

NEWSLETTER 5

Shadows of Occupation – Eine Reise durch Geschichte und digitale Innovation

PROJEKTNUMMER: 101174535

Das Spiel im Test mit 240 jungen Menschen

Zwischen März und August 2026 wurde das Spiel **WWII Choices** von 240 jungen Menschen in vier zweitägigen lokalen Testworkshops in Alcoi, Ruggell und Thessaloniki gespielt und diskutiert und von sieben Expertinnen und Experten geprüft. Im Juli hielt das Projekt zudem sein Policy-Forum „Inklusivität im Gaming“ in Thessaloniki und sein Forschungssymposium „Cultural Gaming“ in Quatretondeta und Alcoi ab. Dieser Newsletter berichtet, was die Spielenden uns gesagt haben und was sich im Spiel geändert hat.

Das Spiel ist online – jetzt spielen

WWII Choices ist kostenlos im Browser verfügbar unter **ww2-choices.netlify.app**. Wählen Sie eine Figur – die Journalistin, den Bürger, die Verfolgte oder den Widerstandskämpfer – und sehen Sie in 10 bis 15 Minuten, wohin Ihre Entscheidungen führen.



Der Ergebnisbildschirm am Ende eines Spieldurchgangs

Vier lokale Testworkshops, 240 junge Menschen

Jeder Workshop lief über zwei Tage nach demselben Protokoll: Einführung, angeleitetes Spielen, individuelles Feedback vor der Gruppendiskussion, eine Sitzung zu den historischen und kulturellen Inhalten mit eingeladenen Expertinnen und Experten, gezieltes Testen und eine abschließende Qualitätsdiskussion – zu Funktionalität, Navigation, Sprache und Lokalisierung, historischer und kultureller Sensibilität, Barrierefreiheit und pädagogischer Nutzbarkeit.

- **Alcoi, 11.–12. März 2026** (ASEID) – 60 Teilnehmende mit unterschiedlicher digitaler Vertrautheit; Verständlichkeit bei der ersten Nutzung und Navigation als Prioritäten.
- **Ruggell, 20.–21. Juli 2026** (CYA) – 30 junge Menschen und Akteure aus dem Bereich Bildungsspiele, mit einer Fachkraft für Inklusion und Jugendarbeit.
- **Thessaloniki, 27.–28. Juli 2026** (Fifty-Fifty) – 75 Teilnehmende, mit einem Historiker der Besatzungszeit und einem Pädagogen für nicht-formale Geschichtsvermittlung.
- **Thessaloniki, 18.–19. August 2026** (PYLON ONE) – 75 Teilnehmende, Schwerpunkt Lokalisierung, mit einem Linguisten, einem Lokalisierungsspezialisten und einem interkulturellen Mediator.

Capital Youth Association ASEID fifty-fifty PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Was sich im Spiel geändert hat

Sieben Expertinnen und Experten prüften das Spiel während der Workshops, und alle ihre Empfehlungen wurden zusammen mit dem Feedback der Spielenden übernommen: eine knappe historische Einführung und eine klare Trennung von Fakten und Fiktion; klarere Anleitungen für die erste Nutzung; ein gemeinsames Glossar und einfachere Formulierung der Anweisungen; sichtbare Folgen jeder Entscheidung und Reflexionsimpulse nach dem Spiel; kurze Kontexthinweise für Moderierende altersgemischter Gruppen; und eine Prüfung der respektvollen Darstellung verfolgter Gruppen. Die griechische Version wurde beim Workshop von PYLON ONE im Kontext validiert; die spanische und die deutsche Version folgen derselben Lokalisierungsstrategie.

Policy-Forum „Inklusivität im Gaming“ – Thessaloniki, 7.–8. Juli 2026

Vierzig junge Menschen zwischen 18 und 30 Jahren – zehn je Partner, vielfältig in Geschlecht, kulturellem Hintergrund und Erfahrung, darunter junge Menschen aus marginalisierten Gemeinschaften in Griechenland – diskutierten zwei Tage lang in Thessaloniki, was ein Spiel inklusiv macht. In einem Policy Lab, einem Plenum und einem World Café erarbeiteten sie die **Erklärung des Forums von Thessaloniki** zu inklusiven Spielen – zu Repräsentation, Barrierefreiheit, Bildung und Lehrplänen sowie Förderanreizen –, Bewertungskarten zu WWII Choices und Ideen zur Neugestaltung für die nächste Version. Ein Besuch des Jüdischen Museums Thessaloniki verband die Diskussion mit der Geschichte der Stadt. Alle Teilnehmenden erhielten ein Youthpass-Zertifikat.



Die Gedenktafel in Quatretondeta, 22. Juli 2026

Forschungssymposium „Cultural Gaming“ – Quatretondeta und Alcoi, 22.–23. Juli 2026

Das Symposium wuchs von dem im Projekt vorgesehenen einen Tag in Alcoi auf zwei Tage. Der erste Tag in Quatretondeta war der historischen Erinnerung gewidmet: Eine **Gedenktafel** mit dem Namen des Projekts wurde in Anwesenheit des Bürgermeisters und der Gemeinde enthüllt. Der zweite Tag in Alcoi führte die Teilnehmenden in den Luftschutzbunker Cervantes und zu einer Arbeitssitzung mit Historikerinnen und Historikern darüber, wie Spiele die Erinnerung an den Krieg tragen können, gefolgt von einer Feedback- und Übertragbarkeitssitzung zum Spiel.

Wie geht es weiter?

Die letzten Monate des Projekts sind darauf ausgerichtet, das Spiel in die Öffentlichkeit zu bringen. Der **Hackathon zur kulturellen Sensibilität** findet vom 12. bis 15. Oktober in Eschen, Liechtenstein, statt, und drei **lokale Verbreitungsveranstaltungen** folgen: in Eschen am 14. Oktober, in Quatretondeta am 17. Oktober während der Fireta und in Thessaloniki am 23. Oktober. Die Partner treffen sich am 21. Oktober zum letzten Mal in Thessaloniki, und Ende Oktober werden vier kurze Videos über das Projekt veröffentlicht.

Zum Spiel: ww2-choices.netlify.app · **Website:** shadowsofoccupation.eu · **Kontakt:** cya.liechtenstein@gmail.com · **Facebook:** facebook.com/profile.php?id=61572434565924

Capital Youth Association · ASEID · fifty-fifty Social Innovation & Cohesion Institute · PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.