

# Rush for the web

## Hintergrund und Hinweise für den pädagogischen Kontext

Rush for the Web ist ein Spiel rund um das Thema Web-Monetarisierung. Spielern werden die Grundlagen des Konzepts der Wertschöpfung im Internet vermittelt und sie werden für die Herausforderungen, die dabei bestehen sensibilisiert.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Creators und versuchen, Projekte zu veröffentlichen und über das Internet zu vermarkten. Das Spiel führt die Spieler durch eine Reihe von Situationen, in denen sie kritische Entscheidungen treffen müssen, die einen nachhaltigen Einfluss auf den Spielverlauf und ihren Erfolg haben.

### Spieldesign

Veethika Mishra

Michael Kleinhenz

### Illustrationen

Parvati Pillai

Dieses Spiel wurde durch die Unterstützung der Interledger Foundation möglich gemacht. Weitere Informationen über ihre Arbeit für ein offenes Internet finden Sie unter [www.grantfortheweb.org](http://www.grantfortheweb.org).



Version DE-1.0 © 2022 Veethika Mishra, Michael Kleinhenz & Parvati Pillai, [info@rushfortheweb.org](mailto:info@rushfortheweb.org)  
The game design, rules, artwork and all documentation are licensed under the terms of the Creative Commons CC BY-SA license. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





## Unabhängige Creator, warum sind sie wichtig?

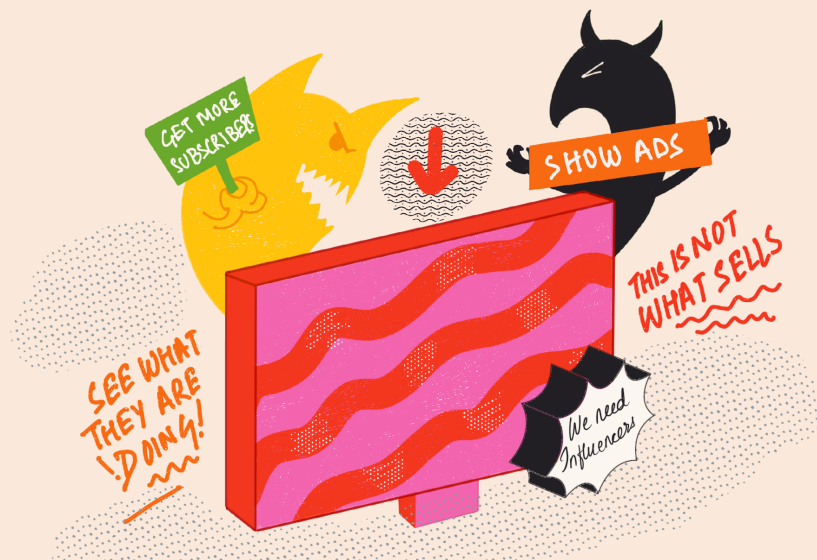
Beginnen wir damit, wer oder was ein unabhängiger "Indie"-Creator wirklich ist:

1. jemand, der Inhalte erstellt und alleiniger Eigentümer dieser Inhalte ist.
2. jemand, der keine Unterstützung von Investoren annimmt und damit keiner externen steuerung unterliegt und sich damit vollständig an den Bedürfnissen des Publikums ausrichtet.
3. jemand, der sich nicht an den bestehenden Mainstream-Medien und Formaten orientiert.

Die moderne Gesellschaft wird schrittweise in Richtung einer medialen Homogenisierung getrieben, befördert von den Massenmedien. Dies unterdrückt oft die kulturelle Vielfalt wesentlich. Unabhängige Creator können dieses Problem aufbrechen und unabhängig Überzeugungen, Fachkenntnisse und Perspektiven transportieren, die in den etablierten Medienkanälen nicht oder nur unzureichend stattfinden. Sie machen damit die Welt zu einem bunteren und lebenswerteren Ort.

