

Zwischenbericht "Radikale Gespräche" - 5. Oktober 2022

Sonja Meiners, Sophia Grazdanow, Palina Kasino

Kartenspiel aktuell bestehend aus 22 fiktiven Charakterkarten und 79 Spielkarten

1. Organisation
2. Inhalt
3. Marketing
4. Ausblick

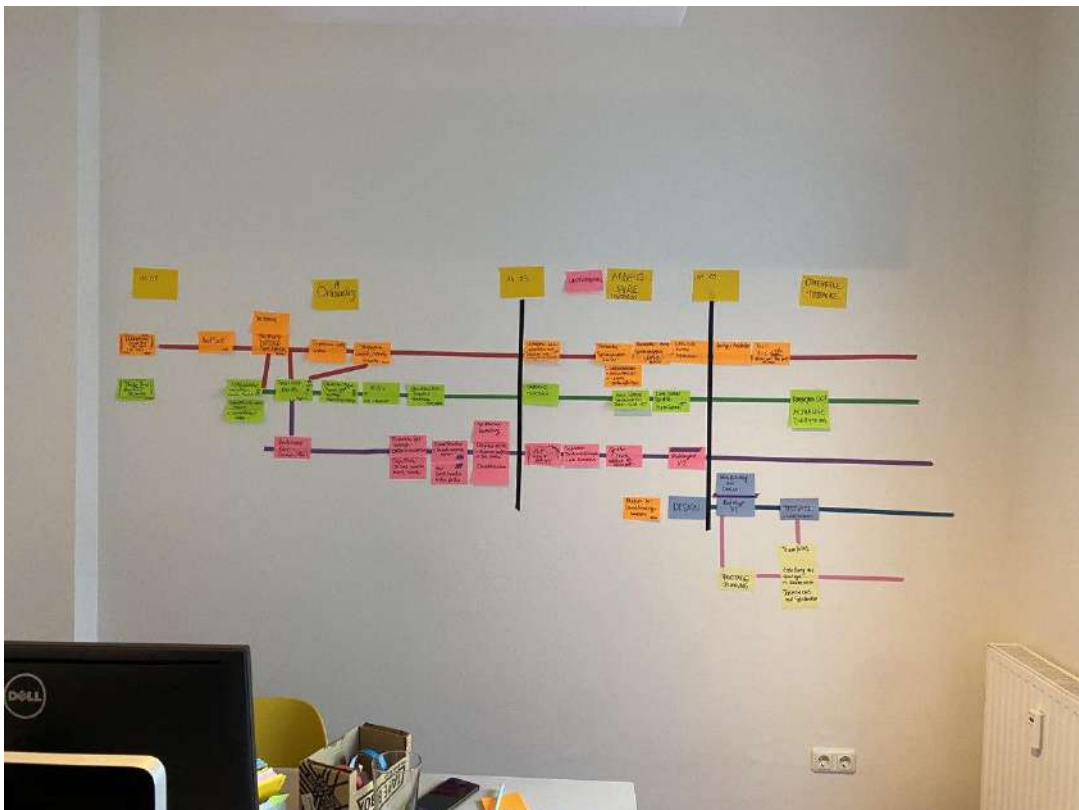
1. Organisation

Am 11. August wurde ein erster Organisationsplan entworfen.

