

PRIVILEGIEN-SPIEL (THEORETISCHER ÜBERSICHT)

Privileg-Spiel: „Privileg zu verkaufen“ – Eine Rollenspiel-Aktivität

Auf den folgenden Seiten lernen Sie ein Privilegienspiel kennen, das bewusst von den persönlichen Erfahrungen der Schüler:innen losgelöst ist. Ziel dieser Übung ist es, die oft willkürliche Natur von Privilegien aufzuzeigen und ein Bewusstsein dafür zu schaffen, wie zufällig und ungerecht deren Verteilung sein kann.

Darüber hinaus verdeutlicht das Spiel, in welchem Maße unsere Gesellschaften dazu tendieren, Menschen auf ihr sogenanntes Humankapital oder „Sozialkapital“ zu reduzieren – also auf Eigenschaften und Ressourcen, die als gesellschaftlich verwertbar gelten.

❖ Aufstellung von Regeln für respektvolles Zuhören, Vertraulichkeit und Nichtverurteilung

Damit das Privilegienspiel auf eine Weise durchgeführt wird, die Lernen, Reflexion und persönliches Wachstum fördert, ist es essenziell, im Vorfeld klare Grundregeln zu vereinbaren. Diese Regeln helfen dabei, einen geschützten Raum zu schaffen, in dem sich alle Teilnehmer:innen respektiert, ernst genommen und unterstützt fühlen.

1. Respektvolles Zuhören:

Hören Sie anderen aufmerksam und mit Offenheit zu – unterbrechen Sie nicht, wenn jemand spricht. Jede Stimme verdient Gehör.

2. Vertraulichkeit wahren:

Wenn jemand persönliche Gedanken oder Erfahrungen teilt, bleiben diese innerhalb der Gruppe.

- Besprechen Sie keine spezifischen Details oder Identitäten von Teilnehmer:innen außerhalb des geschützten Rahmens. Die Privatsphäre aller Beteiligten hat oberste Priorität.

3. Keine Urteile fällen:

Machen Sie sich bewusst, dass jede Person an einem anderen Punkt ihres Lernprozesses steht. Unterschiedliche Perspektiven und Erfahrungswelten sind gleichwertig und verdienen Respekt.

4. Reflexion statt Debatte:

Ziel der Übung ist es, zur persönlichen Auseinandersetzung mit dem Thema anzuregen – nicht, in Diskussionen oder Auseinandersetzungen abzudriften.

Es gibt Raum für alternative Interpretationen und kreative Szenarien, doch sie stehen nicht im Mittelpunkt der Aktivität.

Lenken Sie Ihre Aufmerksamkeit auf das Verstehen Ihrer eigenen Gedanken und Gefühle – und darauf, wie die dargestellten Situationen in Verbindung mit den Erfahrungen anderer stehen können.

Wenn Sie sich durch eine Aussage oder Situation herausgefordert fühlen, nehmen Sie sich einen Moment der Reflexion: Fragen Sie sich, was genau diese Reaktion in Ihnen ausgelöst hat – statt unmittelbar in eine Gegenposition zu gehen.

❖ **Ermutung zur Reflexion statt zur Diskussion**

Während des Privilegienspiels sollten die Teilnehmer:innen gezielt dazu ermutigt werden, über ihre eigenen Gedanken und Gefühle sowie über die Erkenntnisse, die sie durch die Beobachtung anderer gewinnen, nachzudenken. Der Fokus der Aktivität liegt auf Selbstreflexion und einem tieferen Verständnis – **nicht** darauf, andere zu überzeugen oder die eigene Meinung zu verteidigen.

Um die persönliche Auseinandersetzung mit den Inhalten zu unterstützen, können im Verlauf der Aktivität Reflexionsfragen gestellt werden, etwa:

- Was ist Ihnen an Ihrer Rolle im Vergleich zu anderen aufgefallen?
- Wie haben Sie sich in Ihrer Rolle in bestimmten Situationen gefühlt?
- Welche Erkenntnisse haben Sie über Ihre eigenen Privilegien oder Herausforderungen gewonnen?
- Wie könnten diese Erkenntnisse Ihre zukünftigen Interaktionen mit anderen beeinflussen?

