

CASTING CULTURE – Da wir nichts voneinander wussten

Sehr geehrte Mitspielende,

wir freuen uns über Ihr Interesse an „Casting Culture“. Hierbei handelt es sich um ein interaktives Rollenspiel, in welchem Sie gemeinsam mit Ihrer Arbeitsgruppe oder Schulklasse gegen andere Gruppen/Schulklassen in einem fiktiven Bewerbungsverfahren antreten können. Im Vorfeld erhalten Sie einen individuellen Charakter nebst zugehörigen Ereigniskarten, die Sie im Laufe des Spiels vor div. Herausforderungen stellen. Sie erhalten also die Möglichkeit, gemeinsam mit Ihrer Gruppe/Klasse buchstäblich in die Schuhe einer anderen Person zu schlüpfen und aus der Perspektive einer betroffenen Person die Themen Diskriminierung, Rassismus und gesellschaftliche Vorurteile zu erfahren. Im weiteren Verlauf finden Sie mehr Informationen zum Spielverlauf und den Teilnahmebedingungen. Gerne senden wir Ihnen auf Wunsch weitere Informationen sowie einen Aufführungs-Mittschnitt zu.

Mit den besten Grüßen,

Dominik Breuer, Künstlerisches Leitungsteam & Julia Opitz, Produktion

Hinweis: Dieses Spiel ist nur als digitale Variante durchführbar und setzt pro teilnehmender Gruppe je einen individuellen Raum mit Internetzugang voraus. Eine individuelle Teilnahme vom Home-Office aus ist nicht möglich.

Kontakt: produktion@brachland-ensemble.de Web: www.brachland-ensemble.de

Triggerwarnung

Das folgende Spiel thematisiert explizit Diskriminierung und Rassismus, sowie Themen wie Essstörung und Suizid und den gesellschaftlichen Umgang damit. Um einer Weiterverbreitung rassistischer und/oder diskriminierender Begriffe entgegenzuwirken, werden Begriffe wie z.B. N***r im Spiel sprachlich verfremdet. Wir weisen explizit darauf hin, dass vereinzelte Episoden belastend und retraumatisierend wirken können. Bei manchen Menschen können diese Themen negative Reaktionen auslösen, wie schwierige Gefühle, Erinnerungen oder Flashbacks. Bitte seien Sie achtsam, wenn das bei Ihnen der Fall sein könnte, und wenden Sie sich evtl. bereits vor dem Spiel an eine Person Ihres Vertrauens.

Wer Probleme mit einer Essstörung hat, findet auf der verlinkten [Internetseite](#) weitere Infos.

Sie denken an Suizid, machen sich um jemanden Sorgen oder haben einen Menschen aufgrund eines Suizidtodesfalls verloren? Hier finden Sie [Erste-Hilfe-Tipps](#) [Notfallkontakte](#) und [Hilfsangebote in Ihrem Bundesland](#)

Anlaufstellen zum Thema Rassismus und/oder Diskriminierung bzw. Mobbing finden Sie [hier](#)

Achtung: Das Spiel kann starke Emotionen sowohl bei Betroffenen als auch bei jenen Menschen auslösen, die sich aufgrund ihres privilegierten Status persönlich angegriffen fühlen könnten. Im Spiel werden u.a. auch Privilegien thematisiert von Menschen, welche meist keiner (systemischen) Diskriminierung ausgesetzt sind. Auch aus diesem Grund empfehlen wir dringend die Begleitung der Gruppen durch externe Antidiskriminierungs-Expert:innen während und nach dem Spiel (Siehe: Pädagogische Betreuung) Ziel des Spiels ist dabei nicht die Provokation, sondern die Aufdeckung systemischer Ungleichheiten und der damit verbundenen Konsequenzen.