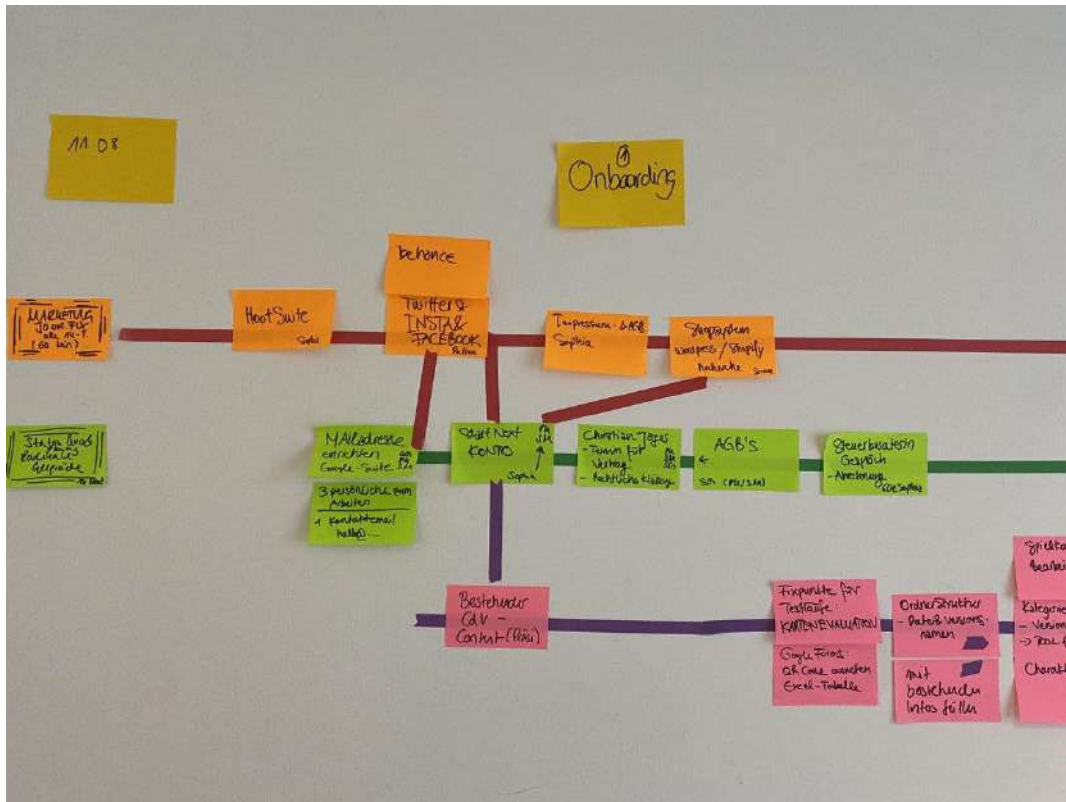
Hierbei haben wir eine visuelle Darstellung erstellt, womit **Meilensteine** und die jeweiligen **nötigen Schritte** hierfür nach **Abschnitten** aufgestellt wurden.

Somit wurden die nächsten Monate in verschiedene **Arbeitsphasen** geteilt.