Es ist wichtig anzuerkennen, dass das Spiel starke Emotionen auslösen kann – insbesondere weil es an sehr persönliche Erfahrungen mit Privilegien, Ungleichheit oder systemischen Benachteiligungen erinnert. Diese Reaktionen sind ein natürlicher und legitimer Teil des Prozesses. Sie können Teilnehmer:innen durch folgende Maßnahmen unterstützen:

1. Emotionale Vorbereitung: Bereiten Sie die Gruppe darauf vor, dass emotionale Reaktionen während der Übung ganz normal sind. Machen Sie zu Beginn deutlich, dass alle Gefühle – ob Verwirrung, Traurigkeit, Wut oder auch Erleichterung – erlaubt und willkommen sind.

2. Raum für individuellen Ausdruck: Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ihre Emotionen auf eine für sie passende Weise auszudrücken – sei es durch ein Gespräch, schriftliche Reflexion oder stille Verarbeitung. Machen Sie deutlich, dass es jederzeit in Ordnung ist, sich für einen Moment zurückzuziehen, um Gefühle zu sortieren.

3. Reflexionsraum im Anschluss: Bieten Sie nach Abschluss der Aktivität einen sicheren Rahmen an, in dem Teilnehmer:innen über ihre Eindrücke und Emotionen sprechen können – ob in der Kleingruppe oder im Plenum, je nach Gruppendynamik.

4. Keine Schuldzuweisungen – Fokus auf Bewusstsein: Erinnern Sie alle daran, dass es nicht darum geht, Schuldgefühle auszulösen oder Abwehrhaltungen zu erzeugen. Ziel ist es, ein Bewusstsein für strukturelle Zusammenhänge und persönliche Reflexion zu fördern.

5. Nachbetreuung und Unterstützung: Weisen Sie darauf hin, dass Teilnehmer:innen auch nach der Aktivität Gesprächsmöglichkeiten erhalten, sollten sie das Bedürfnis verspüren, weiter über ihre Erfahrungen zu sprechen oder Unterstützung zu suchen.

PRIVILEGIEN-SPIEL

ZIELSETZUNG

Die Spieler:innen schlüpfen in die Rollen fiktiver Charaktere mit unterschiedlichen Hintergründen und bewegen sich in einer Welt, die stark von gesellschaftlichen Strukturen geprägt ist. In Form eines Rollenspiels erkunden sie, wie Privilegien und Diskriminierung das Leben und die Entscheidungen ihrer Spielfiguren beeinflussen.

SPIELSETTING

Das Spiel spielt in einer fiktiven, modernen Stadt, die mit verschiedenen sozialen, wirtschaftlichen und politischen Herausforderungen konfrontiert ist – ähnlich wie die reale Welt. Alle Spieler:innen sind Bewohner:innen dieser Stadt, stammen jedoch aus unterschiedlichen sozialen Kontexten. Jede Figur basiert auf Merkmalen wie *Ethnie, sozialer Klasse, Geschlecht* und *Beruf*, denen jeweils spezifische Rollen zugewiesen werden.

Teilnahmebedingungen:

- **Anzahl der Spieler:innen:** 4–8
- Es ist auch möglich, in **Gruppen von 2 bis 3 Personen** zu spielen. Es werden maximal 8 Gruppen empfohlen.
- Eine Person übernimmt die Rolle der **Spielleitung (GM = Game Master)**.

SPIELVERLAUF

Die Lehrperson übernimmt die Rolle der Spielleitung und führt die Spieler:innen durch das Spiel. Es steht frei, ob jede:r eine Figur einzeln spielt oder ob gemeinsam in Gruppen gespielt wird.

1. **Zuweisung der Charaktere:**
Nachdem die Charaktere ausgewählt wurden, beginnt die Spielleitung damit, die einzelnen Szenarien vorzulesen.
2. **Durchspielen der Szenarien:**
In jedem Szenario passen die Spieler:innen ihre **Privilegien-Marken** entsprechend an:
 - Ziehen Sie Marken ab, wenn durch Nachteile zusätzliche Kosten entstehen.
 - Fügen Sie Marken hinzu, wenn Privilegien die Kosten des Szenarios verringern.
3. **Erfolgreiche Szenarien:**
Wenn ein Charakter ein Szenario erfolgreich bewältigt, erhält er/sie eine bestimmte Anzahl an Marken – wie im Spiel beschrieben. Es ist wichtig, den Überblick zu behalten, welche Szenarien erfolgreich abgeschlossen wurden, da sich zukünftige Situationen darauf beziehen können.

