



Vielen Dank, dass Sie dieses Kit für das Spiel „Decide“ heruntergeladen haben!

In jedem Kit sind alle erforderlichen Elemente für eine Gruppe von bis zu 8 Mitspielern für das Spiel „Decide“ enthalten. Bei mehr als 8 Mitspielern sollte jede Gruppe ein Kit besitzen.

Das Kit kann auf Papier oder Karton in A4-Größe ausgedruckt werden. Beste Ergebnisse erzielen Sie auf Papier mit 160 g/m².

Die ersten 9 Seiten sind bunt umrahmt. Diese farbigen Rahmen geben an, auf welches farbige Papier die Seiten gedruckt werden sollten. Es gibt 3 oder 4 grüne, 3 oder 4 blaue, 1 gelbe und 2 orangefarbene Seiten.

Die restlichen Seiten sollten auf weißes Papier oder weißen Karton gedruckt werden.

Die letzten 4 Seiten sind die Tischsets sowie die Anweisungen für jeden Mitspieler.

Bitte achten Sie darauf, dass jeder Mitspieler ein Tischset im A3-Formaterhält.

Die Karte mit den Anweisungen sollte in Farbe ausgedruckt werden. Ein Schwarz-Weiß-Druck ist jedoch auch möglich.

Achten Sie darauf, dass jeder Mitspieler ein Tischset sowie eine Karte mit den Anweisungen erhält.

Wir wünschen viel Spaß mit „Decide“!

Wenn Sie Fragen haben oder weitere Informationen wünschen, senden Sie uns eine E-Mail an: info@playdecide.org



Creative Commons License Deed

Attribution-Share Alike 3.0 Unported

You are free:



to **Share** — to copy, distribute and transmit the work



to **Remix** — to adapt the work

Under the following conditions:



Attribution — You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).



Share Alike — If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same, similar or a compatible license.

With the understanding that:

Waiver — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.

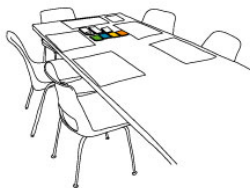
Public Domain — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.

Other Rights — In no way are any of the following rights affected by the license:

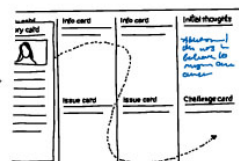
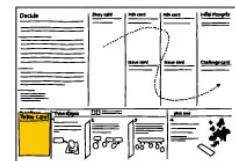
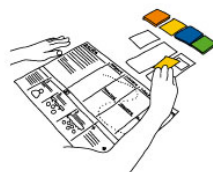
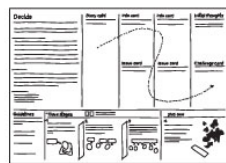
- Your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
 - The author's moral rights;
 - Rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights.
- **Notice** — For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. The best way to do this is with a link to this web page.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

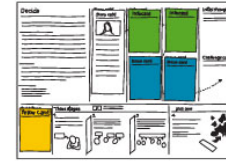
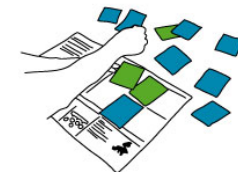
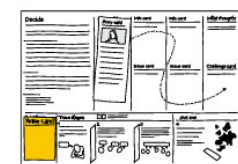
1



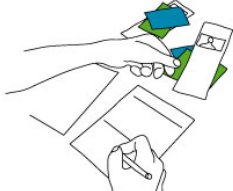
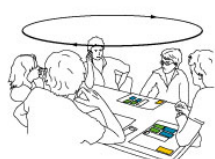
2



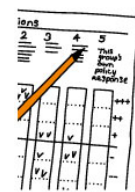
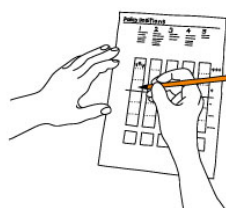
3



4



5



6



Gebrauchsanleitung

1.

Vorbereitungen

Drucken sie die PDF's auf buntem Papier oder dünnem Pappkarton aus, entsprechend der Namen der Dateien. Sie brauchen die folgenden A4 Blätter: gelb (1), orange (2), grün (3), blau (3) und weiß (7).