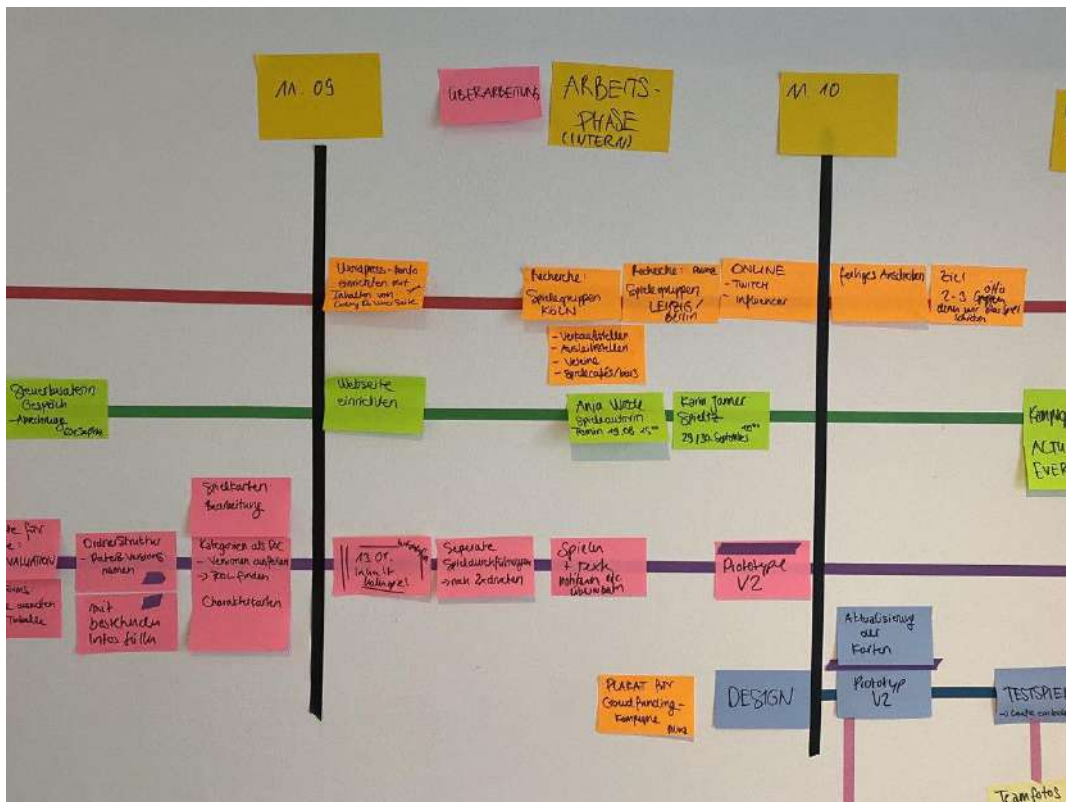
erster Organisationsplan - 11.08.22_1



erster Organisationsplan - 11.08.22_2



erster Organisationsplan - 11.08.22_3



erster Organisationsplan - 11.08.22_4



Neben dem allgemeinen zeitlichen Plan stellen wir auch **konkrete personenbezogene To-Do Listen** auf:

To-Do Liste_1

01 - TO DO - Liste						
Erledigt = (grün)	Verantwortlich	Aktion	Deadlin	Notizen		
01 - Organisation						
	Sophia	AGB	11.10			
	Sophia	Steuerberatern Gespräch für die Abschreibung des Kartenspiels/Verkauf über Onlineshop	11.10			
	Sophia	Termin mit Christian Jäger (Vertrag, Rechtliche Klärung, AGBS)	11.10			
erledigt	alle	Terminvorschläge an Ron senden (18. Oktober / Jourfix)				
	alle	Dokumentation Satus Quo an Andrea von Coding da Vinci (-> Ordner Protokoll ein Google Dok anlegen)		Deadline und Format klären		
erledigt	Sonja	Datenschutz Videos / Kurs von Coding da Vinci prüfen		Vimeo Links hier ablegen		- Rechte & Lizenzen I (2 Stunden): https:// - Rechte & Lizenzen II (3 Stunden): https:// - Datenschutz & DSGVO (2 Stunden): htt
erledigt	Sonja	Datenschutz Videokurs absolviert				
erledigt	Sophia	Datenschutz Videokurs absolviert				
erledigt	Palina	Datenschutz Videokurs absolviert				
02 - Marketing						
	Sophia	Football Account prüfen	11.10			
04 - Kartenspiel						
	Sophia	Google Forms Vorlage zum Auswerten des Feedbacks	11.10			
erledigt	Sonja	Ereigniskarten Texte in ein Google Dokument legen (mit Inhaltsverzeichnis in ein Dokument)				
erledigt	Sonja	Google Dokumente (Kartenspiel inhalte, Inhaltverzeichnis etc.) vorbereiten	25.9			
	Sophia	Charakterkarten lesen und Änderung Vorschlägen	11.10			
	Sonja	Charakterkarten lesen und Änderung Vorschlägen	11.10			
	Palina	Charakterkarten lesen und Änderung Vorschlägen	11.10			
	Sophia	Ereigniskarten lesen und Änderung Vorschlägen	11.10			
	Sonja	Ereigniskarten lesen und Änderung Vorschlägen	11.10			
	Palina	Ereigniskarten lesen und Änderung Vorschlägen	11.10			
	alle	Termin / Mini (online) Workshop / Terminreihe - Karten lesen und Änderungen in Dokumenten annehmen	11.10			