Der Plot

Aufgrund eines kontroversen Werbespots und eines damit einhergehenden globalen Shitstorms entschließt sich der weiße, männliche, erbende, mächtige, aus einer Akademiker-Familie stammende, pfundsgesunde, privatversicherte, heterosexuelle, katholische, verheiratete und diplomierte Vorstandsvorsitzende Peter, einen Spot zu produzieren, der das Image der Werbeagentur rehabilitieren soll. Divers, auf den Punkt, die eierlegende Wollmilchsau der Offenen-Gesellschafts-Message. Dazu soll nicht nur ein entsprechender Cast besetzt werden, sondern auch das Agentur-Team soll eine neue Führungsspitze erhalten. Eine Persönlichkeit, die für das neue Image der Firma steht und die neuen Prinzipien nicht nur durchsetzt, sondern auch lebt. Dafür wurden aus zehn diversen Bewerber:innen vier ausgewählt, um ein mehrstufiges Bewerbungs-Verfahren zu durchlaufen. Alle bekommen die gleiche Chance. Denn Leistung soll zählen, nichts anderes. Mögen die Besseren gewinnen.

Das Spiel

Im Laufe des Spiels treffen die Gruppen auf drei Mitarbeiter:innen der Agentur und müssen einen Bewerbungsprozess durchlaufen, Fragen beantworten und Aufgaben lösen. Ziel ist es, den in Aussicht gestellten Job zu erringen und sich gegen die anderen drei Gruppen durchzusetzen.

Die Spielfiguren

Im Vorfeld bekommt jede Gruppe einen Charakterbogen für eine von zehn individuellen Spielfiguren per Losverfahren zugesandt. Diese unterscheiden sich in Status, persönlichen Eigenschaften und Lebenslauf und wurden in enger Zusammenarbeit mit der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit entwickelt. Die Spielfiguren werden von den Gruppen im Verband gesteuert. Das Spiel funktioniert am besten, wenn man effizient als Team agiert und Kompetenzen geschickt verteilt, wie in einem Gehirn. Dafür bieten wir mehrere Steuerungs-Methoden an, mit welchen in jeder Gruppe Mini-Gruppen gebildet werden, die bestimmte Aufgaben übernehmen (Taktik, Kommunikation u.a.). Manchmal müssen

Entscheidungen allerdings schnell getroffen werden und es bleibt wenig Zeit. Hier greifen u.a. die Diktatur-Variante (jede:r Teilnehmer:in einer Gruppe kommt im Wechsel dran und deren Entscheidung ist bindend) oder die Anarchie-Variante (der erste reingerufene Beitrag zählt). So können verschiedenste Gruppendynamiken genutzt, bzw. angepasst werden. Für die Aufrechterhaltung der Illusion wird die Webcam in der Regel nicht genutzt und ein individuell erstelltes Profilbild hochgeladen. Die Gruppen kommunizieren immer als ihre Spielfigur.

Ereigniskarten

An bestimmten Entscheidungspunkten werden in den Gruppen individuelle Ereigniskarten aufgedeckt. Die darauf beschriebenen Ereignisse erleichtern oder erschweren der Spielfigur je nach Inhalt Entscheidungen und Aufgaben. So kann es z.B. vorkommen, dass die Kita anruft und Ihnen mitteilt, dass Ihr Kind krank ist, und Sie müssen sich überlegen, ob Sie den Grund für Ihre eingeschränkte Kommunikation in der folgenden Spielrunde erläutern, oder lieber für sich behalten. Es wird innerhalb der Gruppe entschieden, zu welchen Mitteln ihre Figur nun greifen soll/muss/kann. Eine Sache gilt es immer zu beachten: Jede Entscheidung für die Spielfigur hat Konsequenzen. Und kann die Spielfigur sich diese Konsequenzen leisten? Ziel ist es immer, den Job zu bekommen. Die einzelnen Gruppen haben keine Informationen über den Inhalt der Karten der jeweils anderen Gruppen, was die Sache nicht unbedingt erleichtert.

