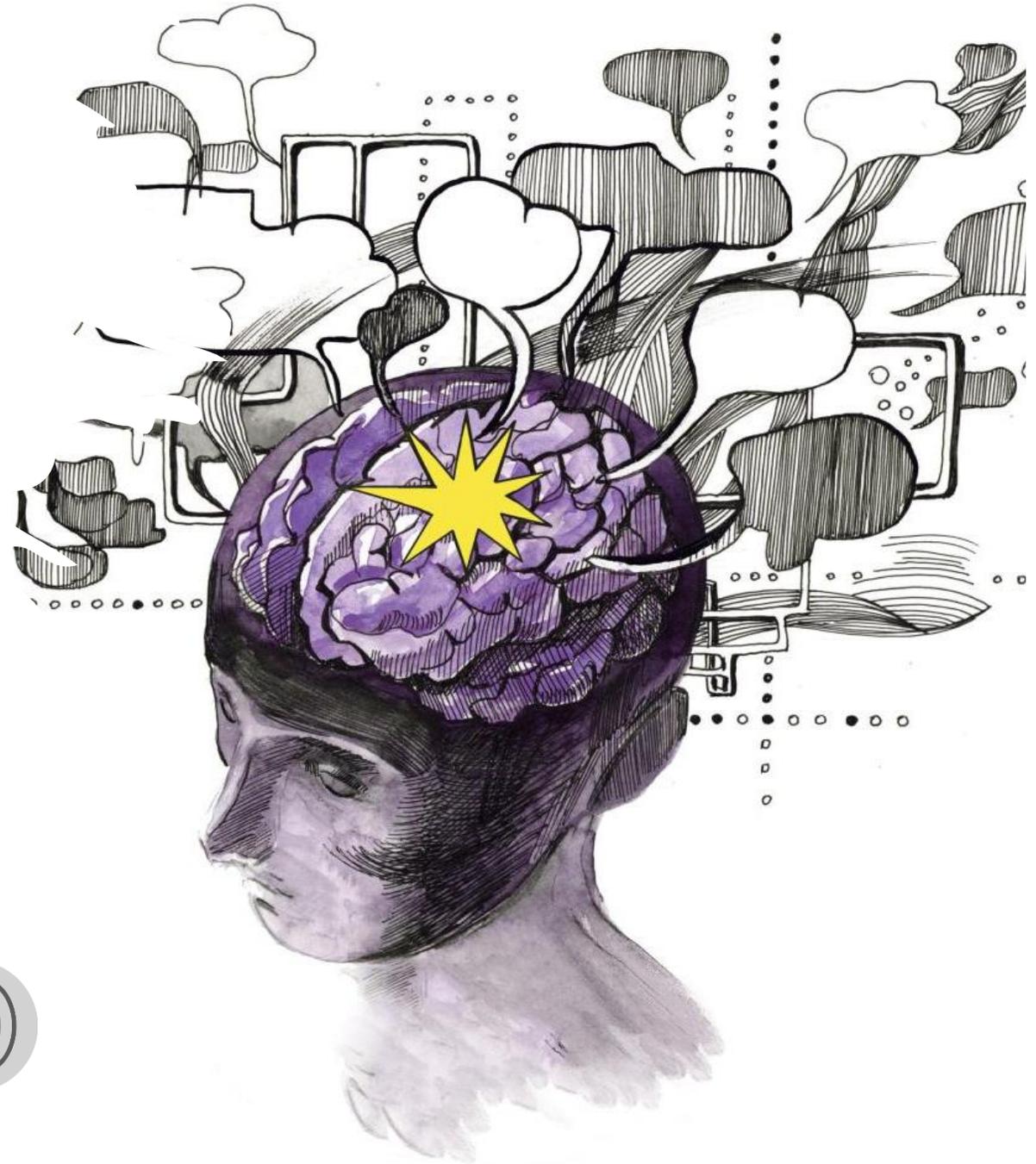


# *Tu dir (k)einen Zwang an*

Linus Förster, Florian Lampe, Vitus Steyer, Timo Weiss,  
Nico Petrowsky, Tim Jost, Haruka Miyamoto