To-Do Liste_2

TO DO Liste - Onboarding bis 11.09				
			Deadline	Notizen
01 - Organisation				
	Sophia	AGB		
	Sophia	Steuerberatern Gespräch für die Absrechnung des Kartenspiels/Verkauf über Onlineshop	11.09	
	Sophia	Termin mit Christian Jäger (Vertrag, Rechtliche Klärung, AGBs)	11.09	
erledigt	Sophia	1Passwort um Zugänge sicher zu teilen?	11.09	
erledigt	Sophia	Impressum: PlayfulThinking UG (haftungsbeschränkt) Bobstraße 6-8 50676 Köln Sitz	11.09	Steuernummer: 5214017845538 US-ID: 214/5814/7220
02 - Marketing				
	Sophia	Hootsult Account prüfen	11.09	
erledigt	Palina	Insatgram, Twitter, Facebook	11.09	
erledigt	Sonja	Shopsystem / Landingpage Recherche	11.09	
erledigt	Sonja	für Radymag entschieden		
erledigt	Sonja, Sophia	Mailadressen/Googel Konto einrichten (3 persönliche zum Arbeiten / 1 hallo@)	11.09	
erledigt	Palina	Mailzugänge zu Google Konto an Sonja und Sophia	11.09	
erledigt	Sophia	Domainstatus überprüfen	11.09	
erledigt	Sonja, Sophia	Ordnerstruktur	11.09	
erledigt	Palina	Erste Postings vorebereitet (ca. 2 Monate)	11.09	
erledigt	Palina	Social Media Planung bis Oktober	11.09	
erledigt	Sophia	Startnext Account anlegen	11.09	
04 - Kartenspiel				
	Sophia	Googel Forms Vorlage zum Auswerten des Feedbacks		
erledigt	Palina	Charakterkarten		
erledigt	Palina	Beschreibungstext		

Unsere **strukturelle Organisation** haben wir in **wöchentliche Jourfix** eingeteilt. Jedes auf 30 Minuten angelegtes Meeting ist hierbei einem **bestimmten Bereich** zugeordnet:

- Marketing
- Inhalt der Karten
- allgemeiner Status Quo

Sowohl eine allgemeine als auch für jede Person einzeln haben wir Google-Mail Accounts zugelegt und arbeiten in der gemeinsam erstellten Ordnerstruktur.

bisher teilgenommene Workshops/Gespräche mit ExpertInnen:

- 28.07 Gespräch mit Tino Kressner, Einführung in die Plattform "startnext"
- 19.08 Gespräch mit Anja Wrede, Spieleexpertin
- 30.09 Schulung digitale Barrierefreiheit von Domingos de Oliveira
- 06.10 Termin mit den Rechtsanwälten Dr. Till Jäger und Michael Funke

2. Inhalt

Ein erster Spiellauf mit externen Personen hat gut aufgezeigt, an welchen Punkten noch gearbeitet werden muss.

Hier eine beispielartige Aufzählung:

a) Für einen höheren Spannungsaufbau muss entsprechend ein erhöhtes Risiko des Verlierens aufgebaut werden.

→ Folglich muss die Anzahl der verschiedenen Karten aus den jeweiligen Kategorien angepasst werden.

b) Die Spielanleitung lässt einige Aspekte offen, weshalb diese im Detail angepasst und ergänzt werden muss.

c) Das Gesprächs- und Diskussionspotential muss deutlich erhöht werden.

→ Hierfür muss eventuell eine eigene Kategorie oder Eröffnungsfragen gestellt werden, welche allerdings möglichst diskursiv sein sollten, um dem Titel "Radikale Gespräche" gerecht zu werden.

d) Sowohl der Text auf den Spielkarten, als auch der Text der Charakterkarten muss sprachlich ausgebessert werden.

→ Dies wurde besonders nach dem Workshop zur Barrierefreiheit deutlich, in dem genaue Tipps gegeben worden sind, wie Sprache einfacher und zugänglicher gestaltet werden kann.

→ Bereits beim Testen ist jedoch auch deutlich geworden, dass die Sprache noch nicht in eine spielerische Lesbarkeit übersetzt worden ist. Die Sätze müssen deutlich kürzer und prägnanter werden.

weitere jüngst aufgekommene Idee:

= Ein verkürzter digitaler Weg zur Quelle.