4. **Spielmarken notieren:**

Die einzelnen Spieler:innen (bzw. jede Gruppe) benötigen Papier und Stift, um die Marken zu notieren, die während des Spiels gewonnen oder ausgegeben werden. Zu Beginn verfügt jede Figur über eine bestimmte Anzahl von Privilegienplättchen, die im Laufe des Spiels je nach Vorteilen oder Benachteiligungen vermehrt oder vermindert werden.

5. **Privilegien und Benachteiligungen:**

- **Privilegien** senken die Kosten bestimmter Szenarien und erleichtern den Spielverlauf für die jeweilige Figur.
- **Benachteiligungen** hingegen erhöhen die Kosten und erschweren das Weiterkommen im Spiel.

SPIELMECHANIK

Charaktere im Spiel

Jede:r Spieler:in erhält einen **vorgefertigten Charakterbogen**, auf dem der soziale und persönliche Hintergrund der Spielfigur beschrieben ist. Diese Informationen bilden die Grundlage für das Erleben von Privilegien oder Benachteiligungen im Spielverlauf.

Der Charakterbogen enthält Angaben zu folgenden Merkmalen:

- Ethnie/ethnische Zugehörigkeit
- Geschlecht/sexuelle Orientierung
- Soziale Klasse
- Beruf
- Familiäre Situation
- Bildungsstand

Privilegienplättchen – Symbol für gesellschaftliche Vorteile

Zu Beginn des Spiels erhält jede:r Spieler:in eine bestimmte Anzahl an **Privilegienplättchen**. Diese stehen symbolisch für gesellschaftliche Vorteile, die die jeweilige Figur aufgrund ihres sozialen Hintergrunds genießt.

Charaktere, die aus **privilegierten Verhältnissen** stammen, starten mit einer größeren Anzahl an Plättchen. Dagegen beginnen **marginalisierte Figuren** – also solche mit strukturellen Benachteiligungen – mit weniger Ressourcen.

Diese Plättchen beeinflussen, wie erfolgreich die Spielfigur bestimmte Aufgaben oder Szenarien im Verlauf des Spiels bewältigen kann.

Ein zusätzlicher Spielmechanismus erlaubt es den Spieler:innen, **Plättchen untereinander zu tauschen**, sofern eine gegenseitige Einigung erzielt wird. So kann ein privilegierter Charakter sich beispielsweise bewusst dazu entscheiden, einen Teil seiner Ressourcen an eine benachteiligte Spielfigur weiterzugeben. Dieser Austausch eröffnet einen Raum für Reflexion über **Solidarität, Verbündetenschaft und soziale Verantwortung**.

Die Reise durch das Spiel – Szenen des Alltags

Unter der Leitung des Spielleiters bzw. der Spielleiterin durchlaufen die Spieler:innen verschiedene **Alltagsszenen**, die Herausforderungen des städtischen Lebens widerspiegeln. Jede Szene konfrontiert die Charaktere mit typischen Situationen, in denen Privilegien – oder deren Fehlen – eine entscheidende Rolle spielen können.

Beispiele für solche Szenarien sind:

- Die **Bewerbung um einen Arbeitsplatz**
- Das **Anmieten einer Wohnung**

- Der **Zugang zu medizinischer Versorgung**
- Der **Umgang mit Polizei oder Justizsystem**
- Der **Besuch einer Schule** oder einer anderen Bildungseinrichtung
- Erfahrungen mit **sozialer Diskriminierung** oder **Stereotypisierung**

Im Spielverlauf können **Privilegienplättchen eingesetzt werden**, um bestimmte Hürden zu überwinden oder bessere Ergebnisse zu erzielen. Ein privilegierter Charakter könnte beispielsweise einige seiner Plättchen aufwenden, um eine Stelle ohne größere Hürden zu bekommen.

