type="checkbox"/> Eltern  <input type="checkbox"/> Primärbereich       <input checked="" type="checkbox"/> Studierende  <input type="checkbox"/> Sekundarbereich1   <input checked="" type="checkbox"/> Pädagogische Fachkräfte  <input checked="" type="checkbox"/> Sekundarbereich2   <input checked="" type="checkbox"/> Lehrer/-innen  <input checked="" type="checkbox"/> Oberstufe            <input checked="" type="checkbox"/> Erzieher/-innen         </p>
<p> <b>Zeitdauer:</b></p>	<p><b>unbestimmt</b></p>
<p><b>Material:</b></p> <p></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moderationskarten in 4 Farben</li> <li>- ausreichend Schreibutensilien</li> <li>- Pinnwände, im Idealfall 4</li> <li>- ausreichend Pinnadeln</li> <li>- für jede Gruppe ein Blatt mit der entsprechenden Gruppenbeschreibung, Ausgangslage und den Zielsetzungen. Zu finden im unteren Abschnitt des Dokuments</li> </ul>
<p><b>Beschreibung / Verlauf:</b></p>	<p><b>Spielprinzip:</b> Die Teilnehmer teilen sich in 4 Gruppen auf und werden mit ihren Rollen vertraut gemacht. Dafür bekommen sie auf einem Blattpapier eine kurze Beschreibung der Gruppe die sie vertreten, die Ausgangslage sowie die Zielsetzungen genannt. Die Kopiervorlagen dazu finden sie im Folgenden. Diese Informationen sollen die Gruppen für sich behalten. Anschließend schreiben sie in ihrer Gruppe einen Gesetzesentwurf, der den generellen Umgang mit dem Thema Virtual Reality für das Land "Argonien" regeln soll. Jeden Paragraphen ihres Gesetzesentwurfs schreiben sie auf eine extra Moderationskarte. Anschließend werden die Moderationskarten, an eine Pinnwand gehängt. Im Idealfall bekommt jede Gruppe eine eigene Pinnwand. Alle Kärtchen werden untereinander an den linken Rand der Wand gehängt. Dann stellen die Gruppen ihren Gesetzesentwurf dem Plenum vor.</p>

Im Laufe des Spiels soll jede Gruppe versuchen möglichst viele eigene Paragraphen in den Gesetzesentwurf der anderen Gruppen zu bringen. Von welcher Gruppe welcher Paragraph bei wem eingebracht wurde, lässt sich anhand der Kartenfarbe nachverfolgen.

Beispiel: Gruppe A verwendet gelbe Karten und Gruppe B blaue Karten. Wenn Gruppe A einen Paragraphen der anderen Gruppe übernimmt, wird dieser Paragraph auf eine blaue Karte geschrieben und zu den gelben Karten der Gruppe A dazu gehängt.

Um eine andere Gruppe dazu zu bewegen, einen Paragraphen von sich aufzunehmen, haben die Gruppen zwei Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist die, im Gegenzug einen Paragraphen der anderen Gruppe bei sich zu übernehmen. Die andere Möglichkeit ist die, einen Paragraphen von sich zu verändern. Wird ein Paragraph verändert, schreibt man die neue Fassung auf einen Karte, welche die Farbe der Gruppe hat, von der man die Änderung übernimmt. Anschließend hängt man die Karte mit dem veränderten Paragraphen rechts, neben die alte Version. Wird wieder eine Version verändert, dann reiht man den neuen Zettel rechts neben die vorangegangenen Versionen.

Gespielt wird in vier Runden. Jede Runde besteht wiederum aus drei Phasen, die jeweils von der Spielleitung eingeleitet werden.

Beratungsphase: Die Gruppen schauen sich die Gesetzesentwürfe der anderen Gruppen an und überlegen, bei welcher Gruppe sie am besten mit ihren Ideen durchkommen können.

Sondierungsphase: In der Sondierungsphase treten alle Gruppen untereinander in Verhandlungen und versuchen den anderen Gruppen nahezu legen, einen Paragraphen von sich aufzunehmen, bzw. eine Veränderung von sich aufzunehmen.

Konsolidierungsphase: In dieser Phase stellt jede Gruppe vor, welche Veränderung sie vornehmen möchte und pinnt die entsprechenden Karten an die Pinnwand. Pro Konsolidierung dürfen nur 3 Paragraphen verändert werden.

Die Gruppen sind:

- die Regierung des Landes Argonien
- der Verband der Hersteller von VR-Technik
- die Elterninitiative "Glückliches Heim"
- der Spielerverband "Free-Play"

**Reflexion/Auswertung:** Die Teilnehmer/innen lernen wie die Entstehung eines neuen Gesetzentwurfes abläuft und wie schwierig es ist die Anforderungen und Wünsche aller Beteiligten einfließen zu lassen. Außerdem setzen sie sich intensiv und kritisch mit Virtual Reality auseinander und können das Thema aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten lernen.