Schneiden Sie die Karten aus.

Drucken oder kopieren Sie so viele Platzsets und Spielanweisungen wie es Mitspieler gibt. DECIDE funktioniert am besten, wenn es mit 4 bis zu 8 Menschen gespielt wird.

2.

Beginnen.

Vom Beginn bis zum Ende wird es 80 Minutes dauern, DECIDE zu spielen.

Alle Mitspieler haben ein 'Platzset' vor sich. Es gibt verschiedene Arten von Karten, die die Platzsets allmählich füllen werden.

Der Spielleiter führt die Mitspieler durch den Ablauf des DECIDE indem er die abgebildeten Anweisungen benutzt. Er oder sie erläutert die Ziele des Spiels.

Während der ersten Phase von DECIDE werden Informationen gesammelt und geteilt Dann folgt die Diskussionsphase.

In der dritten Phase versuchen die Spieler eine gemeinsame Gruppenaussage zu formulieren. DECIDE endet, wenn die Resultate in www.playdecide.eu hochgeladen sind.

Bevor die erste Phase beginnt, weist der Spielleiter alle Spieler auf die Gesprächsrichtlinien (unten links) hin und verteilt die gelben Karten.

Jeder Mitspieler kann eine gelbe Karte hoch halten um die Diskussion zu unterbrechen, falls er oder sie meint, jemand würde sich nicht an die Richtlinien halten.

Sobald der Anlass für diese Unterbrechung geklärt ist, wird die Diskussion fortgeführt.

Oben rechts ist Platz für Notizen und 'neue Gedanken'.

3.

Phase 1. Information

Dieser Teil des Spiels dauert etwa 30 Minuten.

Alle Spieler lesen die Anweisungen (oben links).

Alle Spieler lesen einige Geschichten-Karten, wählen eine, die für sie von Bedeutung zu sein scheint und legen sie auf das Platzset. Jeder Spieler fasst seine Geschichte-Karte kurz für alle zusammen

Alle Spieler tauschen alle Info-Karten aus und lesen sie, wählen zwei, die für sie bedeutsam sind, und legen sie auf ihr Platzset.

Jeder Spieler fast seine Info-Karten knapp für alle zusammen.

Alle Spieler lesen die Themenkarten, wählen zwei, die für sie bedeutsam sind, und legen sie auf ihre

Platzsets. Jeder Spieler fasst seine Themenkarten kurz für alle zusammen.

Die Spieler können jederzeit die weißen Karten nutzen um bei Bedarf Informationen oder Themen hinzuzufügen.

(nicht alle Schritte werden erklärt, das selbe Vorgehen wird für Geschichten-, Info- und Themenkarten wiederholt. Am Ende dieser Phase werden alle Kartenarten auf den Platzsets gezeigt – wie auf der letzten Abbildung)

4.

Phase 2. Diskussion

Dieser Teil des Spiels dauert etwa nochmals 30 Minuten.

Es gibt unterschiedliche Arten der Diskussion. Sie können die wählen, die am besten zur Art der Gruppe passt.

Da wäre die 'Freie Art'. Keine Beschränkungen, die Diskussion läuft zwischen den Mitspielern ab. Jeder versucht, die Gesprächsrichtlinien zu beherzigen (falls nicht, können die gelben Karten benutzt werden).

Eine mehr strukturierte Art ist es, "in Runden zu sprechen".

Falls die Diskussion schwierig wird oder einzuschlafen droht, können 'Herausforderungskarten' die Lage auflockern. Der Spielleiter händigt sie umgedreht aus. Die Spieler lesen sie und reagieren.

Während dieser Phase verwenden die Spieler die Karten um ihre Argumente zu unterstützen.

Sie legen die Karten, die ihre Gesprächsbeiträge unterstützen, auf den Tisch, legen passende zusammen und halten die Diskussion fest indem sie Cluster um die Themen bilden, die die Ansicht der Gruppe wiedergeben.

Alle Arten von Karten können verwendet werden um einen Cluster zu bilden.

Am Ende dieser Phase sollte es zumindest ein Cluster geben.

