

GIZ-Genderwettbewerb – Serious Game „Gender – Next Level“

Einreichendes Projekt: Bund-Länder-Programm (19.2151.9 bis Juni 2023, seit Mai 2023 22.2235.4), GG1-Vorhaben

Einreichende Personen: Annika Kolberg, Julius Nebel

Eingereichtes Produkt: Serious Game „Gender – Next Level“ auf [Deutsch](#) und [Englisch](#)

Hintergrund

Das [Bund-Länder-Programm \(BLP\)](#) ist vom BMZ beauftragt und hat das Ziel die deutschen Länder und ihre Kompetenzen in die EZ des Bundes einzubringen. Der Schwerpunkt des Programms sind gemeinsame Kooperationsprojekte, welche von den Ländern mit mindestens 40% und vom BMZ mit höchstens 60% finanziert werden. Häufig wiederkehrende Themen sind dabei berufliche Bildung, Energieversorgung sowie Modernisierung der Verwaltung. Gleichberechtigung der Geschlechter und Digitalisierung sind bei allen Projekten als Querschnittsthema zu berücksichtigen. Die einzelnen Programmphasen sind jeweils als GG1 klassifiziert, im aktuell laufenden Vorhaben werden 75% der durchgeführten Projekte gendersensibel oder genderresponsiv sein. In den ersten beiden Programmphasen zwischen 2015 und 2023 wurden insgesamt 72 Projekte in 29 Partnerländern unter Beteiligung aller 16 deutschen Länder durchgeführt.

Neben den Kooperationsprojekten führt das Programm auch Kompetenzentwicklungs- und Vernetzungsmaßnahmen für die deutschen Länder sowie in die Projekte eingebundene Fachpartner*innen durch. Bei diesen Maßnahmen handelt es sich beispielsweise um (auch virtuelle) Fachaustausche, Netzwerktreffen in Präsenz, aber auch Trainings zu Themen wie „Wirkungsorientiertes Monitoring“ oder „Grundsätze der EZ“. In diesem Rahmen wurde in der zweiten Programmphase zwischen Mai 2022 und März 2023 das digitale Serious Game (ein Serious Game ist ein Spiel, welches nicht primär der Unterhaltung dient, sondern seinen Fokus auf Lernerfahrungen legt) „Gender – Next Level“ entwickelt und im Anschluss dem Partnernetzwerk des Programms, aber auch innerhalb der GIZ zur Verfügung gestellt. Das Serious Game erlaubt den Spieler*innen auf ansprechende Weise die Relevanz von Gendersensibilität im Projektmanagement nachzuvollziehen sowie die Rahmenbedingungen der feministischen EZ kennenzulernen. Damit trägt es zur Förderung der Gleichberechtigung der Geschlechter in- und außerhalb der GIZ bei. Es kann im Browser gespielt werden, wobei eine Unterbrechung und Rückkehr an den aktuellen Stand des Spiels jederzeit möglich ist. Die Entwicklung des Spiels lag vor allem in den Händen von den beiden Einreichenden Annika Kolberg (mittlerweile nicht mehr im BLP tätig) und Julius Nebel (Projektmanager im BLP).

Beginn des Entwicklungsprozesses

Die Idee für die Entwicklung entstand bereits zur Mitte der Programmlaufzeit im Sommer 2021. Zur Vorbereitung auf die Ausschreibung für die technische Entwicklung gab es zunächst einen Austausch mit den Personen, die innerhalb des Unternehmens bereits solche Spiele entwickelt haben, beispielsweise Arabia Felix im Jemen-Portfolio. Bei der Markterkundung wurde bereits deutlich, dass ein Spiel mit dem Fokus auf Gender für viele der Entwickler*innen tendenziell Neuland bedeutete. Nach einem langwierigen Ausschreibungsprozess war im Frühjahr 2022 der zentrale Vertrag finalisiert, sodass die Entwicklung im Mai 2022 beginnen konnte.

Daneben gab es bereits früh einen Austausch mit dem Sektorvorhaben Gleichberechtigung der Geschlechter, um eine Prozessbegleitung zu prüfen. Dafür waren jedoch nur punktuell Ressourcen vorhanden, weshalb eine weitere Ausschreibung für externe Gender-Expertise erfolgte, über die zwei Expertinnen von Mainlevel Consulting gewonnen werden konnten. Die beiden Expertinnen waren u.a. in die Entwicklung der GIZ Gender-Strategie eingebunden und somit gut qualifiziert, Gender-Expertise in die Entwicklung einzubringen.