Mittels mobilen Endgeräten kann direkt zur Quelle geleitet werden, sodass das genaue und weitere Informieren über erwähnte Themen und Geschehnissen erleichtert wird. Es soll aber auch weiterhin eine analoge und angenehm gestaltete Übersicht der verwendeten Quellen vorhanden sein für nicht technikaffine Menschen.

3. Marketing

Folgend sind Beispielbilder der bisher erstellten Webseite.

Auch Vorlagen für Beiträge für Social Media wurden erstellt, wobei hierbei noch geklärt werden muss, welche Kanäle mit welchen Inhalten gefüllt werden. Um den Aspekt zu berücksichtigen, dass Plattformen Content im Algorithmus "abstrafen", wenn sie mit gleichen Inhalt gefüllt werden. Dies bedarf noch einer internen Klärung.

Allgemein besteht die Idee Social Media Kanäle mit verschiedenen Kategorien zu bedienen, um der Nutzung des Kanals einen gewissen Mehrwert bieten zu können.

Vor allem durch die Kategorie "FÄCTS" sollen interessante, historische oder gesellschaftspolitische Fakten aufbereitet werden, welche sich rekursiv auf die Spielinhalte beziehen.

Die Kategorien sollen designtechnisch gut unterscheidbar sein, dennoch einer roten Linie folgend.

weitere Kategorien:

→ WHOS WHO: Vorstellung

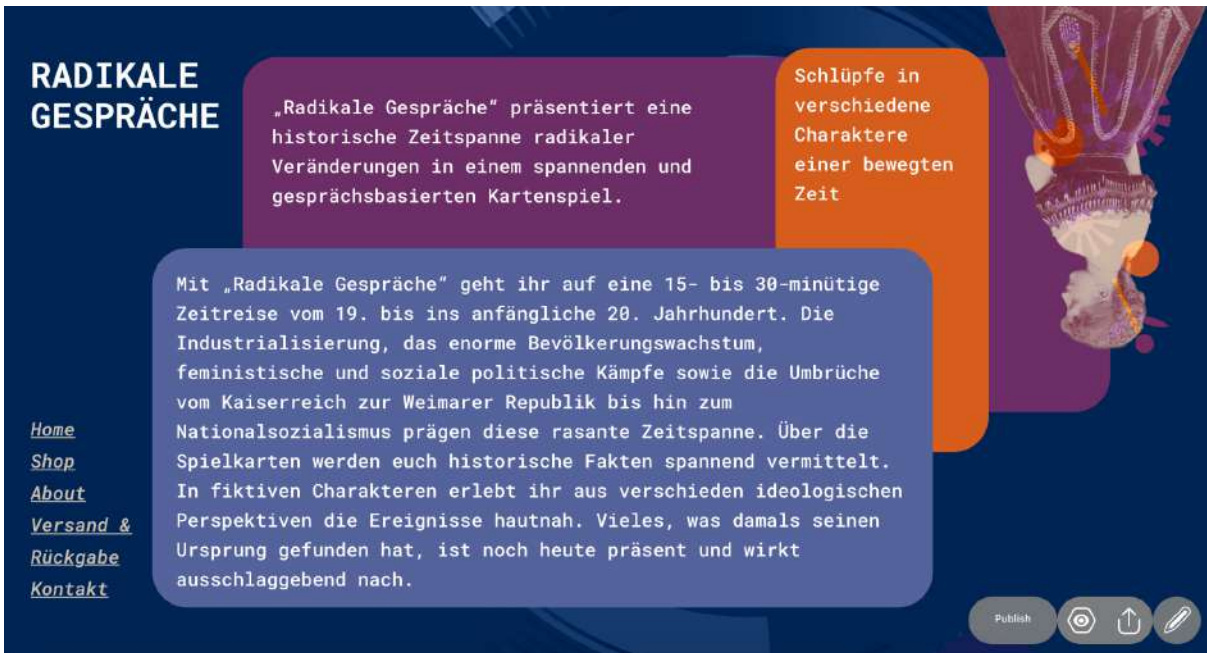
→ WHAT WHAT WHAT: Erklärende Inhalte zum Spiel

