


Name der Methode

Depressionen: Spielerischer Zugang zu einem schwierigen Thema



Bild: Screenshot aus dem Spiel „Elude“; Rechte: © Doris C. Rusch/GAMBIT

Themenbereiche	Mediennutzung, Medienkritik, Medienethik
Dauer	ca. 60 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode wird hier für den Einsatz in offenen Ganztagschulen beschrieben. Die Methode eignet sich darüber hinaus für die Arbeit mit sehr unterschiedlichen Zielgruppen und in vielen Praxisfeldern.
Sozialform	Einzelarbeit, Plenum
Methodenziel	Wissensvermittlung, Sensibilisierung, Reflexion
Ziel	Die Methode kann...  ...für die besonderen Probleme depressiver Menschen sensibilisieren.  ...genutzt werden, um Wissen über die Krankheit und ihre Häufigkeit zu vermitteln.  ...Kinder und Erwachsene gleichermaßen ansprechen.  ...kritisches Bewusstsein für die Darstellung psychischer Störungen in den Medien bzw. in digitalen Spielen fördern.
Zielgruppe	Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Studierende
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, Freizeit, Studium
Kontakt	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;">  <p><b>SPIELRAUM</b> Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur</p> </div> <div style="flex: 1;"> <p><b>Technology Arts Sciences TH Köln</b></p> </div> <div style="flex: 2;"> <p>Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Ubiering 48 - 50678 Köln</p> </div> </div>
Ansprechperson	Nina Kiel



Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (CC BY-SA) verwendet werden.  
Informationen zur CC -Lizenz: <http://de.creativecommons.org>



Ablauf: Beispiel Offener Ganztage	
Anmerkung	Da die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass sich in der Gruppe Menschen befinden, die selbst – entweder persönlich oder durch Verwandte und Bekannte – mit Depressionen zu tun haben, sollte die Einführung in das Thema mit großer Vorsicht erfolgen. Weisen Sie im Anschluss unbedingt auf Hilfsangebote hin und stehen sie ggf. selbst als Ansprechpartner*in zur Verfügung.
Dauer	ca. 60 Minuten
Material / Technik	Laptops/PCs (nach Möglichkeit für jede*n Teilnehmer*in), Internetanschluss/Browser (mit Flash-Plugin), eines oder beide Spiele („Elude“, „Depression Quest“), ausgedruckte Fragebögen, Stifte
Ablauf	<p>Zunächst wird das für die jeweilige Gruppe besser geeignete Spiel (alternativ können, je nach verfügbarer Zeit, auch beide Spiele vorgestellt werden) in Ruhe getestet. Im Idealfall sollten alle Teilnehmenden über ein eigenes Gerät verfügen, um sich voll und ganz auf diese sehr persönliche und emotionale Erfahrung einlassen zu können. Zudem bietet es sich an, Fragebögen und Stifte zu verteilen, mit denen Notizen zum Spiel und zum aktuellen Gefühlszustand festgehalten werden können.</p> <p>Im Anschluss an die Anspielphase finden sich alle Teilnehmer*innen im Plenum zusammen und sprechen über ihre Erfahrungen. Als Leitfragen können zum Beispiel folgende dienen: Was haben die Teilnehmer*innen in den Spielen erlebt? Wie haben sie sich dabei gefühlt? Wer sind die Hauptfiguren der Spiele, was zeichnet sie aus? Kann man sich mit ihnen identifizieren?</p> <p>Nachfolgend lässt sich thematisieren, wie psychische Krankheiten sonst in Spielen dargestellt werden. Welche Charaktere sind betroffen? Wie verhalten sie sich? Welche Rollen nehmen sie ein? Werden auch sie so dargestellt, dass man sich in sie hineinversetzen kann? Wie unterscheiden sie sich von den Hauptfiguren in „Elude“ und „Depression Quest“?</p> <p>Zuletzt sollte das Krankheitsbild der Depression genauer erklärt und seine Häufigkeit mithilfe einiger Statistiken belegt werden. Wichtig ist zudem, auf Hilfsangebote hinzuweisen und die Möglichkeit anzubieten, im Anschluss an das Plenum ein Gespräch in einer Kleingruppe oder unter vier Augen zu führen. Ideal wäre es, wenn hierfür eine Fachkraft anwesend wäre, die professionelle Betreuung anbieten kann.</p>
Hilfsangebote (online)	<a href="https://www.deutsche-depressionshilfe.de/depression-infos-und-hilfe/wo-finde-ich-hilfe">https://www.deutsche-depressionshilfe.de/depression-infos-und-hilfe/wo-finde-ich-hilfe</a>

Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Ergebnisse einer durchgeführten Fragebogenaktion können gerne nach Rücksprache über <a href="https://digitale-spielewelten.de">digitale-spielewelten.de</a> einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden.</p> <p>Kontakt: <a href="mailto:info@digitale-spielewelten.de">info@digitale-spielewelten.de</a></p>
----------------------	---

Platz für eigene Notizen