Ablauf des Prozesses

Zu Beginn des Prozesses wurde in einem Kick-off zunächst zusammen mit dem Spielentwickler, den externen Expertinnen und dem Team des Bund-Länder-Programms die Zielgruppe des Spiels festgelegt sowie ein Lernziel formuliert. Als Zielgruppe wurden die Partner*innen des BLP in den deutschen Ländern definiert. Die Partner*innen arbeiten entweder in Ministerien auf Landesebene, landeseigenen Institutionen wie Universitäten oder öffentlichen Unternehmen sowie in zivilgesellschaftlichen Organisationen oder Privatunternehmen. Die Arbeit mit der GIZ und in der EZ ist dabei größtenteils nur ein Teilbereich ihrer Aufgaben. Somit wurde dieser Teil der Zielgruppe als sehr divers und mit unterschiedlichen Kenntnisständen zum Thema EZ allgemein und insbesondere zum Thema Gender in der EZ definiert. Außerdem begegnen Teile der Zielgruppe dem Thema eher zurückhaltend, indem sie es nicht für relevant in ihrer Projektarbeit halten. Daraus leiteten wir ab, dass wir das Spiel mit dem Ziel der Sensibilisierung und Awareness-Raising entwickeln. Entsprechend wurde eine niederschwellige inhaltliche und technische Aufmachung des Spiels vereinbart, um alle potenziellen Mitglieder der Zielgruppe zu adressieren.

Im Anschluss begann die Arbeit an einem pädagogischen Konzept sowie an der Entwicklung konkreter Szenarien zusammen mit einem „Instructional Designer“ der Entwicklungsfirma und den beiden Expertinnen. Die Szenarien spielen auf drei verschiedenen Kontinenten, adressieren drei unterschiedliche Themenbereiche und decken dabei verschiedene Aspekte eines EZ-typischen Projektzyklus ab. Die BMZ-Strategie für feministische EZ war zu diesem Zeitpunkt nur als One-Pager mit groben Zielsetzungen verfügbar und diente daher zur Orientierung. Darüber hinaus bezogen wir verschiedene Veröffentlichungen des BMZ, Erfahrungswissen der beiden Expertinnen sowie Gespräche mit Kolleginnen in den für das Spiel ausgewählten Beispiel-Ländern und Themenschwerpunkten in die Entwicklung mit ein. Bei der Entwicklung war uns wichtig, dass es nicht nur um die Kategorie „Geschlecht“ gehen sollte, sondern auch intersektionale Perspektiven erfasst werden, um so die feministischen Kernprinzipien der Bundesregierung umzusetzen. So entschieden wir uns beispielsweise dafür, dass die Spieler*innen nicht als sichtbare Figur abgebildet werden und selbst den Namen wählen können, mit dem sie angesprochen werden wollen. An anderen Stellen achteten wir darauf, dass in unterschiedlichen Szenen Menschen mit Behinderung, unterschiedliche Religionen und eine diverse ethnische Herkunft repräsentiert sind, um so mindestens dem „R“ der Repräsentation der feministischen EZ gerecht zu werden. Auch inhaltlich versuchten wir religiöse Vielfalt und Bedarfe der LGBTQIA+-Community zu thematisieren. Um zu verhindern, dass eine stereotypisierende Darstellung erfolgt, stellten wir das Spiel zum Testen den Gender-APs der jeweiligen Landesbüros zur Verfügung.

Nach dem Abschluss des Entwicklungsprozesses stellten wir das Spiel ausgewählten Personen aus unserer Zielgruppe, einzelnen GIZ-Kolleg*innen aus unterschiedlichen Projekten sowie der für das BLP zuständigen BMZ-Referentin zur Verfügung, damit sie einen ersten Testlauf durchführen konnten. Das dort gesammelte Feedback war größtenteils sehr positiv und wurde im Anschluss eingearbeitet. Zur Veröffentlichung wurde das Spiel auf die [projekteigene Plattform](#) hochgeladen und per Nachricht an unseren Partner*innen-Verteiler in den deutschen Ländern angekündigt. Darüber hinaus fand im Gender Month im März 2023 eine „Launch“-Veranstaltung innerhalb der GIZ statt. Dieser wurde von Theresa Rettner moderiert und mit einem Input von zwei Kolleginnen aus dem Sektor- und Globalvorhaben Digitale Transformation ergänzt. In Vorbereitung darauf wurde das Spiel auch auf Englisch übersetzt, um es so einer größeren Zielgruppe zur Verfügung stellen zu können. Dies sollte nochmal unterstreichen, dass Kooperation mit anderen Akteur*innen in- und außerhalb der GIZ ein zentrales Anliegen des Entwicklungsprozesses war.