5.

Phase 3. Eine gemeinsame Gruppenaussage

Dieser letzte Teil von DECIDE wird etwa 20 Minuten dauern.

Jeder liest die 4 politischen Positionen.

Auf Basis der Feststellungen des oder der Cluster wählen alle Spieler einzeln und der Reihe nach unter allen 4 politischen Positionen.

Versuchen Sie gemeinsame Vorstellungen zu finden. Gibt es eine politische Position, mit der Sie alle leben können? Falls nicht, versuchen Sie als Gruppe eine eigene 'fünfte Position' zu formulieren.

6.

Hochladen der Resultate.

Der Spielleiter lädt die Ergebnisse auf dem Abstimmungsformular mithilfe der 'upload' Funktion auf der folgenden Website www.playdecide.eu

Ihre Resultate werden zu denen aller anderen Spieler der in ganz Europa gespielten DECIDE Spiele hinzugefügt.

Info-Karte 1

Neuronale Plastizität

Neuronale Plastizität ist die Fähigkeit unseres Nervensystems, die Struktur und Funktion von Synapsen, Nervenzellen oder ganzen Hirnarealen zu verändern.

Das geschieht etwa als Reaktion auf Lernprozesse, nach Unfällen oder durch gezielte Gehirnstimulation. Die neuronale Plastizität besteht über das gesamte Leben hinweg, ist aber in den ersten Lebensjahren besonders wichtig.

Info-Karte 2

Neurale Stammzellen

Neurale Stammzellen sind Vorläuferzellen, aus denen sich Gehirnzellen und alle anderen Nervenzellen entwickeln.

Sie könnten verwendet werden, um Schäden im Nervensystem zu reparieren. Studien zeigen, dass die Injektion neuraler Stammzellen möglicherweise die Funktion von bestehenden Zellen verbessert.

Damit wären auch Anwendungen im Bereich Neuro-Enhancement denkbar.

Info-Karte 3

Neurodegenerative Erkrankungen

Neurodegenerative Erkrankungen sind Erkrankungen des Nervensystems, bei denen Nervenzellen geschädigt werden und absterben.

Bewegungsstörungen und Demenz – der Abbau der geistigen Leistungsfähigkeit – sind häufige Symptome. Zu den neurodegenerativen Erkrankungen gehören z.B. Parkinson und Alzheimer. Viele dieser Erkrankungen sind bisher noch nicht heilbar.

Info-Karte 4

Alzheimer

Zur Behandlung von Alzheimer stehen verschiedene Medikamente zur Verfügung.

Einige davon, so genannte Cholinesterase-Inhibitoren, scheinen auch die kognitiven Fähigkeiten von gesunden älteren Menschen zu verbessern.

Sie könnten in Zukunft dafür eingesetzt werden, schon die Entstehung neurodegenerativer Erkrankungen zu verhindern.

Info-Karte 5

Demenz

Bei einer Demenz sterben Gehirnzellen deutlich rascher als üblich ab.

Die Folgen sind Vergesslichkeit und die Beeinträchtigung wichtiger Gehirnfunktionen.

Erkrankte können ihren Alltag schwer selbstständig bewältigen. Weltweit sind derzeit 48 Millionen Menschen, insbesondere ältere Personen, von Demenz betroffen. Für 2030 wird ein Anstieg auf 75 Millionen Fälle prognostiziert.

Info-Karte 6

Pharmakologische Verbesserungen

Medikamente zur Behandlung der Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) werden für Kinder ab sechs Jahren als sicher eingestuft.

Man nimmt an, dass sie auch bei gesunden Menschen die kognitiven Fähigkeiten verbessern.

Es gibt dafür jedoch noch keine wissenschaftlichen Beweise. (> Info-Karte 7)

Info-Karte 7

Das Medikament Ritalin

Ritalin wird zur Behandlung der Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) eingesetzt.

Es wird auch von Gesunden genutzt, die sich davon eine verkürzte Schlafdauer und erhöhte Aufmerksamkeit erwarten.