# Inhalt

---



KONZEPT



SPIELVERLAUF



RÄTSEL



RAUMGESTALTUNG



AWARENESS ROOM

# Konzept



- 
- **Was?**  + 
  - **Wer?** Zielgruppe im Alter zwischen 15 und 25 Jahren, insbesondere Menschen, die Spaß an Brettspielen/Videospielen und Rätseln haben
  - **Wie?** Die Spieler\*innen lösen verschiedene Rätsel und werden währenddessen mit Zwangshandlungen und Zwangsgedanken konfrontiert

# Was wollen wir erreichen?



- 
- Bewusstsein für eine Erkrankung schaffen, die in der Gesellschaft kaum wahrgenommen wird
  - Aufklärung, aber nicht mit dem erhobenen Zeigefinger
  - Handlungsmöglichkeiten für Betroffene aufzeigen

# Spielverlauf



- Spieler\*innen erhalten eine Einführung
  - Triggerwarnung
  - Unser Anliegen
  - "Stellt euch vor ..."
  - Alle gemeinsam schlüpfen in die Rolle von Sam, 24, Informatik-/Mathe-/Physik-Student\*in und Rätselfan mit nicht diagnostizierter OCD

# Spielverlauf



- Danach betreten sie den Raum und die Spielzeit beginnt
  - Es läuft eine permanente Klangkulisse von Zwangsgedanken
  - Es müssen mehrere Rätsel gelöst werden, um das Spiel zu gewinnen
    - Reihenfolge weitestgehend beliebig
  - Je nach Handeln der Personen im Raum werden spontan weitere Zwangsgedanken vom Gamemaster getriggert, um ...
    - ... Spieler\*innen zu Zwangshandlungen zu bewegen, z.B. Stifte nach Farbe und Größe zu sortieren
    - ... vom Lösen der Rätsel abzulenken / Aufgaben vorzugaukeln
    - ... auf den zeitraubenden Aspekt einer OCD aufmerksam zu machen

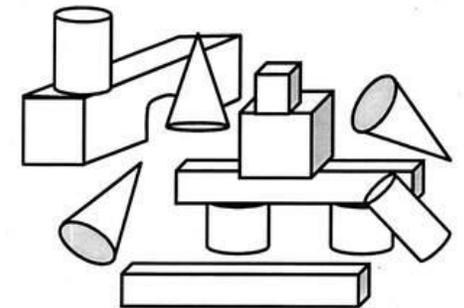
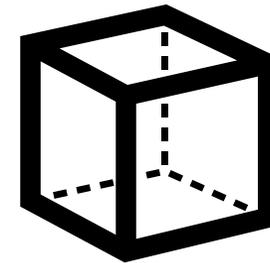
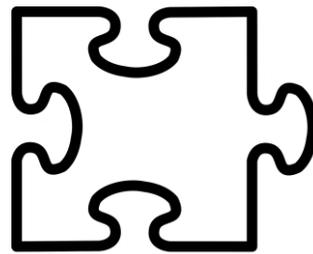
# Spielverlauf



- Nach dem Spiel gelangen die Teilnehmenden in unseren Awareness-Room
  - Bekommen die mit Zwängen verbrachte Zeit mitgeteilt
  - Vertiefende und weiterführende Informationen
  - Mediale Beispiele