Marginalisierte Figuren hingegen müssen im Rollenspiel aufzeigen, wie sie mit begrenzten Ressourcen kreative Wege finden, um alltägliche Herausforderungen zu meistern – was zu intensiven und erkenntnisreichen Spielerlebnissen führen kann.

Veranstaltungen zu Privilegien und Diskriminierung:

Im Verlauf des Spiels führt die Spielleitung (GM) gezielt **Ereignisse ein**, die entweder **Privilegierung** oder **Diskriminierung** darstellen – und damit gesellschaftliche Dynamiken der realen Welt widerspiegeln.

Diese Situationen verdeutlichen, wie unterschiedlich Menschen aufgrund ihrer sozialen Position behandelt werden, und regen die Spieler:innen zur Reflexion an.

Beispiele für solche Ereignisse:

- Eine privilegierte Spielfigur erhält eine **bessere medizinische Versorgung**, ohne lange Wartezeiten oder zusätzliche Hürden.
- Eine marginalisierte Spielfigur erlebt **Diskriminierung auf dem Wohnungsmarkt**, etwa durch Ablehnung trotz gleicher Qualifikation oder Bedürftigkeit.

Solche Ereignisse dienen nicht nur dem Spielfortschritt, sondern auch dem Ziel der Übung: Sie fordern die Spieler:innen dazu auf, **bewusst zu reflektieren**, wie die Privilegien – oder Benachteiligungen – ihrer Spielfiguren deren Erfahrungen, Möglichkeiten und Entscheidungen prägen.

Abschließende Reflexion:

Nach dem Spiel nehmen sich die Spieler:innen Zeit, um zu reflektieren, wie die Erfahrungen ihrer Charaktere durch Privilegien und Benachteiligungen geprägt waren. Die Spielleitung moderiert eine gemeinsame Auswertung und lädt zur Diskussion über die wichtigsten Erkenntnisse ein:

- Welche Privilegien haben ihrer Figur geholfen – oder sie behindert?
- Wie haben systemische Barrieren den Weg ihrer Figur beeinflusst?
- Welche Gefühle oder Einsichten hatten sie während des Rollenspiels?

- Wie lassen sich diese Erkenntnisse auf das reale Verständnis von Privilegien übertragen?

Nehmen Sie sich am Ende des Spiels bewusst Zeit, um darüber nachzudenken, **wie jede Figur bei der Erreichung ihrer Ziele unterstützt oder behindert wurde**. Reflektieren Sie dabei unter anderem folgende Fragen:

- Inwiefern haben die **Nachteile bestimmter Figuren** dazu geführt, dass sie in bestimmten Szenarien weniger erfolgreich waren?
- Welche **Szenarien empfanden sie als besonders herausfordernd** – und warum? Gab es spezifische Nachteile, die sich besonders deutlich ausgewirkt haben?

Ein wirkungsvoller Einstieg in diese Reflexion kann auch sein, die Spieler:innen bereits **vor dem Spiel** zu fragen, **wie weit sie glauben, dass ihre Figur kommen wird**. Nach dem Spiel lohnt sich dann der Vergleich mit dem tatsächlichen Ergebnis:

- **Wurden sie überrascht?**
- **Hatten sie erwartet, dass Ihre Figur in mehr oder weniger Szenarien erfolgreich sein würde?**

Blicken Sie gemeinsam auf die Privilegien bestimmter Figuren zurück und diskutieren Sie, wie diese **konkrete Szenarien im Spiel erleichtert haben**. Zum Beispiel:

- **Warum machen Privilegien wie finanzieller Reichtum, ethnische Zugehörigkeit oder eine unterstützende Gemeinschaft einen so großen Unterschied?**
- Inwiefern spiegeln die im Spiel erlebten Privilegien und Benachteiligungen **real existierende gesellschaftliche Strukturen** wider?
- Welche konkreten **Auswirkungen** haben diese Mechanismen im echten Leben – in Bezug auf Bildung, Arbeitsmarkt, Gesundheit oder soziale Teilhabe?