In Europa haben bis zu 16% der Studierenden bereits einmal Ritalin eingenommen. In den USA sind es bis zu 35%. (> Info-Karte 6)

Info-Karte 8

Antidepressiva als Stimmungsaufheller

Da neuere Antidepressiva mittlerweile relativ sicher sind, werden sie in der Gesellschaft breit angewendet.

Es gibt einen Trend, dass auch gesunde Menschen Antidepressiva als „Stimmungsaufheller“ verwenden, um sich „besser als gut“ zu fühlen.

Info-Karte 9

Gesetzliche Regelung

Um Medikamente für Neuro-Enhancement gesetzlich zu regeln, müsste man sie einer der folgenden Kategorien zuordnen:

- Rezeptpflichtige Medikamente
- Nicht-rezeptpflichtige, aber apothekenpflichtige Medikamente
- Homöopathische Medikamente, Kosmetika
- Nahrungsergänzungsmittel für medizinische Zwecke

Info-Karte 10

Amphetamine

Amphetamine sind eine Gruppe chemischer Verbindungen. Sie sind legal als Medikamente verfügbar, aber auch illegal als Drogen (z.B. Speed, Ecstasy) in Verwendung. Amphetamine ähneln den Neurotransmittern (Botenstoffen im Nervensystem).

Sie können z.B. die Stimmung aufhellen oder die Aufmerksamkeit steigern.

Info-Karte 11

Neurotechnologien

Neurotechnologien wie die transkranielle Gleichstromoder Magnetstimulation sollen zur Verbesserung der kognitiven Leistungen eines gesunden Gehirns beitragen.

Mithilfe von elektrischem Strom oder elektromagnetischen Feldern, die die Kopfhaut und die Schädelknochen (= transkraniell) durchdringen, sollen Gehirnregionen stimuliert oder deaktiviert werden. (> Info-Karte 12 & 13)

Info-Karte 12

Transkranielle Gleichstromstimulation

Bei der transkraniellen Gleichstromstimulation werden Elektroden, die schwachen Strom abgeben, an der Kopfhaut angebracht.

Dadurch werden verschiedene Gehirnaktivitäten (wie sensomotorische Fähigkeiten, Gedächtnis und Aufmerksamkeit) verbessert.

Bisher sind nur wenige Nebenwirkungen dieser Methode bekannt.

Info-Karte 13

Transkranielle Magnetstimulation

Transkranielle Magnetstimulation ist eine nicht-invasive Methode, bei der Magnetfelder Nervenzellen stimulieren oder hemmen.

Sie soll das Gedächtnis, logisches Denken und das Erlernen neuer Fähigkeiten verbessern. Genauso soll sie gegen Depressionen, Süchte, schwere Müdigkeit und Tinnitus wirken.

Bis auf leichte Kopfschmerzen sind keine weiteren Nebenwirkungen bekannt.

Info-Karte 14

Tiefe Hirnstimulation

Krankheiten, die mit Veränderungen der Hirnaktivität einhergehen (z.B. Depression, Alzheimer, Parkinson), lassen sich durch „Tiefe Hirnstimulation“ behandeln.

Dabei werden impulsgebende Elektronen ins Gehirn implantiert.

Die Operation birgt gesundheitliche Risiken (Infektion, Blutungen).

Zudem kann sie zu Persönlichkeitsveränderungen und Stimmungsschwankungen führen.

Info-Karte 15

Gehirnstimulatoren für zuhause

Gehirnstimulatoren wie „Foc.us“ oder „Brain Stimulator“ können heute bereits im Internet bestellt werden.

Sie versprechen eine erhöhte Gehirnkapazität, Effizienz und Kreativität. Sie werden beispielsweise von ComputerspielerInnen verwendet.

Es gibt jedoch keine klinischen Studien zur Wirksamkeit oder Sicherheit dieser Geräte, da sie nicht als medizinische Geräte vermarktet werden.

Info-Karte 16

Neuroprothesen

Neuroprothesen in der Netzhaut und im Innenohr sollen ausgefallene Nervenfunktionen wiederherstellen oder ersetzen.

Durch eine Netzhaut-Prothese können PatientInnen teilweise wieder Umrisse von Gegenständen oder Licht/Schatten-Unterschiede erkennen.