Technologie und das Internet spielen bei der Stärkung dieser unabhängigen Creator eine wesentliche Rolle. Erst durch sie wird eine Plattform und ein Set von Werkzeugen bereitgestellt um diese Inhalte zu erstellen und zugänglich zu machen. Mit dem zunehmenden Eindringen der etablierten Massenmedien in die Internet-Plattformen besteht jedoch die Herausforderung nun darin, diese Plattformen effektiv und in Konkurrenz zu großen Medienunternehmen effektiv zu nutzen und sich nicht verdrängen zu lassen. Hier stehen auch die Plattformanbieter in der Pflicht, entsprechende Freiräume zu schaffen und Druck zu vermindern.

### Herausforderungen durch Big-Tech



In jüngster Zeit haben sich dazu die Rahmenbedingungen stark verändert.

Professionalisierungsdruck und der damit verbundene Kostendruck wirken sich stark auf unabhängige Creator aus, die damit gezwungen werden die Einnahmen zu steigern um ihre Kosten zu decken. Damit verbunden entsteht eine ähnliche Dynamik wie bei den etablierten

Massenmedien: Homogenisierungsdruck zur Steigerung der Reichweite um die Einnahmen zu erhöhen. Dies führt verbunden mit einer mangelhaften Regulierung zu ungewünschten Auswüchsen wie Clickbaiting, Schleichwerbung oder andere zum Teil halblegale oder verwerfliche Praktiken zur Steigerung der "Klickzahlen". Diese Entwicklung hat zu einem starken Qualitätsverfall der populären Creator-Medien geführt. Dennoch existieren weiterhin hochqualitative Formate, Ideen und Werke, weil die Breite der Plattformen und Angebote größer und damit inklusiver ist als bei den etablierten Medienkanälen. Dennoch und gerade deswegen wird es immer mehr zur Herausforderung qualitativ hochwertige Inhalte zu produzieren.

Zu diesem Problem tragen allerdings auch die Plattformen selbst bei. Die Kuratierungs- und Empfehlungsalgorithmen identifizieren in vielen Fällen Inhalte mit hohen Reichweiten unabhängig von deren Qualität. Damit werden Clickbaiting und andere Reichweitenoptimierungen vor Qualität bevorzugt. Dies schafft dann wiederum ungesunde "Erfolgmodell" und Standards für neue Inhalte und deren Autoren.

## Auswirkungen der Pandemie



Durch die während der anhaltenden Pandemie verhängten Lockdowns erlitten viele Branchen einen erheblichen Umsatzeinbruch und brachen erheblich ein. Dies führte dazu, dass Millionen von Menschen ihren Arbeitsplatz verloren und ihre Existenzgrundlage zerstört wurde. Daraus ergaben sich zweierlei Trends für unabhängige Creator:

1. der Einsatz von Smartphones und andere Consumer-Werkzeuge wurde gegenüber professionellen oder halbprofessionellen Technologien bevorzugt. Dadurch wurde die rein technische Qualität der Inhalte reduziert.
2. Quarantäneregulungen, Lockdowns und andere Einschränkungen reduzierten den "Bewegungsspielraum" von Creators und schränkten deren Breite der abgebildeten Inhalte ein.
3. der Rückgang von Zuschauerzahlen für Formate die durch die obigen Einschränkungen weniger attraktive Inhalte anbieten konnten zwang Creators dazu, sich stärker an den Algorithmus der Plattformen anzulehnen und Inhalte zu produzieren die viele Abrufe erzeugen. Wie oben bereits beschrieben ist dies oft mit einem Qualitätsverlust verbunden.

Zusätzlich zu diesen objektiven Einschränkungen wurden Creator oft auch durch den psychologischen Druck der Pandemie in ihrer Kreativität eingeschränkt oder behindert, was zu einem weiteren Qualitätsverlust der Inhalte führt.