# Die Ratzel

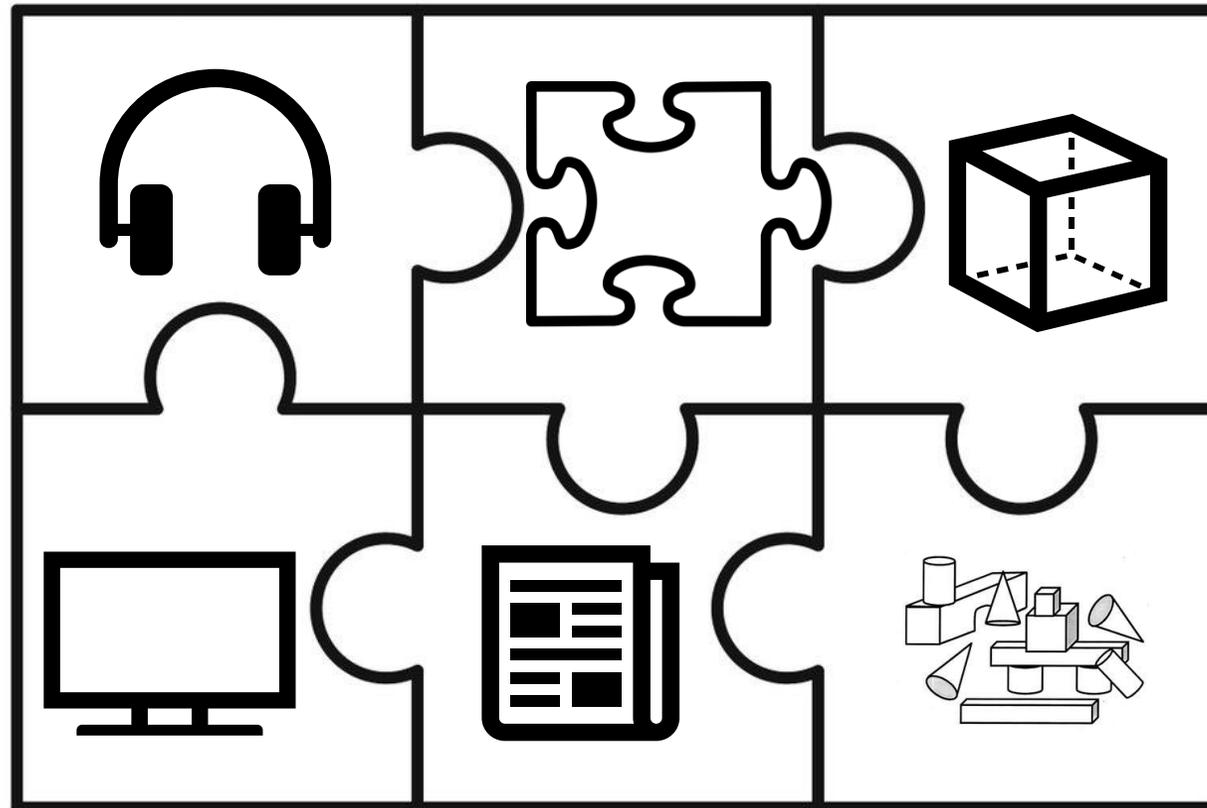
---





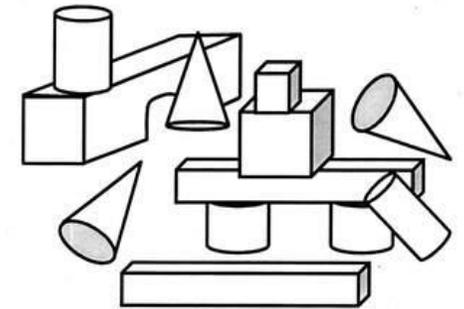
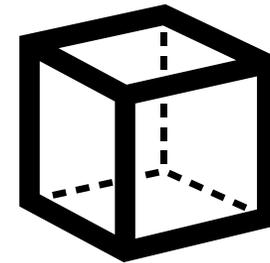
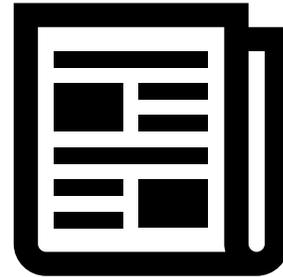
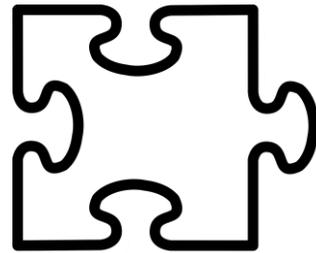
# Das Rätselkonzept