Anwendungen des Neuro-Enhancement gibt es mit Neuroprothesen noch keine, sie sind aber vorstellbar.

Info-Karte 17

Gehirn-Computer-Schnittstellen I

Bei einer Gehirn-Computer-Schnittstelle werden Elektroden entweder nicht-invasiv am Kopf angebracht oder ins Gehirn implantiert.

Die Elektroden messen die Gehirnwellen und verwenden sie als „Sprache“, um mit computergesteuerten Geräten (z.B. Rollstühlen, Prothesen) zu interagieren.

Durch bloßes Denken an eine Aktivität wird somit ein Gerät gesteuert. (> Info-Karte 18)

Info-Karte 18

Gehirn-Computer-Schnittstellen II

Gehirn-Computer-Schnittstellen (GCS) werden auch von gesunden Menschen, z.B. professionellen MusikerInnen, eingesetzt.

Sie wollen dadurch ihre Kreativität beim Komponieren verbessern. Ob dies auch wirklich funktioniert, ist umstritten. Auch im Gaming-Bereich werden GCS bereits getestet: Die Spielsteuerung erfolgt dabei durch die GCS. (> Info-Karte 17)

Info-Karte 19

Militärische Anwendung

Medikamente zur Behandlung von Schlafstörungen können die Wachsamkeit über Tage hinweg verlängern.

Das US-Militär forscht an deren Anwendung bei gesunden Menschen und hat bereits einige Millionen Dollar in diese Forschung investiert.

SoldatInnen sollen dadurch ohne Nebenwirkungen für mehrere Tage wach und aufmerksam bleiben können. Sie müssen den Schlaf aber dann nachholen.

Info-Karte 20

EU-Richtlinie

Die Verwendung von Geräten zur Verbesserung der kognitiven Leistungen ist zurzeit nicht gesetzlich reguliert.

Sie könnten aber mit einem entsprechenden Zusatz durch die EU-Richtlinie 93/42/EWG abgedeckt werden, die den Einsatz von Instrumenten und Stoffen für die Untersuchung, den Ersatz oder die Veränderung des anatomischen Aufbaus oder eines physiologischen Vorgangs regelt.

Info-Karte 21

Transhumanismus

TranshumanistInnen sprechen sich stark für Neuro-Enhancement aus. Sie möchten die gegenwärtigen menschlichen Grenzen durch den Einsatz neuer Technologien überwinden und die menschliche Lebenserwartung radikal verlängern.

Eine andere transhumanistische Vision ist das „Weiterleben“ des eigenen Bewusstseins in einer virtuellen Computer-Realität, um Unsterblichkeit zu erlangen.

Info-Karte 22

Frontal-Lobotomien

Zwischen 1930 und 1950 wurden Schizophrenie-PatientInnen behandelt, indem ihnen der vordere Teil des Gehirns entfernt wurde. Dies hatte bleibende Persönlichkeitsveränderungen zur Folge.

Heutzutage gibt es Methoden wie die Tiefe Hirnstimulation (> Info-Karte 14), mit denen versucht wird Schizophrenie zu behandeln.

Sie können ebenfalls die Persönlichkeit verändern.

Info-Karte 23

Schöne neue Welt

In Aldous Huxleys Roman „Schöne neue Welt“ aus dem Jahr 1932 beseitigt die Droge „Soma“ alle schmerzlichen Gefühle und wird in der gesamten Gesellschaft konsumiert.

Heute gibt es bereits einige Medikamente, von denen man sich ähnliche Effekte erhofft.

Info-Karte 24

Medikamente als Neuro-Enhancement

Folgende Medikamente könnten in Zukunft nicht nur therapeutisch, sondern unter Umständen auch für Neuro-Enhancement eingesetzt werden:

- Stimulantien (Behandlung von ADHS)
- Antidementiva (Behandlung von Demenzerkrankungen)
- Antidepressiva (Behandlung von Depressionen)
- Betablocker (Behandlung von Erkrankungen der Herzkranzgefäße und Bluthochdruck)

Info-Karte 25

Betablocker

Betablocker hemmen die Wirkung des „Stresshormons“ Adrenalin und werden zur Behandlung von Bluthochdruck und Erkrankungen der Herzkranzgefäße verwendet.