## **Herausforderungen bei der Monetarisierung von Inhalten**

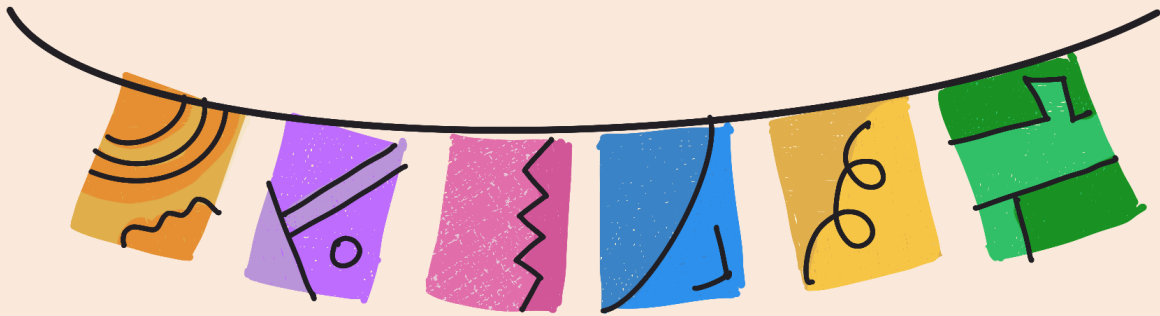
Wenn ein Creator seine Inhalte im World Wide Web veröffentlichen möchte, damit andere sie nutzen können, muss er ein Labyrinth von Entscheidungen durchlaufen, die miteinander verknüpft sind. Zunächst erscheinen diese Entscheidungen oft offensichtlich und manchmal sogar einfach. Wenn der Moment jedoch näher rückt, in dem es darum geht, Inhalte zu monetarisieren, fühlen sich Creator oft gefangen und verpflichtet, sich an die Regeln der Plattformen zu halten und den eigentlichen Grund zu missachten, aus dem sie sich einst dafür entschieden haben, diesen Inhalt zu erstellen.

Die systematische Fähigkeit, diese Situation aus der Vogelperspektive zu betrachten, könnte ihnen helfen, die Konsequenzen und Folgen ihres Handelns zu verstehen. Um ein Beispiel zu nennen: wenn sich Urheber den verschiedenen Konzepten in Bezug auf die Wiederverwendbarkeit und Auffindbarkeit der Inhalte bewusst sind, können sie dies nutzen um die Verbreitung ihrer Inhalte effektiv durch gezielte Motivation zu Remixen und Teilen und damit die Einnahmen und die Monetarisierung zu optimieren.

Weitere wichtige Aspekte bei der Monetarisierung von Inhalten:

- a. **Währung und Zahlung** – Plattformen sind meist internationale Unternehmen. Bei Einnahmen und Zahlungen müssen in vielen Fällen Währungsumwandlungen stattfinden, die zu Gebühren und anderen Kosten führen. Da sehr oft die verwendeten Zahlungsanbieter unternehmerisch mit den Plattformen verbunden sind handelt es sich hier um weitere versteckte Plattformkosten. Coil hat dies geändert. Es ermöglicht Benutzern, die Zahlungswährung einfach in ihre lokale Währung umzutauschen.
- b. **Reichweite der Inhalte** - die Authentizität und die Qualität der Inhalte sollten idealerweise die Faktoren sein, die über die Reichweite von Inhalten entscheiden. Die Selektionsalgorithmen der Plattformen haben dies jedoch so verändert, und bevorzugen Inhalte, die konformer mit dem Plattformstandard ist.
- c. **Konsistenz der Inhalte** - die Produktion von hochwertigen Inhalten über einen längeren Zeitraum bei gleichzeitig langsam verlaufenden Aufbau von Reichweite erfordert finanziell eine langen Atem.
- d. **Reichweite in Einnahmen umwandeln** – von Creators, insbesondere mit kleinen oder beginnenden Reichweiten kann nicht erwartet werden, dass sie sich selbst vermarkten. Sie sind auf die Werbeeinnahmen und andere Monetarisierungen der Plattformen angewiesen und ihnen entsprechend ausgeliefert um Einnahmen zu generieren.

## Kraft der Community



Die Creator-Community lebt von Inspiration. Wenn eine Plattform den offenen Austausch von Inspirationen und Ressourcen unter den Inhalte-Schöpfern nicht fördert, resultiert dies in einer anorganischen und ungesunden Dynamik, die oft zu Rivalität führt.

Von dieser Situation profitieren dann die Plattformen, denn es entsteht eine Qualitative Abwärtsspirale aus Inhalten, die sich mehr am Algorithmus der Plattform orientieren als an objektiven Qualitätsmerkmalen oder den Wünschen der Zuschauer und Konsumenten.