Inhalt des Spiels

Das Spiel besteht aus einem Tutorial und drei fiktiven Szenarien in Nigeria, Indien und Ecuador. Es hat eine Spieldauer von 50-60 Minuten und funktioniert als „Point and Click“, also

ohne bewegliche Spielfigur. Dabei werden insbesondere Dialoge geführt und entsprechende Entscheidungen von den Spieler*innen gefordert, die den weiteren Spielverlauf beeinflussen. Somit ist jede Spielerfahrung individuell, basierend auf den getroffenen Entscheidungen. Teilweise sind auch anders gelagerte Übungen eingebaut. Über den Verlauf des Spiels können „Achievements“ eingesammelt werden, es gibt aber am Ende keine konkrete Punktzahl und auch kein Zertifikat, um die Spielerfahrung positiv zu belassen (und es datenschutztechnisch niederschwellig zu halten).

Im Tutorial werden die Spieler*innen mit dem Spielprinzip vertraut gemacht und erhalten einen kurzen Überblick über die 3R der feministischen EZ des BMZ. Außerdem wird die grundlegende Relevanz des Themas für das Projektmanagement in der EZ erläutert. Die Spieler*innen sind neu in einer deutschen EZ-Organisation und werden dabei von ihrem Kollegen Tom unterstützt, um drei Projekte zu gestalten. Tom steht dabei zu Beginn des Spiels dem Thema Gender eher skeptisch gegenüber, hat aber im Verlauf eine Lernkurve, die auch mit dem Lernprozess der Spieler*innen synchronisieren soll.

Das **erste Szenario** spielt in Nigeria im Energiesektor mit den folgenden drei Lernzielen:

- **Zusammensetzung einer Delegationsreise**
Hier müssen die Spieler*innen entscheiden, welche Personen aus Nigeria an einer Delegationsreise nach Deutschland teilnehmen sollen. Dabei ist es wichtig Prioritäten zu setzen, aber auch die Bedarfe von marginalisierten Gruppen zu berücksichtigen.
- **Lösung von Problemen bei einer Delegationsreise**
Bei der Delegationsreise treten verschiedene Konfliktsituationen auf, welche die Spieler*innen lösen müssen. So wird eine Teilnehmerin aus Nigeria von einem deutschen Teilnehmer diskriminiert und die Situation soll geschlichtet werden oder es stellt sich heraus, dass insbesondere Frauen im Workshop nicht zu Wort kommen und eine Lösung gefunden werden muss.
- **Umgang mit gender-sensiblem Monitoring**
Im Nachhinein soll das Projektergebnis mit dem BMZ besprochen werden und es ergibt sich, dass keine geschlechts-disaggregierten Daten vorliegen. Hier müssen mögliche Lösungen entschieden werden.

Das **zweite Szenario** findet in Indien im Berufsbildungssektor statt. Dabei sind folgende Lerneffekte zentral:

- **Berücksichtigung von Kontextsensitivität**
Es soll eine Projektbeschreibung zur Integration von Frauen in den Sanitärsektor in Indien formuliert werden, bei der zuvor erlerntes Kontextwissen sowie ein Gespräch mit einer lokalen Expertin sensibel berücksichtigt werden soll.
- **Vertretung des Projekts gegenüber Teilnehmer*innen**
Gemeinsam mit einer Kollegin wird darüber diskutiert wie das Projekt gegenüber den Teilnehmerinnen vertreten werden soll und welche Rolle Vorbilder für nachhaltiges Empowerment spielen.
- **Unerwartete negative Konsequenzen/Do no harm**
Im weiteren Verlauf des Projekts stellt sich heraus, dass die Maßnahme von vielen Frauen nicht angenommen wird. Dies führt zu einer Diskussion und Entscheidung wie man mit solchen unerwarteten negativen Konsequenzen umgehen kann.

Im **dritten Szenario** geht es um Verwaltungsmodernisierung und den Umgang mit Minderheiten bzw. marginalisierten Gruppen in der Verwaltung in Ecuador. Hier steht vor allem die Selbsterfahrung und -reflexion der Spieler*innen im Vordergrund:

- **Privilege Walk**
Gemeinsam mit Teilnehmer*innen, welche verschiedene marginalisierte Gruppen in Ecuador repräsentieren, machen die Spieler*innen die klassische Diversity-Übung

„Privilege Walk“, welche sie aus ihrer eigenen Perspektive beantworten sollen. Im Anschluss diskutieren sie mit den anderen Figuren darüber.

