



Pressemappe | Stand 20.02.2025

DAS ILIOS EXPERIMENT

KlgA veröffentlicht Mobile Game für Generation TikTok zu Toleranz und Teilhabe

- Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus e.V. veröffentlicht erstes Mobile Game
- Demokratiespiel zu Toleranz und deren Aushandlung in einer vielfältigen Gesellschaft
- Spielerische Ergänzung zum klassischen Unterricht ab der 8. Klasse

Die Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus e.V. hat ihr erstes Mobile Game veröffentlicht: *DAS ILIOS EXPERIMENT* ist ein App-basiertes Adventure-Game für Jugendliche ab 14 Jahren, das vor dem Hintergrund einer zunehmend polarisierten Gesellschaft aktueller denn je ist. Es führt die Spielenden in die fiktive Stadt Ilios, wo sie über Toleranz und das Zusammenleben in einer vielfältigen Gesellschaft entscheiden. Das kostenlose, werbefreie Spiel ist ab sofort auf Deutsch und Englisch für Android und iOS erhältlich.

„Wie reagiert man auf Hass und Populismus? Das ILIOS EXPERIMENT hilft dabei, Gefahren für die Demokratie zu erkennen und dagegen vorzugehen. Ohne erhobenen Zeigefinger, aber mit Fingerspitzengefühl vermittelt es spielerisch die Bedeutung von Toleranz und Teilhabe und fördert ein respektvolles Miteinander. ILIOS ist das Spiel zur richtigen Zeit – für Jung und Alt“, **Derviş Hızarcı, Vorstandsvorsitzender des KlgA e. V.**

Wo fängt Toleranz an – wo hört sie auf?

Wie wollen wir in der Stadt zusammenleben? Wie gehen wir mit Konflikten um? Wer sich mit solchen Fragen beschäftigen möchte, ist bei *DAS ILIOS EXPERIMENT* genau richtig. Das Spiel entführt in das Jahr 2037: Die Spielenden erleben die Stadt Ilios, in der alle fair und gleichberechtigt miteinander umgehen sollen. Die Bürgermeisterin hat dafür ein Pilotprojekt gestartet: den Tolerance Score. Wer sich tolerant verhält, sammelt Punkte und erhält Vergünstigungen und Gutscheine.

In der zweiten Phase des Spiels ändern sich die Parameter des Experiments: Fehlverhalten wird nun sanktioniert. Es kommt zu Konflikten und Widerstand. Die Spielenden müssen im Dialog mit anderen und ihrer „Inneren Stimme“ Stellung beziehen: Wie definieren sie Toleranz? Nach welchen Regeln soll das Zusammenleben funktionieren?

Serious Game – auch für die schulische und außerschulische Bildung

DAS ILIOS EXPERIMENT gehört zum Genre der „Serious Games“: Das Spiel ist unterhaltsam, vermittelt aber gleichzeitig Wissen zu Demokratie, Solidarität, Diskriminierung, Ungleichheit und Protest – Themen, die in Lehrplänen relevant sind. Für den Einsatz im Unterricht und in der außerschulischen Bildung steht auf der Website Begleitmaterial bereit unter: ilios-kiga-berlin.org

Ein Projekt von



In Kooperation mit



Gefördert von



DAS ILIOS EXPERIMENT

Entwickelt und konzipiert wurde DAS ILIOS EXPERIMENT von der Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus e. V. und Playing History, gefördert wird das Projekt von der Alfred Landecker Foundation.