→ CROWDFUNDING!: Stand der Crowdfunding-Kampagne

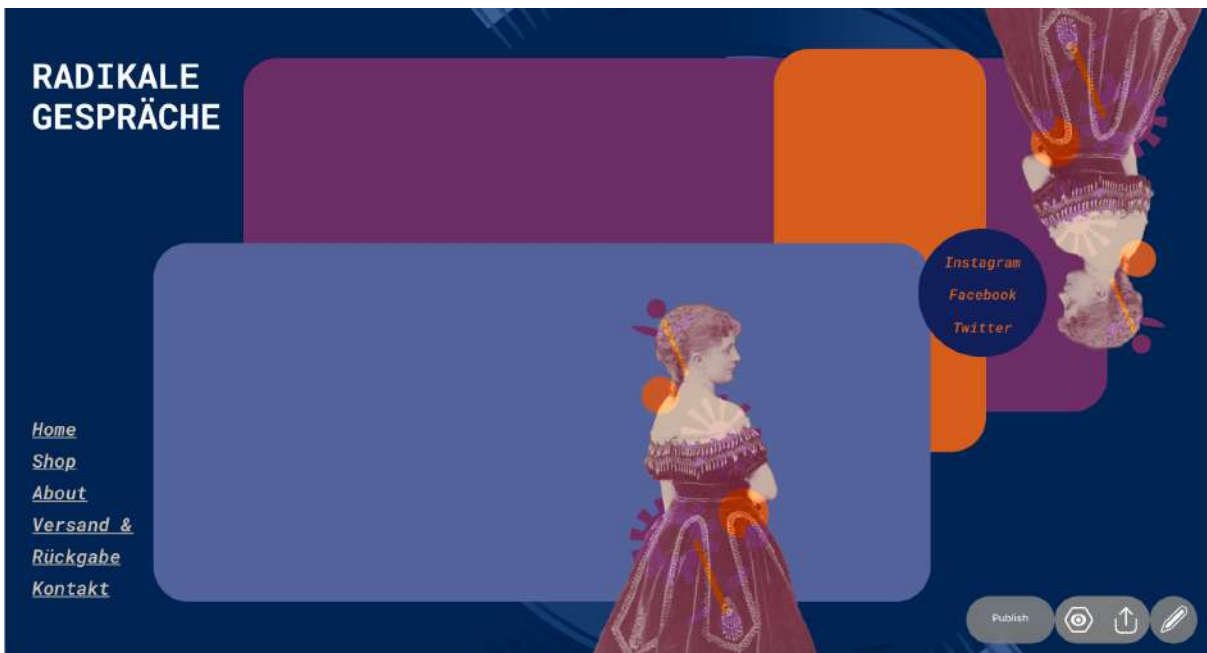
Beispielbild Webseite_1



Beispielbild Webseite_2



Beispielbild Webseite_3



Beispielbild Webseite_4



Beispielbild Webseite_5



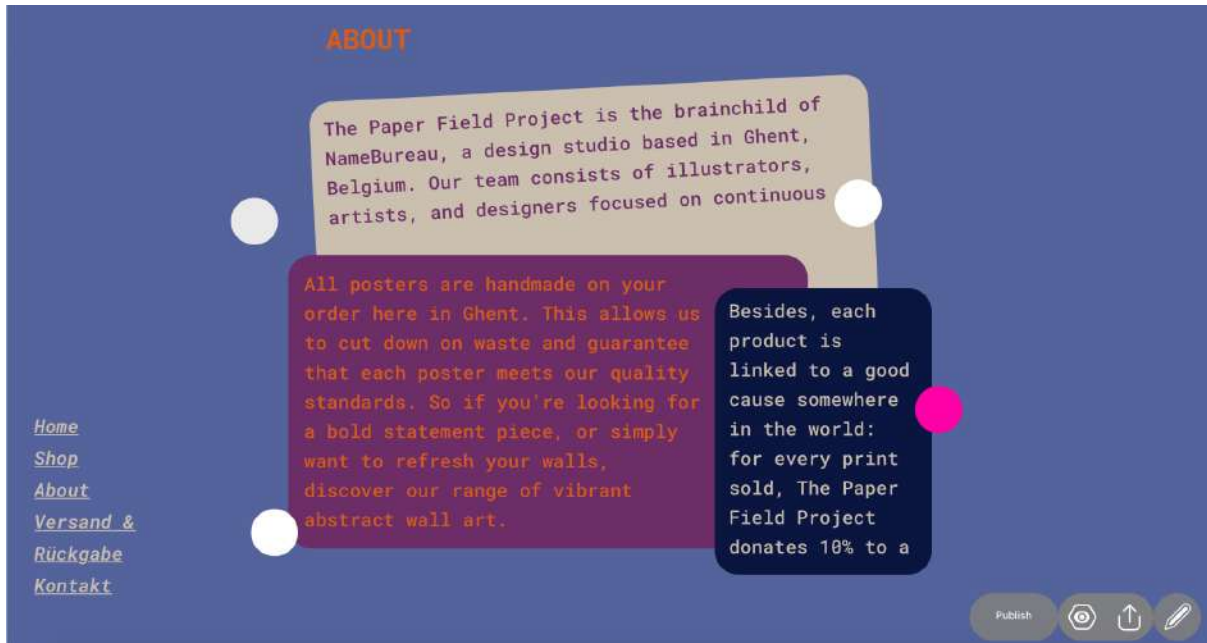
Beispielbild Webseite_5



Beispielbild Webseite_7



Beispielbild Webseite_8



Beispielbild Webseite_9



Beispielbild Webseite_10



RADIKALE GESPRÄCHE!

WHAT?!
WHAT?!
WHAT?!

Mit „Radikale Gespräche“ geht ihr auf eine 15- bis 30-minütige Zeitreise vom 19. bis ins anfängliche 20. Jahrhundert.

Die Industrialisierung, das enorme Bevölkerungswachstum, feministische und sozialpolitische Kämpfe sowie die Umbrüche vom Kaiserreich zur Weimarer Republik bis hin zum Nationalsozialismus prägen diese rasante Zeitspanne.

Über die Spielkarten werden euch historische Fakten spannend vermittelt. Diese erlebt ihr aus verschiedenen Perspektiven mittels der fiktiven Charakterkarten.

Vieles, was damals seinen Ursprung gefunden hat, ist noch heute präsent und wirkt ausschlaggebend nach.

Uns war es vor allem wichtig zu zeigen, dass viele soziale Kämpfe nicht neu sind.

Um für Fortschritt zu sorgen, ist es wichtig, zurück zu blicken, um beispielsweise zu erkennen, dass für die Gleichstellung und Anerkennung ALLER Geschlechter schon lange gekämpft wird. Oder wie es z.B. überhaupt dazu kam, dass Tiere industriell geschlachtet werden.