## Gruppenbeschreibung 1

<p><b>Regierung des Landes Argonien</b></p>	<p><b>Ausgangslage:</b> Die Wirtschaft in Ihrem Land ist einigermaßen stabil. Dennoch fürchten sie, dass immer mehr Arbeitsplätze ins Ausland verlagert werden und damit die Arbeitslosigkeit in ihrem Land steigen könnte. Sie möchten aber auch nicht die Wirtschaftskraft ihrer Unternehmen schwächen in dem sie zum Beispiel das Nutzen, derer Dienste verhindern. Da sie auf die Wählerstimmen der Bevölkerung angewiesen sind, müssen sie aber auch die Ängste der Eltern ernst nehmen.</p>
	<p><b>Aufgabe:</b> Sorgen Sie mit ihrem Gesetzentwurf dafür, dass die Herstellung und die Betriebe von VR-Technik in Argonien bleiben und führen sie ein maßvollen Jugendmedienschutz ein, in dem geregelt wird, ab wann Spieler VR-Nutzen dürfen.</p> <p><b>Kernpunkte ihres Gesetzentwurfs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein möglichst hoher Prozentsatz der Arbeitsplätze im Bereich VR soll in Argonien verbleiben.</li> <li>• Regelung die besagt, welche Inhalte nicht in VR-Dargestellt werden dürfen</li> <li>• Regelung über das Mindestnutzungsalter von VR-Technik</li> </ul>

## Gruppenbeschreibung 2

<p><b>Verband der Hersteller</b></p>	<p><b>Ausgangslage:</b> Durch die VR-Technik sehen sie für sich goldene Zeiten kommen. Jegliche Einschränkungen bei den Inhalten bzw. der Nutzung der Technik, sehen sie sehr kritisch. Die Produktionskosten sind in Argonien zu hoch, als das sie hier eine gute Rendite für ihre Unternehmen erwarten können. Eine Produktion im Ausland wäre für sie lukrativer.</p>
	<p><b>Aufgabe:</b> Beeinflussen sie den Gesetzesentwurf dahingehend, dass sie möglichst viele Produktionsschritte im Ausland ansiedeln können, um höchstmögliche Gewinne einzufahren. Sorgen sie außerdem dafür, dass ihnen der Gesetzesentwurf hinsichtlich der möglichen Inhalte von VR-Technik genügend Freiräume lässt.</p> <p><b>Kernpunkte ihres Gesetzesentwurfs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein möglichst hoher Prozentsatz der Arbeitsplätze im Bereich VR soll außerhalb Argoniens angesiedelt werden</li> <li>• zukünftige VR-Inhalte sollen frei wählbar und verfügbar sein</li> <li>• Jugendschutz ja, jedoch nur bedingt</li> </ul>

### Gruppenbeschreibung 3

<p><b>Elterninitiative “Glückliches Heim”</b></p>	<p><b>Ausgangslage:</b> Sie haben große Vorbehalte gegenüber der VR-Technik und wünschen sich, dass die generelle Nutzung der Technik und die Inhalte die darüber verbreitet werden starken Einschränkungen unterliegen. Sie stellen die größte Wählergruppe in Argonien dar, daher wissen sie, dass sie entsprechenden Einfluss auf die Regierung nehmen können. Als Arbeitnehmer fürchten sie außerdem um ihre Arbeitsplätze, sollten die Unternehmen ihre Produktion ins Ausland verlagern.</p>
	<p><b>Aufgabe:</b> Bringen sie die Regierung dazu notwendige Jugendschutzparagrafen in den Gesetzesentwurf einfließen zu lassen. Sorgen sie auch dafür, dass keine bedenklichen Inhalte dargestellt werden dürfen. Lassen sie die Regierung Argoniens außerdem dafür sorgen, dass möglichst viele Arbeitsplätze erhalten bleiben.</p> <p><b>Kernpunkte ihres Gesetzentwurfs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strenge Regelungen für die Nutzung von VR-Inhalten</li> <li>• Einschränkungen der in VR-Technik dargestellten Inhalte</li> <li>• Arbeitsplatzsicherung in Argonien, indem Betriebe daran gehindert werden ihre Standorte zu verlagern</li> </ul>

## Gruppenbeschreibung 4

<p><b>Der Spielerverband Free-Play</b></p>	<p><b>Ausgangslage:</b> Der unbeschränkte Zugang zu VR-Technik und ungefilterten Inhalten stellt für sie ein Grundrecht dar. Sie sind sich zwar bewusst, dass Bestimmte Inhalte nicht für alle Altersgruppen zugänglich sein sollten und unterstützen dies auch, generelle Sperren oder Zensuren, die für alle User gelten lehnen sie aber grundlegend ab. Sie wissen, dass sie Druck auf die Hersteller ausüben können, da diese ohne Sie als Kunden keine Umsätze machen können.</p>
	<p><b>Aufgabe:</b> Sorgen sie dafür, dass sie sich durch das neue Gesetz möglichst wenigen Einschränkungen in Verarbeitung und Nutzung der VR-Technik gegenüber sehen. Beachten sie dennoch notwendige Jugendschutzmaßnahmen. Versuchen sie auch möglichst niedrige Preise für Konsumenten von VR-Inhalten zu erreichen.</p> <p><b>Kernpunkte ihres Gesetzentwurfs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nur mindestnötige Jugendschutzmaßnahmen, um VR-Inhalte so wenig wie möglich zu beschränken</li> <li>• Mehr Freiheiten für Unternehmen die VR-Technik herstellen, um die Preise möglichst niedrig zu halten</li> <li>• Keinerlei Einschränkung was die Verarbeitung und Nutzung von VR-Technik angeht</li> </ul>