Besonderheiten des Spiels: „Innere Stimme“ und Minispiele

Die „Innere Stimme“

Ein zentrales Element von *DAS ILIOS EXPERIMENT* ist die „Innere Stimme“. Im Spiel verkörpern verschiedene „Innere Stimme“-Charaktere widersprüchliche Gefühle und Gedanken, z. B.:

- Impulsivität: „Warum sollte ich tolerant sein, wenn andere es nicht sind?“
- Harmoniebedürfnis: „Kann ich den Konflikt nicht einfach vermeiden?“
- Logik: „Ist Toleranz in dieser Situation wirklich gerechtfertigt?“
- Empathie: „Wie würde ich mich an ihrer Stelle fühlen?“

Die „Innere Stimme“ zeigt, dass es nicht immer leicht ist, tolerant zu sein. Sie begleitet die Spielenden durchgehend, gibt Feedback, stellt kritische Fragen und regt zu Reflexionen an. Aber die Spielenden agieren eigenständig und lösen mit ihren jeweiligen Entscheidungen unterschiedliche Spielverläufe aus.

Kurze Minispiele lockern die Dialoge im Spiel auf. Sie stehen als visuelle und spielmechanische Metaphern für die Gefühlsregulation. Die Spielenden können zum Beispiel im "Atmungsspiel" ihre innere Ruhe wiederfinden. So lernen sie, ihre Emotionen zu regulieren. Sie sehen, dass Entscheidungen nicht nur die Handlung beeinflussen, sondern auch emotionale und kognitive Herausforderungen darstellen.

Mehr Informationen und einen Trailer zum Spiel finden Sie unter: ilios-kiga-berlin.org

DAS ILIOS EXPERIMENT - ECKDATEN

- Themen: Toleranz, Demokratie, Diskriminierung, Teilhabe und Solidarität
- Geeignet für: Sekundarstufe I, ab Klasse 8, außerunterrichtliche Bildungssettings, Projektstage und -wochen, wie bspw. in der Ganztagsbetreuung, für Arbeitsgruppen oder für Projektstage
- Vorwissen: Eignet sich sowohl für Spielerfahrene als auch für Spielneulinge
- Download: Kostenlos in allen App-Stores auf Deutsch und Englisch
- Durchführung: Singleplayer-Spiel mit Möglichkeit zur gemeinsamen Reflexion in Gruppen, Einsatz von Begleitmaterial zur Vertiefung
- Spieldauer: ca. 90 Minuten (abhängig vom Spielverlauf)
- Begleitmaterial: Methoden zur Vor- und Nachbereitung – kostenlos in deutscher und englischer Sprache über die Webseite: ilios.kiga-berlin.org
- Erschienen in der Reihe KIGa Games der Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus – KIGa e.V.

Weitere Informationen: ilios-kiga-berlin.org/

Bildmaterial: bit.ly/Ilios-Bilder

Presseanfragen: kiga@laut-und-deutlich.com

Ein Projekt von



In Kooperation mit



Gefördert von



— DAS — ILIOS EXPERIMENT

PARTNER UND ZITATE



Die Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus - KIGA e.V. setzt sich seit über 20 Jahren gegen Antisemitismus, Rassismus, Hass und Intoleranz ein. Der mehrfach ausgezeichnete Träger der politischen Bildung arbeitet innovativ und intersektional. Die Angebote eignen sich für Schulen, die Erwachsenenbildung und außerschulische Erfahrungen. Richtungsweisend sind auch die Angebote der kulturellen politischen Bildung des Trägers. Die KIGA arbeitet in der gesamten Bundesrepublik und hat im Bereich der Antisemitismusprävention ein europaweites Netzwerk aufgebaut. Der Vorstandsvorsitzende Derviş Hızarcı und die Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus sind 2023 in Washington mit dem „Elie Wiesel Award“ ausgezeichnet worden.

Mehr Informationen: www.kiga-berlin.org.

Weitere Spiele in der Reihe KIGA Games: RÄTSELRÄUME – Auf den Spuren unerzählter Geschichten

Mit dem Escape-Room-Brettspiel hat KIGA Games im Mai 2024 das erste Spiel zum Themenbereich Toleranz und Respekt auf den Markt gebracht. Darin tauchen Gruppen oder Schulklassen in Kleingruppen in die Geschichten verschiedener Bewohner:innen eines Hauses ein. Jede Wohnung hat ihre eigenen Herausforderungen und Rätsel. Die Schülerinnen und Schüler entdecken fiktive, aber realitätsnahe Familiengeschichten, die auf gesellschaftliche Herausforderungen verweisen. So erhalten sie spielerisch Einblicke in die Themen Migration und Vielfalt, diskutieren Rassismus, Antisemitismus und rechte Gewalt.