---



# Das Rätselkonzept

---



# Die Kopfhörer

---



1.2

2.1

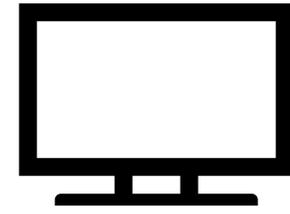
3.3

4.1



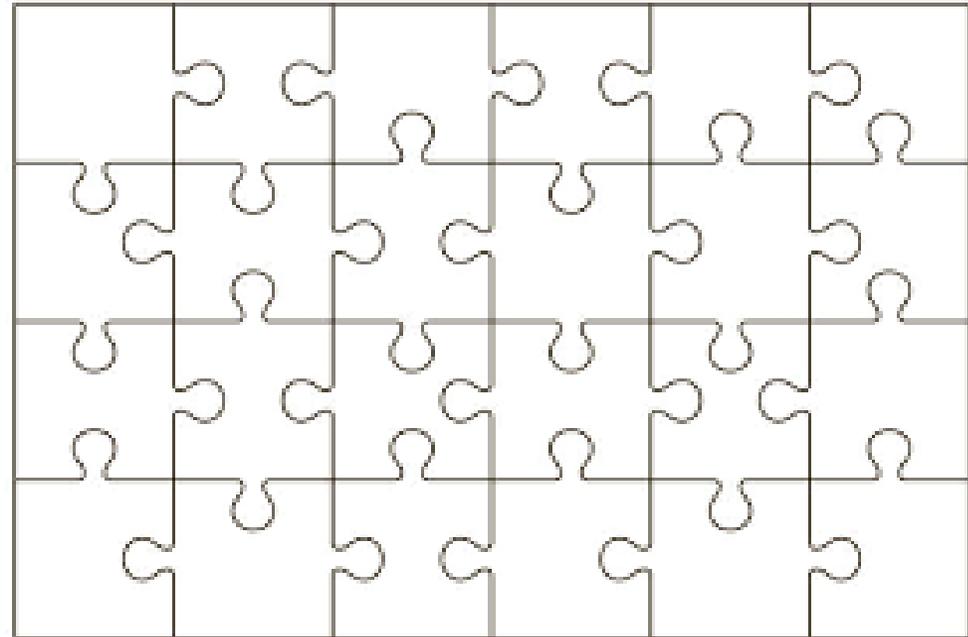