Charakterbögen

Person 1, 28, Weiblich, Zuwanderin, Arbeiterklasse

Privilegien: Unterstützende Gemeinschaft

Benachteiligungen: Sprachbarrieren, *rassifizierte* Diskriminierung, kein fester Arbeitsplatz

Startmünzen: 10



Person 2, 30, weiß, weiblich, wohlhabend, bisexuell

Privilegien: Reichtum, *ethnisches* Privileg, Bildung, unterstützende Gemeinschaft

Benachteiligungen: Geschlechterdiskriminierung, Homophobie

Startmünzen: 15



Person 3, 55, weiß, männlich, vermögender Geschäftsmann

Privilegien: Hoher sozialer Status, Zugang zu Ressourcen, *ethnisches* Privileg, Bildung

Benachteiligungen: Altersdiskriminierung, Erwartungen der Familie

Startmünzen: 15



Person 4, 19, Transfrau, obdachlos

Privilegien: Starkes Unterstützungsnetz

Benachteiligungen: Diskriminierung aufgrund von Geschlechtsidentität, kein fester Arbeitsplatz, Obdachlosigkeit

Startmünzen: 8



Person 5, 33, männlich, Ingenieur aus der Mittelschicht

Privilegien: Berufliche Stellung, unterstützendes Netzwerk, Zugang zu Ressourcen

Benachteiligungen: *Rassifizierte* Diskriminierung

Startmünzen: 10



Person 6, 58, schwarz, wohlhabend, queer

Privilegien: Reichtum, unterstützendes Netzwerk

Benachteiligungen: *Rassifizierte* Diskriminierung, Homophobie, Altersdiskriminierung

Startmünzen: 14



Person 7, 42, weiß, weiblich, obdachlos

Privilegien: Ethnisches Privileg

Benachteiligungen: Obdachlosigkeit, geschlechtsspezifische Diskriminierung, kein fester Arbeitsplatz

Startmünzen: 8



Person 8, 17, Roma, nicht-binär, Mittelschicht

Privilegien: Bildung, unterstützende Gemeinschaft/Netzwerk

Benachteiligungen: *Rassifizierte* Diskriminierung, geschlechtliche Diskriminierung

Startmünzen: 9

Reise

Szenario 1: Stellenbewerbung

Alle Spieler:innen bewerben sich um eine begehrte Arbeitsstelle. Um erfolgreich zu sein, müssen sie **5 Privilegien-Plättchen aufwenden**. Wer das Szenario nicht besteht, erhält die Stelle nicht – was die Chancen in künftigen Szenarien verschlechtert.

Kostensenkungen:

-2 Bildung (*Person 2, 3, 8*), -1 unterstützende Gemeinschaft/Netzwerk (*Person 1, 2, 4-6,8*)

-1 Ethnisches Privileg (*Person 2, 3, 7*); -1 Zugang zu Ressourcen (*Person 3, 5*)

Kostensteigerungen (Nachteile):

+1 Sprachbarrieren (*Person 1*); +1 Geschlechterdiskriminierung (*Person 2, 4, 7, 8*)

+1 kein fester Arbeitsplatz (*Person 1, 4, 7*); +1 Rassendiskriminierung (*Person 1, 5, 6, 8*),

+1 Homophobie (*Person 2, 6*); +2 Altersdiskriminierung (*Person 3, 6*)

Ende der Runde: 2 Spielsteine für erfolgreiche Bewerber.

Szenario 2: Wohnungssuche

Die Spieler:innen suchen nun nach Wohnraum auf einem angespannten Wohnungsmarkt. Die Kosten für eine angemessene Wohnung betragen **6 Plättchen**. Wer die Kosten nicht tragen kann, muss mit schlechter Wohnqualität oder drohender Obdachlosigkeit rechnen – was sich negativ auf künftige Szenarien auswirkt.

Kostensenkungen:

-2 Wohlstand (*Person 2, 3, 6*),

-1 unterstützende Gemeinschaft/Netzwerk (*Person 1, 2, 4, 5, 8*)

-1 hat in der letzten Runde einen Job bekommen (*Person 5, 8*),

-1 hoher sozialer Status (*Person 3*),

-1 Ethnie als Privileg (*Person 2, 3, 7*)

Kostensteigerungen (Nachteile):

+1 Obdachlosigkeit (*Person 4, 7*),

+2 familiäre Erwartungen (*Person 3*)

Ende der Runde: +3 Plättchen für erfolgreiche Wohnraumbeschaffung.