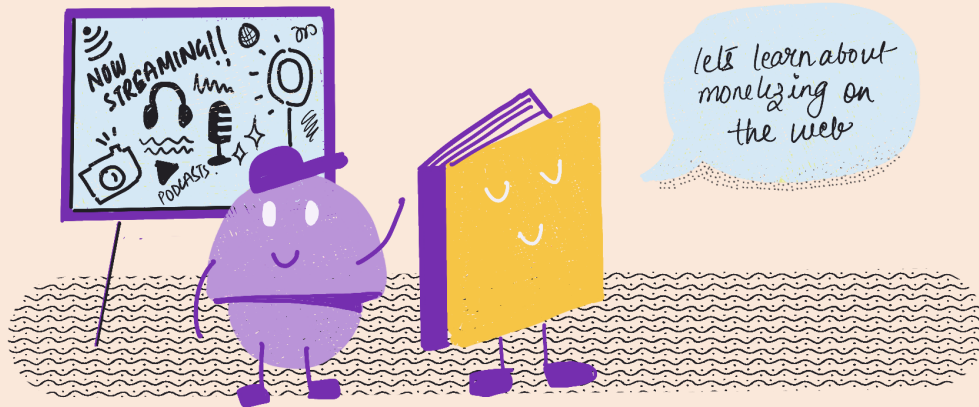
Damit eine Gemeinschaft von Künstlern und Schöpfern kreativ sein kann, ist es wichtig, dass sie sich mit Menschen umgeben, die kreatives, umsetzbares Feedback geben und mit denen sie ihre Ressourcen und Ideen austauschen können und so eine Gemeinschaft bilden.

Abgesehen von den offensichtlichen Gründen gibt es auch andere gute Gründe für die Förderung einer Gemeinschaft von Creators:

1. **Gemeinsames Engagement** - wenn Creator, die ein gemeinsames Interesse verfolgen, sich gegenseitig unterstützen, erhöhen sie die Chancen des anderen auf eine erfolgreiche Monetarisierung, indem sie ihren Publikumpool teilen. Dies verringert auch die Reibung für Einsteiger beim Aufbau von Reichweite, das die Schlüsselherausforderung darstellt.
2. **Kuratierung** - die Unterstützung der Community führt oft zu ehrlichem Feedback und umsetzbaren Vorschlägen. Wenn das Feedback direkt vom Publikum kommt, ist es viel brauchbarer und weniger ausbeuterisch für die Schöpfer als die Anlehnung an den Algorithmus.
3. **Schaffung von Gelegenheiten** - kreative Prozesse benötigen Raum. Dieser Raum kann durch eine Gemeinschaft gefördert werden oder erst entstehen. Das poolen von Ideen und der aktive Austausch von Ideenfragmenten kann entscheidend zum kreativen Prozess beitragen.



## “Rush for the Web” als pädagogisches Werkzeug



Dieses Spiel kann als Werkzeug verwendet werden, um junge und aufstrebende Schöpfer zu erziehen und zu inspirieren, damit sie auf die bevorstehenden Herausforderungen vorbereitet sind. Es wurde entwickelt, um die Erfahrungen zu simulieren, denen Entwickler ausgesetzt sind, wenn sie ihre Reise beginnen.

Es hebt die Engpässe auf dem Weg zur Monetarisierung von Inhalten über das Internet hervor und bietet auch Lösungsvorschläge dafür. Das Spielen dieses Spiels bereitet die Spieler auch auf alternative Entscheidungswege vor, um Inhalte zu erstellen, Themen zu nutzen und Inhalte unterwegs zu vermarkten.

Wir haben die Aktivität für den Moderator in verschiedene Schritte unterteilt.

### Den Kontext festlegen

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, ist es wichtig, die Teilnehmer zu ermutigen, in die Rolle eines Creators zu wechseln, damit sie aktiv im Kontext denken und auch den Details des Spiels Aufmerksamkeit schenken, die über die Kapazität eines normalen Spielers hinausgeht.

**Eisbrecher** – beginnen Sie mit einigen Anfangsfragen wie:

1. Was war der letzte Inhalt, den Du erstellt haben?
2. Wie schöpft du Inspiration für dein nächstes Projekt?
3. Vor welchen Herausforderungen stehst du bei der Monetarisierung deiner Inhalte auf einer Plattform deiner Wahl?