Mehr Informationen: <https://www.kiga-berlin.org/en/raetselraeume/>

„Das Ilios Experiment ist das zweite Spiel in der Reihe KIGA Games und zeigt das innovative Potenzial von Serious Games, politische Bildung neu erfahrbar zu machen. Das Spiel setzt sich mit den zentralen Fragen von Toleranz und Teilhabe auseinander – zwei essenzielle Themen für eine lebendige Demokratie. Durch eine immersive Spielwelt und eine vielschichtige Geschichte werden Spieler:innen vor Herausforderungen gestellt, treten in den Dialog mit verschiedenen Charakteren und reflektieren so aktiv ihre eigene Haltung. Das Ilios Experiment macht erlebbar, was Toleranz bedeutet und wie sie im gesellschaftlichen Miteinander ausgehandelt wird. Dabei lädt es dazu ein, sich spielerisch mit den Möglichkeiten und Grenzen demokratischer Teilhabe auseinanderzusetzen – und dabei vor allem Spaß zu haben.“

Fadl Speck, Projektleiter Digitale Politische Bildung und Games KIGA e.V.

Ein Projekt von



In Kooperation mit



Gefördert von



— DAS — ILIOS EXPERIMENT



Playing History - Spiele sind das beste Medium zur Vermittlung von Inhalten - diesem Credo folgt Playing History seit über dreizehn Jahren. Das in Berlin ansässige Studio beschäftigt sich intensiv mit dem Kulturgut Spiel als Mittel zur Erzählung von Geschichte(n) jeglicher Art. Playing History entwickelt digitale, analoge und performative Games und wagt sich dabei insbesondere an brisante und politische Themen heran, stets mit dem Ziel, die Welt zugänglicher, verständlicher und damit ein Stück weit besser zu machen. Das Team, bestehend aus Expert*innen der Bereiche Games, Pädagogik und Geschichte und kreiert einzigartige Spielformate für Museen, Gedenkstätten und Bildungseinrichtungen aller Art. www.playinghistory.de

"Toleranz ist keine einzelne Entscheidung, sondern ein stetiger innerer Aushandlungsprozess. Das Ilios Experiment macht erfahrbar, wie herausfordernd es sein kann, tolerant zu handeln, und zeigt, dass demokratische Werte nicht nur verstanden, sondern täglich neu verhandelt werden müssen."

Anne Sauer, Projektleitung und Game Designerin Playing History



Die Alfred Landecker Foundation wurde 2019 gegründet und sitzt in Berlin. Sie fördert Projekte, die an den Holocaust erinnern, Antisemitismus bekämpfen und die Demokratie stärken. Diese Aufgabe ist umso herausfordernder, weil das Vertrauen in demokratische Institutionen sinkt, während Geschichtsrevisionismus und Hass gegen Minderheiten zunehmen. Um zur Zukunft der Demokratie beizutragen, versammelt und fördert die Stiftung ein Netzwerk aus Wissenschaft und Zivilgesellschaft.

„Toleranz ist für ein gutes Miteinander in unserer Gesellschaft unerlässlich. Gleichzeitig muss sie dort enden, wo die Grundlagen unseres demokratischen Staates gefährdet werden. Das zeigt uns die Vergangenheit, insbesondere im Übergang von der Weimarer Republik zur NS-Diktatur, unmissverständlich. Das digitale Spiel „Das Ilios Experiment“ leistet einen wichtigen Beitrag: Es stärkt das Bewusstsein für Toleranz und schärft das Gespür dafür, wo ihre Grenzen liegen.“

Miriam Menzel, Program Manager Alfred Landecker Foundation

Ein Projekt von

In Kooperation mit

Gefördert von