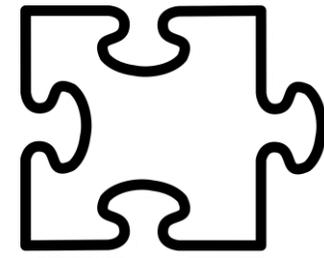
# Der Fernseher

---



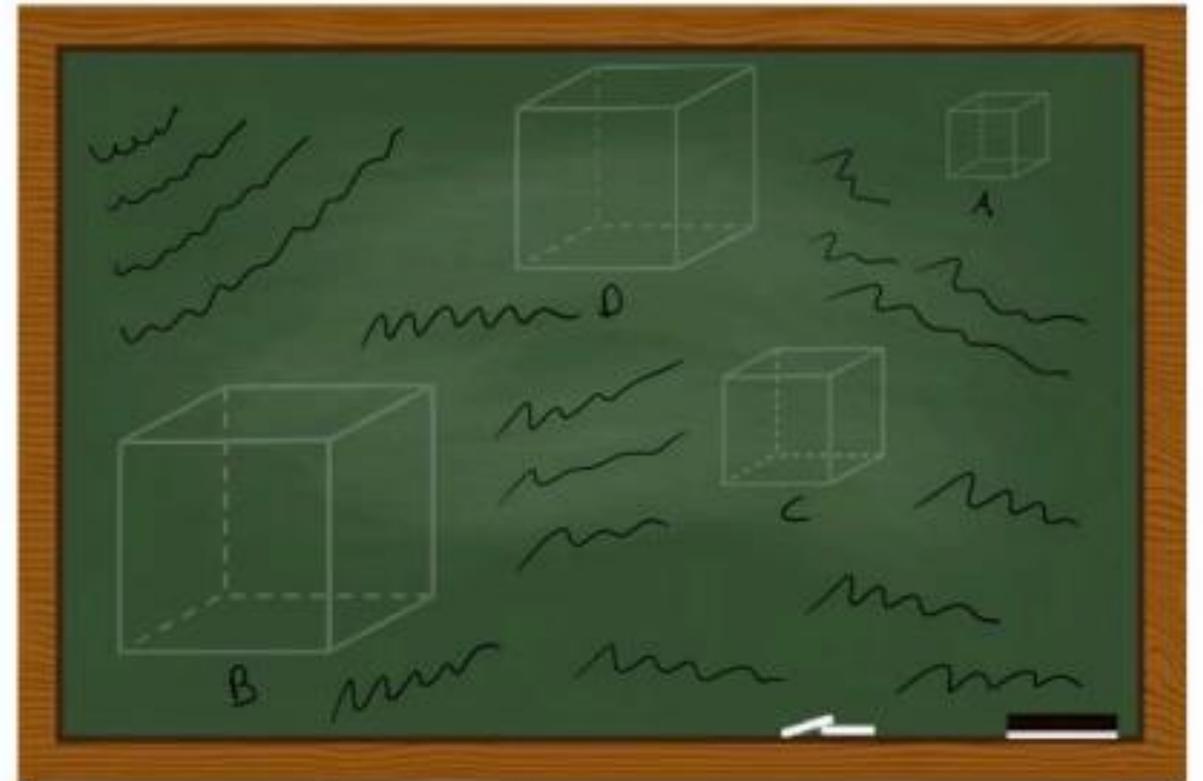
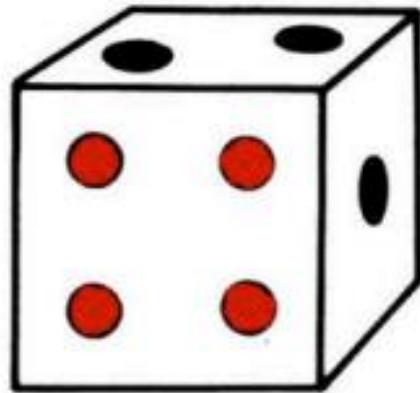
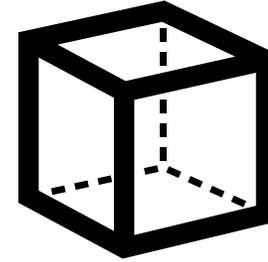
# Das Puzzle