Auf die Antworten könnte eine kurze Diskussion folgen.

**Spieleinführung** – Stellen Sie den Spielern das Spiel durch den folgenden Auszug vor:

*Rush for the Web ist ein Spiel zur Web-Monetarisierung, das Spielern die Grundlagen des Konzepts beibringt, indem es einige praktische Beispiele*



*für die Monetarisierung von Inhalten über das Internet durch sein Gameplay simuliert.*

Erwähnen Sie, dass das Spiel mit maximal 4 Spielern gespielt werden kann. Andere Teilnehmer konnten als Zuschauer teilnehmen.

---

## Rollen

zuweisen Weisen Sie 4 Spielern jeweils eine Persona zu. Bitten Sie sie dann, den zugewiesenen Personas Merkmale hinzuzufügen, indem sie gezielte Fragen zum fiktiven Hintergrund der Figur/der Persona stellen. Einige der Fragen dazu könnten sein:

1. Was hat dich dazu bewogen, <Persona> zu wählen?
2. Auf welche Themen willst du dich konzentrieren in deiner Persona?
3. Ordne die folgenden Aspekte nach der Wichtigkeit für dich: Reichweite, Wirkung, monetäre Vorteile

Machen Sie den Spielern klar, dass sie in zukünftigen Gesprächen und bei Verhandlungen innerhalb des Spiels ihre Eigenschaften verinnerlichen und ausspielen sollen.

---

## Dialoge erleichtern

**Entscheidungen** - Das Gameplay erfordert das Treffen von Entscheidungen. Ermutigen sie die Spieler, die Entscheidungen, die sie treffen zu begründen und darzulegen.

**Verhandlungen** - Innerhalb des Spiels müssen Verhandlungen geführt werden. Ermutigen sie die Spieler, diese Verhandlungen, deren Ziele und die Bewertung des Ergebnisses zu erklären und darzulegen, was die Entscheidungsfaktoren und Denkprozesse waren.

---

## Rückblick

Die Erkenntnisse des Spiels sollten schließlich besprochen werden und jeder teilnehmende Spieler sollte sein persönliche Sichtweise auf das Thema in der Runde teilen. Ermutigen sie die Spieler aktiv in einer Diskussion einzusteigen und die gewonnenen Erfahrungen und Einsichten zu teilen und zu diskutieren, insbesondere im Hinblick auf die Herausforderungen als Creator und deren Lösungsmöglichkeiten.



## “Rush for the Web” als Basis für Remixes

“Rush for the Web” sieht sich als offenes Projekt. Alle Inhalte, das Spieldesign, die Regeln, die Illustrationen und die Layoutdateien sowie die Quellcodes für die elektronischen Komponenten sind unter offenen Lizenzen verfügbar. Im pädagogischen Kontext kann “Rush for the Web” auch als “Baukasten” genutzt werden um neue Inhalte zu schaffen und einen kreativen Prozess zu fördern.

Die einzelnen Ressourcen sind hier zu finden:

- Illustrationen: Zeichnungen, Logos, Covergrafiken  
<https://drive.google.com/drive/folders/1un2gPCrIm0T5vGhtNzHkIxXIYmWAIgPL>
- Layout-Dateien für Karten, Spielmatte, Referenzkarten usw.  
[https://drive.google.com/drive/folders/1okMxyH2\\_LJdLMnPyXVvGIBpzXnngKVGO](https://drive.google.com/drive/folders/1okMxyH2_LJdLMnPyXVvGIBpzXnngKVGO)
- Regeln (Englisch)  
<https://docs.google.com/document/d/1YxwZSbiFGg100uRhP5iBjsXvUEVTS11tuNKPWI-tSZE/edit>
- Regeln (Deutsch)  
<https://docs.google.com/document/d/1o249DzyznY3WjQUvBQbyxks0MyISb4Tj9JrydEsfES4/edit>
- Sourcecode für Kartengenerator, App und Backend  
<https://gitlab.com/projectlaunchpad>

Wenn sie dieses Material nutzen um neue Inhalte zu erstellen und zu veröffentlichen würden wir uns über einen Hinweis freuen: [info@rushfortheweb.org](mailto:info@rushfortheweb.org).