Das Verknüpfen von früher und heute ist wichtig für ein allgemeines historisches und gesellschaftliches Verständnis. So können wir irreführenden politischen Argumenten fundiert begegnen.



ES IST FURCHTBAR SPANNEND!



FÄCTS:STÖF

Was ist der genaue Ursprung des Wortes "radikal"?

"Radikal" ist ein Adjektiv, welches im 16. Jahrhundert aus dem mittellateinischen "radicalis" entlehnt wurde und unter anderem folgende Bedeutungen hat:

- bis auf die Wurzel (siehe: Radieschen - lat. radix, Genitiv radicis)
- bis zum äußersten gehend
- gründlich




Anfang des 19. Jahrhunderts kamen folgende Bedeutungen hinzu:

- extrem eingestellt
- kompromißlos
- unnachgiebig

Auch das Substantiv "Radikalismus" entstand hierbei:

- bis zum Äußersten gehende Verfolgung der Ziele



Der Begriff "Radikalismus" und "Extremismus" werden oft synonym verwendet, jedoch unterscheiden sie sich in ihrer Bedeutung.

Es ist ein umfassendes Thema, hier in kurz die Abgrenzung, welche das Bundesamt für Verfassungsschutz definiert:

Radikalismus bezieht sich auf überspitzte Denkweisen, welche gesellschaftliche Missstände sozusagen an ihrer Wurzel, also an den grundlegenden Ursachen dieser betrachtet und an diesen zu beseitigen versucht.