Der Bullshit-Button

Im Laufe des Spiels ermöglichen wir es Ihnen, mittels eines Code-Wortes im Chat auf unserem Server-Computer einen Befehl einzugeben und den sog. Bullshit-Button auszulösen, wodurch eine Sirene erklingt und ein Video gestartet wird. Der Bullshit-Button soll immer dann zum Einsatz kommen, wenn die Gruppen innerhalb des Spielverlaufs Diskriminierung wahrzunehmen glauben. Jedoch geht die Nutzung des Buttons auch mit dem Risiko einher, dass sich die Spielfigur den (nicht immer bequemen) Fragen des Agentur-Teams stellen muss. Auch hier bedeutet jede Entscheidung Konsequenzen, und jede Gruppe sollte sich genau überlegen, ob ihre Spielfigur für jemand anderen eintritt oder sich einen Kommentar verkneift.

Der Mückenstich-Counter

Für viele Menschen sind diskriminierende Erfahrungen trauriger Alltag. Nicht selten sind diese auch systembedingt und gehen mit weiteren möglichen Benachteiligungen für die Betroffenen einher, sollten sie diese offen thematisieren. Sei es die erhöhte Aufmerksamkeit des Kaufhaus-Detektivs, die Frage nach der „eigentlichen“ Herkunft oder die schulische Benachteiligung aufgrund eines Migrations-Hintergrunds, all dies führt im Alltag zu Mikro-Verletzungen, ähnlich einem Mückenstich. Im Verlauf des Spiels werden die Teilnehmenden dazu ermuntert, diese Mückenstiche zu visualisieren und zwar jedes Mal, wenn sie den Bullshit-Button auslösen UND wenn sie es aus Gründen unterlassen.

Teilnahmebedingungen

Gruppengröße

Die Mindestteilnehmer:innenzahl liegt bei drei Gruppen à mind. 6 Personen. Aufgrund der digitalen Aufführung können sich auch Gruppen/Klassen aus unterschiedlichen Städten und/oder Bundesländern zusammenschließen. Das Mindestalter beträgt 16 Jahre.

Technische Voraussetzungen

Jede Gruppe benötigt ein(en) individuellen Raum/Klassenzimmer, eine stabile Internetverbindung nebst Webcam, Mikrofon und Beamer-/Screen-Technik und eine auf dem PC/Laptop eingerichtete Zoom-App. Wir senden Ihnen im Vorfeld eine Anleitung zur Einrichtung sowie mehrere Video-Tutorials zu und stehen bei Fragen gerne mit Rat und Tat zur Verfügung.

Pädagogische Betreuung

Für die Durchführung von Casting Culture ist es unabdingbar eine pädagogische Begleitung vor Ort zu haben, die den Spielvorgang von außen beobachtet, wenn angebracht eingreift und die Vor-, bzw. vor allem

Nachbereitung der Veranstaltung leitet. Idealerweise verfügt jede Gruppe über eine eigene Betreuungsperson. Wir stellen hierfür gerne Kontakte zur Antidiskriminierungsstelle des Bundes, den Landeszentralen für politische Bildung bzw. weiteren Antidiskriminierungs-Expert:innen her. Auf Wunsch können, je nach Verfügbarkeit auch Coaches aus unserem Team vor Ort gebucht werden, die auch ein Nachgespräch mit Ihnen durchführen.

Vorbereitung (in der Gruppe)

Ca 2 Wochen vor der Veranstaltung erhalten die Spielleiter:innen jeder Gruppe die Spiel-Materialien per Mail (Charakter-Beschreibung, Ereigniskarten, Spielanleitung, Anleitung technische Einrichtung, Zoom-Link, Checkliste, bewerbungs-Bogen). Wir empfehlen eine ca. einstündige Gruppensitzung noch vor dem Veranstaltungstag, um sich in der Gruppe mit der Spielfigur und der Spiel-Steuerung vertraut zu machen und den Personalbogen auszufüllen.

Am Spieltag

Wir öffnen die Zoom-Räume ca. 90 Minuten vor Spielbeginn und führen Sie, wenn gewünscht, durch die technische Einrichtung.