Szenario 3: Zugang zur Gesundheitsversorgung

Es tritt eine Gesundheitskrise auf. Die Kosten für qualitativ hochwertige Versorgung betragen **4 Plättchen**. Wer sie nicht aufbringen kann, riskiert langfristige gesundheitliche Einschränkungen, die sich auf kommende Szenarien auswirken (z.B. 1 zusätzliches Plättchen pro Szenario aufgrund der reduzierten Gesundheit).

Kostensenkungen:

- 2 Plättchen: Wohlstand (Personen 2, 3, 6)
- 1 Plättchen: Bildung (Personen 2, 3, 8)
- 1 Plättchen: *Ethnisches Privileg* (Personen 2, 3, 7)

Kostensteigerungen (Nachteile):

- +2 Plättchen: Homofeindlichkeit (Personen 4, 6)
- +1 Plättchen: Geschlechterdiskriminierung (Personen 2, 4, 7, 8)

Ende der Runde: 1 Token für diejenigen, die Gesundheitsversorgung in Anspruch nehmen.

Szenario 4: Rechtlicher Ärger

Ein juristischer Konflikt entsteht – etwa durch Diskriminierung am Arbeitsplatz, eine Zwangsräumung oder eine ungerechtfertigte Anzeige. Die Kosten für rechtliche Unterstützung betragen **6 Plättchen**. Scheitert die Figur, drohen finanzielle oder rechtliche Konsequenzen (ungerechtfertigte Geldstrafen, Zwangsräumung oder sogar Gefängnis), die sich auf Folge-Szenarien auswirken (z. B. Verlust des Arbeitsplatzes oder finanzielle Belastung).

Kostensenkungen:

- 2 Plättchen: Vermögen (Personen 2, 3, 6)

Kostensteigerungen (Nachteile):

- +1 Plättchen: *Rassifizierte* Diskriminierung (Personen 5, 8)
- +1 Plättchen: Kein fester Arbeitsplatz (Personen 4, 7)

Ende der Runde: 3 Spielsteine für diejenigen, die rechtliche Konsequenzen vermeiden.

Szenario 5: Höhere Bildung für Kinder

Figuren mit Kindern oder familiären Verpflichtungen tragen die Verantwortung für deren Zukunft. Die Kosten, um ihren Kindern Zugang zur höheren Bildung zu ermöglichen, betragen **5 Plättchen**. Erfolg bedeutet, dass sie ihren Kindern eine gute Zukunft sichern können, während Misserfolg erhebliche Hürden für die nächste Generation bedeutet.

Kostensenkungen:

- 2 Plättchen: Vermögen (Personen 2, 3, 6)
- 2 Plättchen: Bildung (Personen 2, 3, 8)

Kostensteigerungen (Nachteile):

- +1 Plättchen: *Rassifizierte* Diskriminierung (Personen 5, 8)
- +1 Plättchen: Homofeindlichkeit (Personen 4, 6)

Ende der Runde: 4 Plättchen für erfolgreiche Bildungsergebnisse.



Szenario 6: Ruhestand und hohes Alter

Die Figuren stehen am Übergang in den Ruhestand. Die Kosten für ein würdevolles und gesichertes Leben im Alter betragen **7 Plättchen**. Wer die Anforderungen nicht erfüllt, sieht sich mit Unsicherheit und fehlender sozialer Unterstützung konfrontiert..

Kostensenkungen:

- 2 Plättchen: Erfolgreicher Zugang zum Gesundheitssystem (Personen 2, 3)
- 1 Plättchen: Zugang zu Ressourcen (Personen 3, 5)
- 1 Plättchen: Unterstützendes Netzwerk (Personen 1, 2, 4, 5, 8)

Kostensteigerungen (Nachteile):

- +1 Plättchen: *Rassifizierte* Diskriminierung (Personen 5, 8)

Ende der Runde: 8 Spielsteine für die Sicherung eines komfortablen Ruhestands, den Sie an die nächste Generation weitergeben werden.