---



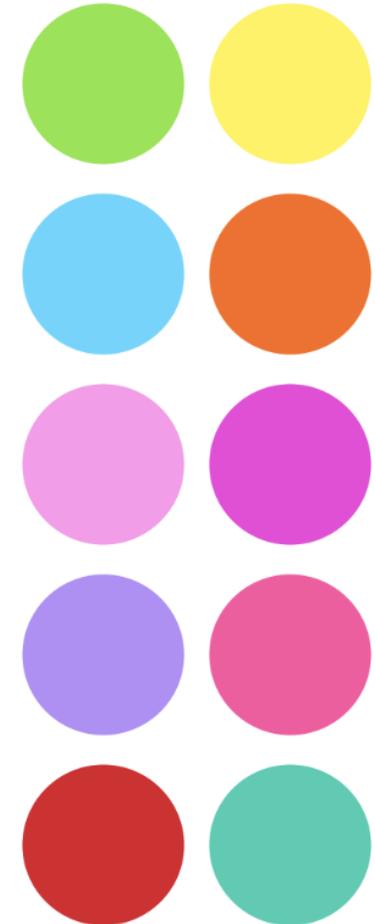
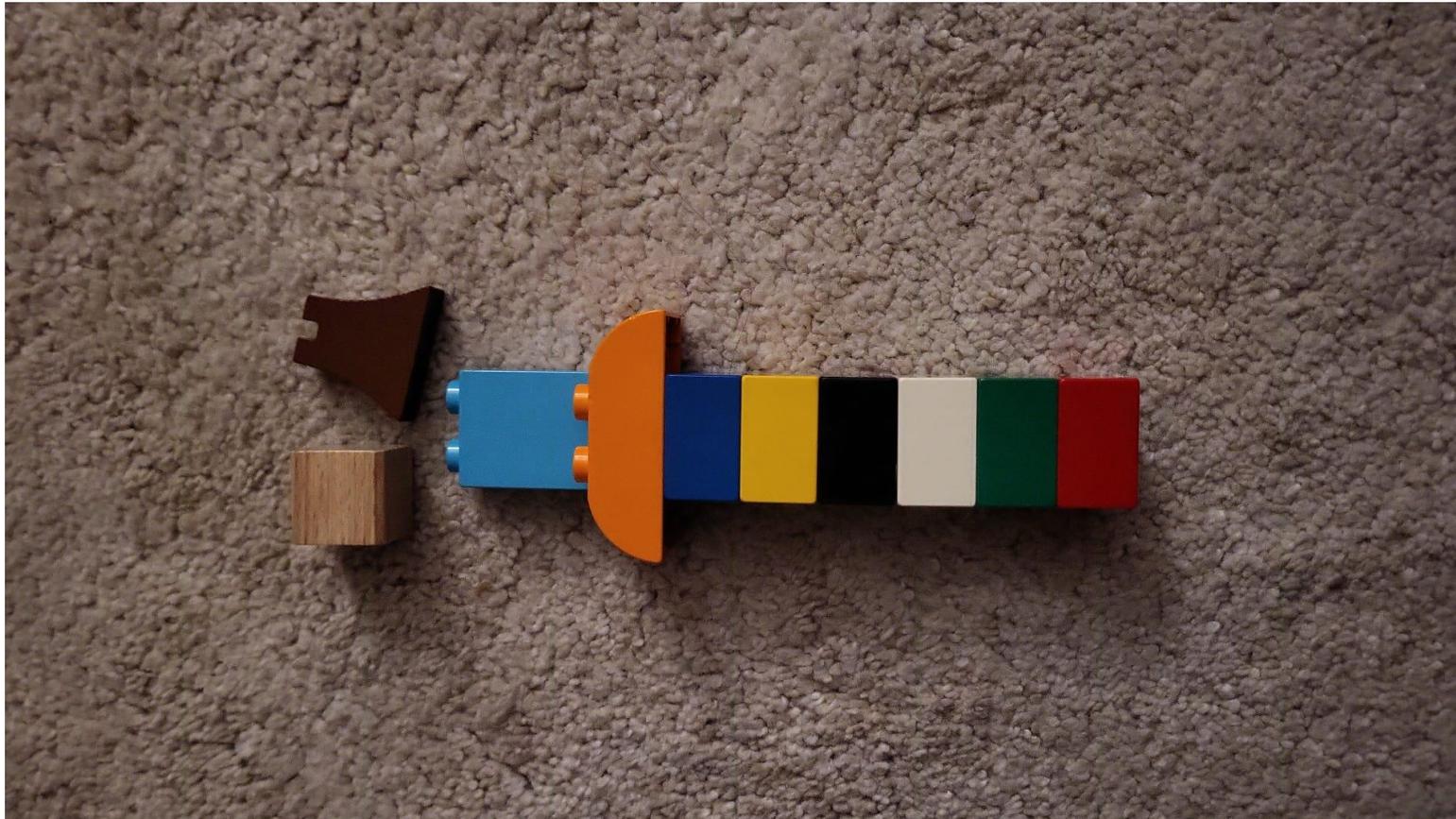
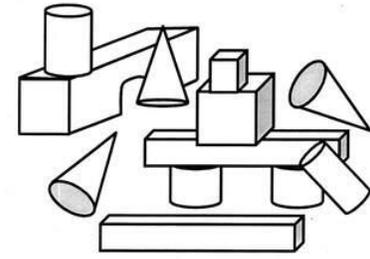


