

Klicks unter Kontrolle – Auf einen Blick

Für wen ist das Spiel geeignet?

Das Spiel lässt sich besonders gut in den Fächern Politik oder Deutsch einsetzen. In der Schule kann das Spiel allein oder in kleinen Gruppen gespielt werden. Nach dem Spielen bietet sich eine Besprechung an, in der die Gruppe ihre Erfahrungen miteinander teilt. *Klicks unter Kontrolle* wurde zwar für Schüler*innen entwickelt, ist aber für alle interessant, die sich mit Medienfreiheit und ihrer Einschränkung auseinandersetzen möchten.

Welches Lernziel steckt dahinter?

Ziel des Spiels ist eine unterhaltsame Auseinandersetzung mit der politischen Lage in Mittel- und Osteuropa, der Bedrohung der Pressefreiheit und den Maßnahmen, durch die diese eingeschränkt wird. Viele der Spielsituationen basieren auf realen Vorkommnissen, etwa dem Einsatz der Pegasus-Software durch mehrere Länder oder der Werbesteuer für private Medien in Polen.

Was ist die *Wir haben Recht* (WhR)?

Die WhR steht sinnbildlich für Parteien mit populistischen Tendenzen, die mehr am eigenen Machterhalt als an demokratischer Teilhabe interessiert sind. Zu Beginn des Spiels regiert die WhR allein. Wie die Partei am Ende des Spiels dasteht, ist abhängig vom Verhalten der Spielenden.

In welcher Situation stecken die Spielenden?

Als Spieler*in steckt man in der Rolle eines hochrangigen Beraters der Regierungspartei WhR, dessen Aufgabe es ist, die Medienfreiheit zugunsten der Partei einzuschränken, etwa durch Gesetze und Reaktionen auf bestimmte Vorkommnisse. Das Spiel selbst ist eine Art „Assistenz“, die die Spielenden bei ihrem Job unterstützt und durch die diversen Entscheidungen führt.

In einem Jahr finden Wahlen statt, bei der die WhR natürlich ein besonders hohes Wahlergebnis erzielen möchte. Dieses Wahlergebnis spiegelt den Erfolg der Spielenden wider: Haben sie die Medienfreiheit erfolgreich unterdrückt, ohne dass zu viel davon ins Ausland dringt?

Was sind Nuppland und die Adrejanische Union?

Nuppland ist der fiktive Staat, in dem *Klicks unter Kontrolle* spielt. Nuppland ist Teil eines Staatenbunds, der Adrejanischen Union. Die Adrejanische Union kann Sanktionen verhängen, die auch einen Einfluss auf das Wahlergebnis haben.



Die Flagge Nupplands



Die Flagge der Adrejanischen Union

Wie sieht das Interface aus?

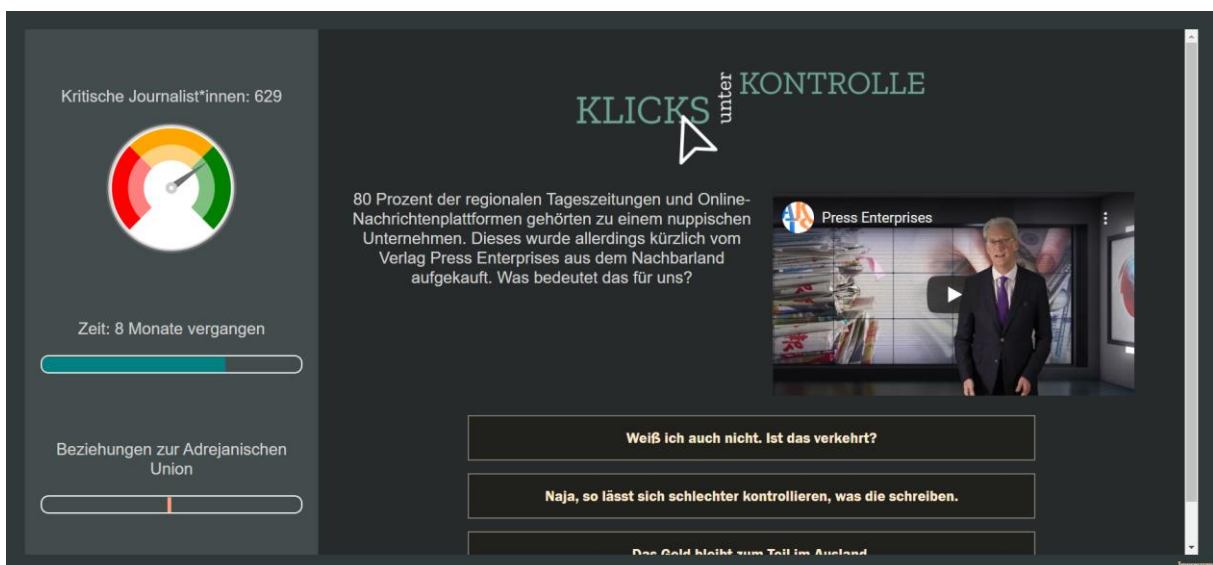
In der Sidebar (siehe Abbildung) kann man spielrelevante Aspekte im Blick behalten: Das Barometer zeigt die Zahl der kritischen Journalist*innen an, die in Nuppland publizieren. Je höher diese Zahl ist, desto niedriger fällt das Wahlergebnis aus. Darunter wird die vergangene Zeit angegeben. Der unterste Balken zeigt an, wie die Qualität der Beziehungen zu anderen adrejanischen Staaten ist.

In der Mitte findet die Kommunikation zwischen Spiel und Spieler*in statt. Hier werden durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche die Entscheidungen getroffen.

Bei vielen Fragen wird in der rechten unteren Ecke ein Fragezeichen angezeigt. Beim Klick darauf erfährt man mehr zu den Hintergründen der im Spiel beschriebenen Situation.



Bei einigen Fragen werden auch Videos eingeblendet. Diese zeigen fiktive Nachrichtensendungen aus Nuppland und der Adrejanischen Union.



Sobald das Intro abgeschlossen ist, können die Spielenden selbst die Themen aussuchen, denen sie sich widmen wollen:



Viel Spaß bei der Jagd der Journalist*innen in Nuppland!

***Klicks unter Kontrolle* ist Teil von *Good News, Bad News*, einem Angebot der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung.**