Radikale Ansichten haben demnach in einer pluralistischen Gesellschaft ihre Legitimität und können vor allem auf alle möglichen Dinge bezogen sein.

Beispielsweise kannst du radikal VeganerIn sein, weil du in dem Konsum von Fleisch ein grundlegendes Problem für Tier, Umwelt und Mensch siehst und bei diesem Thema so eine starke Überzeugung hast, dass es kein Argument für dich gibt, welches dich umstimmen würde.



Extremismus ordnet das Bundesamt für Verfassungsschutz hingegen als Denkweise ein, welche sich vor allem gegen demokratische und freiheitliche Grundwerte richtet. Es stellt also eine Bedrohung für die grundlegende Verfassungsordnung dar.

Beispielsweise lehnt der *rechte Extremismus* die Gleichheit zwischen Menschen grundlegend ab und will diese konstitutionell abschaffen.

Der *linke Extremismus* hingegen verabsolutiert diese Gleichheit und möchte entsprechend kapitalistische Strukturen, welcher Menschen in unterschiedliche Klassen teilt, abschaffen.

FÄCTS:SLÖF

auf dem Punkt:

Per Definition möchte *Radikalismus* ein System grundlegend verändern während der

Extremismus ein System grundlegend abschaffen/überwinden will.

CROWDFUNDING!

Um "Radikale Gespräche" zu euch ins Wohnzimmer bringen zu können, brauchen wir eure Hilfe!

Ganz bald möchten wir deshalb bei *STARTNEXT* eine Crowdfunding-Kampagne starten und freuen uns über jede unterstützende Person!

So ein Kartenspiel druckt sich nämlich (leider) nicht von alleine. An verschiedenen Stellen fallen natürlich Kosten an. Hier eine grobe Übersicht:


- Drucken der Karten + Spieleanleitung + Verpackung
- Versandtaschen
- Briefmarken für den Versand
- Lagerraum
- Online-Präsenz
- rechtliches Management

WHY? *STARTNEXT*?

Die Online-Plattform *STARTNEXT* für cofinanzierte Projekte hat uns unter anderem deshalb überzeugt, da Gewinne nicht zu InvestorInnen oder Shareholdern fließen, sondern bei *STARTNEXT* selbst bleiben. Die Plattform ist dadurch sozusagen an sich ebenfalls co-finanziert.

Mit freiwilligen Förderbeiträgen für Nachhaltigkeitsziele und niedrigen Kostenbeiträgen für StarterInnen verfolgt *STARTNEXT* keine reine Gewinnmaximierung, sondern inhaltliche Verwirklichungen von sinnstiftenden Projekten.

[LINK IN DER BESCHREIBUNG]



WIR HALTEN EUCH AUF DEM LAUFENDEN & FREUEN UNS AUF DIE KAMPAGNE!



4. Ausblick

Vom 17.-18. Oktober findet eine **intensive interne Spielphase** statt, bevor erneut mit externen Personen gespielt werden soll:

Neben den oben genannten Verbesserungsvorhaben soll auch ausprobiert werden von der bisherigen Metrik des Spiels, welche sich an Exploding Kittens orientiert hat, wegzukommen und zu experimentieren, ob direkt verschiedene Nachziehstapel nach Kategorien besser spielbar sind als wie bisher ein einziger Nachziehstapel.

Wie bereits in Punkt 2 erwähnt, soll der Text bearbeitet und vor allem auf den Spielkarten reduziert werden. Auch das konkrete Design wollen wir nochmals überarbeiten.

Am 18. Oktober findet auch ein Treffen mit einem weiteren Spielexperten, welcher gleichzeitig über historische Expertise verfügt.

Hierbei wollen wir vor allem Fragen bezüglich des historischen Faktenchecks klären, wie am besten mit Quellen umgegangen werden soll und wie genau ein guter Verknüpfungspunkt zwischen Wissensvermittlung und Spiel gelingen kann.

Zentrales Ziel derzeit ist, den Spielspaß maximal zu erhöhen, um schließlich mit einem guten Produkt in die Crowdfunding-Kampagne zu starten.