# Die Würfel

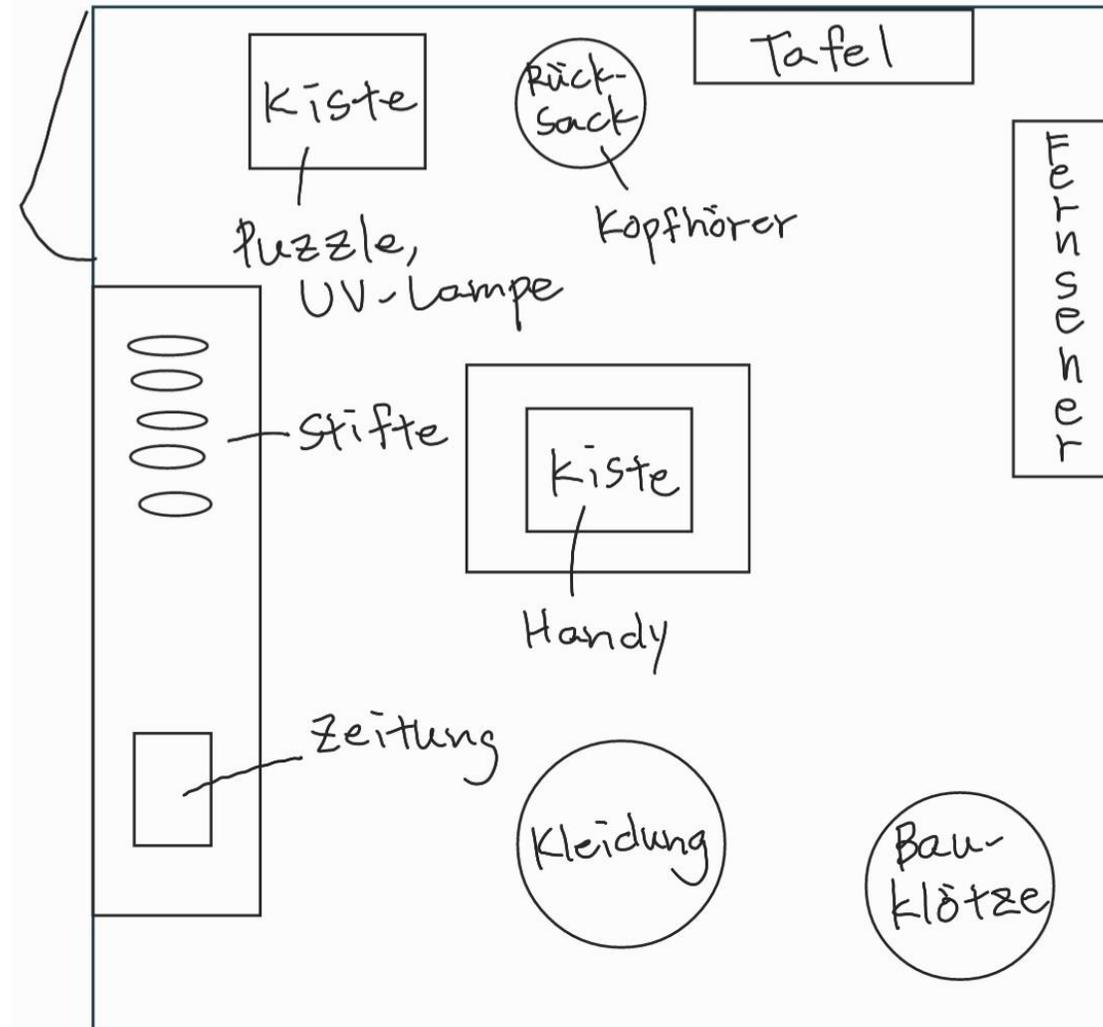


# Die Bauklötze

---



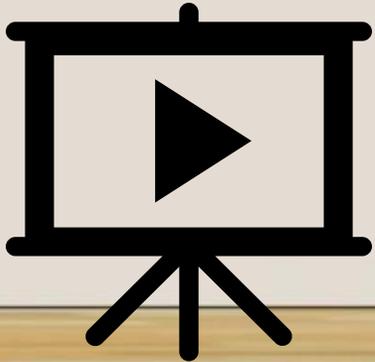
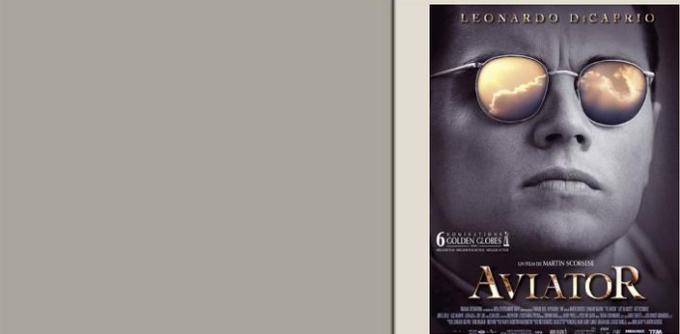
# Raumkonzept



# Awareness-Room

---





# OCD – Awareness Room





- Beinhaltet verschiedene Materialien, um über "OCD" aufzuklären
- **Tisch** mit "Take-Away-Material", wie Broschüren, Zeitschriften oder Literatur
- **Fernseher** mit Auswahl an Filmbeispielen; dazu kleine Infotexte und Verweise



- **Wand/Tafel** mit kleinen Plakaten
- 3 unterschiedliche Definitionen von OCD
- Beispiele für Social Media-Präsenz
- gemessene Spielzeit und ggf. Spieler-Feedback
- Links zu Websites, Gesellschaften und Vereinen

# Expertin

---



- Antonia Peters
- Vorsitzende des Vereins "Deutsche Gesellschaft Zwangsstörungen"