- **Inklusion von LGBTQIA+-Perspektiven**

Im Anschluss an den Privilege Walk ergibt sich unter anderem eine Diskussion über queere Menschen und deren Inklusion in Deutschland. Durch das Gespräch lernen die Spieler*innen mehr über das LSBTI-Inklusionskonzept der Bundesregierung sowie die Relevanz von Intersektionalität.

Das Spiel schließt mit einer kurzen Zusammenfassung der drei Projekte und der Darstellung der erreichten Achievements.

Bereits erfasste Wirkungen

Das Spiel ist auf der projekteigenen BLP-Plattform eingebettet. Um es datenschutzkonform zu gestalten und auch GIZ-Kolleg*innen zur Verfügung zu stellen, haben wir uns dazu entschieden, keine namentliche Registrierung auf der Plattform zu verlangen, sondern ein anonymes Spielen zu ermöglichen. Zusätzlich gibt es ein digitales Feedbackformular, welches auf der Seite des Spiels zur Verfügung steht. Dadurch sind die konkreten Auswertungen leider nur sehr eingeschränkt möglich, wir können jedoch feststellen, dass das Spiel mehr als 120-mal erfolgreich abgeschlossen wurde und mehrere hundert Mal begonnen wurde und potentiell zu einem späteren Zeitpunkt abgeschlossen wurde. Die Umfrage wurde nur von neun Personen ausgefüllt, welche das Spiel als sehr positiv beschreiben, jedoch teils als „zu einfach“ betrachten.

Daneben erhielten wir jedoch auch direkteres Feedback. So teilte uns die Mitarbeiterin eines Partnerministeriums mit, dass sie das Spiel als abwechslungsreich und interessant für ihre Arbeit betrachtet und auch verschiedene Fachinstitutionen äußerten sich interessiert am Entwicklungsprozess, Terre des Femmes möchte das Spiel beispielsweise ebenfalls intern und extern bewerben. Innerhalb der GIZ ist das Spiel mittlerweile ebenfalls bekannter, nachdem wir es auch nochmals beim Gender Network Meeting im Oktober 2023 vorgestellt haben. Daraufhin haben wir es zudem in der G100 Abteilung vorgestellt und werden es noch im KC 4C präsentieren. Während des Gender Network Meetings gab es auch viel Interesse der Kolleg*innen, es für Gender Mainstreaming sowohl in den eigenen Landesbüros als auch in der Zusammenarbeit mit den Partner*innen anzubieten. Außerdem ist die AIZ mit Interesse auf uns zugekommen, woraufhin das Spiel nun als optionaler Bestandteil in die Ausreisevorbereitungskurse der AIZ integriert wurde. Auch die Entwickler*innen selbst gaben uns am Ende des Projekts das Feedback, dass sie die Arbeit an dem Spiel als sehr sinnstiftend und lehrreich empfunden haben. Das Spiel habe sich somit auch positiv gegenüber ihren sonstigen privatwirtschaftlichen Projekten hervorgehoben. Somit zeigte sich, dass Gender als zentrales Qualitätsmerkmal unserer Arbeit von unseren Partner*innen wahrgenommen wird. Weitere Wirkungen werden sich in den kommenden Monaten noch ergeben. Wir werden das Spiel unserer Partner*innen bei weiteren Gelegenheiten vorstellen und es auch innerhalb der GIZ bekannter machen und hoffen somit einen kleinen Beitrag zur Sensibilisierung unserer Partner*innen und der GIZ und damit zur Geschlechtergerechtigkeit in der EZ beizutragen.

Die zentralen Erfolgsfaktoren für das Spiel waren aus unserer Sicht:

- Hohe Motivation des für die Entwicklung verantwortlichen BLP-Teams gepaart mit einem bestehenden Wissensstand zum Thema
- Einbeziehung externer und interner Expertise bei der Entwicklung
- Niederschwelliger Zugang (technisch und inhaltlich) zum Spiel, um eine breite Gruppe zu erreichen
- Orientierung der Inhalte an den spezifischen Bedarfen zur Schnittstelle von Gender und der EZ sowie den der BLP-Partner*innen (u.a. unter Einbezug ihres Feedbacks aus den Testphasen)