Sie werden aber auch (meist illegal) gegen Stress und Prüfungsangst eingesetzt.

Vor sportlichen Wettkämpfen, die hohe Konzentration und präzise Bewegungen erfordern, ist die Einnahme von Betablockern nicht erlaubt.

Info-Karte 26

Forschungslücke

Die Erforschung kognitiver Leistungssteigerung durch Medikamente und Neurotechnologien ist bei Gesunden schwierig.

Es gibt Substanzen, die im Tierversuch gewisse Aspekte der Hirnleistung (wie Konzentration oder Erinnerungsvermögen) zu verbessern scheinen.

Für eine klare Aussage beim Menschen ist das aber zu wenig.

Themen-Karte 1

Natürliche Grenzen

Seit Jahrtausenden entwickelt die Menschheit Werkzeuge und Hilfsmittel, mit denen sie natürliche Grenzen überwindet.

Wieso sollten wir jetzt mit Neuro-Enhancement diese Grenzen nicht weiter überschreiten?

Themen-Karte 2

Elektroden vs. Pillen

Macht es einen Unterschied, eine Elektrode ins Gehirn zu implantieren oder eine Pille zu nehmen, um die Leistungsfähigkeit zu verbessern?

Sind einige Methoden des Neuro-Enhancement akzeptabler als andere?

Themen-Karte 3

Selbstverbesserung

Welche der folgenden Eigenschaften würdest du an dir verbessern, wenn dies mit künstlichen Mitteln (Medikamente, Neurotechnologien etc.) möglich wäre?

- Gedächtnis
- Intelligenz
- Konzentration
- Stimmung

Themen-Karte 4

Auswirkungen

Sollte es jemals zu einer wirksamen Verbesserung der Hirnleistung durch Medikamente oder Neurotechnologien kommen, könnte dies dann breite soziale Auswirkungen haben?

Werden einige Gruppen gegenüber anderen dadurch Vorteile gewinnen?

Wie könnten wir dem entgegenwirken?

Themen-Karte 5

Evolution

Würden wir durch künstliche Veränderungen des menschlichen Gehirns die Evolution der Menschheit verändern?

Wäre das problematisch oder ein bedeutsamer Schritt für die Menschheit?

Themen-Karte 6

Videospiele

Videospiele könnten irgendwann nur mehr mit Gehirn-Computer-Schnittstellen gesteuert werden.

Würden sich dann in Zukunft alle SpielerInnen einen Chip implantieren lassen?

Sollten wir wirklich Neuro-Enhancement für Unterhaltungszwecke anwenden?

Themen-Karte 7

Risikobewertung

Wie können wir die Langzeitwirkungen von Neuro-Enhancement durch Medikamente und Technologien abschätzen?

Ist das Individuum selbst gefordert, Risiken abzuwägen oder ist dies Aufgabe der Gesellschaft?

Themen-Karte 8

Unmöglichkeit der Kontrolle

Könnten wir die Einnahme von rezeptpflichtigen Medikamenten besser kontrollieren oder werden diese immer auch für andere Zwecke verwendet werden?

Sollten wir Medikamente nicht gleich für alle zugänglich machen?

Themen-Karte 9

Zwang zur Gehirnverbesserung

Oft werden vermeintlich selbstbestimmte Entscheidungen von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen geformt.

Ist es noch möglich, sich gegen leistungssteigernde Mittel zu entscheiden, wenn KonkurrentInnen in der Ausbildung und im Beruf davon Gebrauch machen?

Könnte dadurch ein indirekter Zwang zur Gehirnverbesserung entstehen?

Themen-Karte 10

Veränderung der Person

Ist das Selbst etwas Stabiles oder etwas sich dauernd Veränderndes?

Bist du noch die gleiche Person, nachdem du ein Medikament eingenommen oder ein Implantat bekommen hast, das deine Gehirntätigkeit beeinflusst?

Themen-Karte 11

Entscheidung

Hätte Neuro-Enhancement nicht zu große Auswirkungen, als dass man es der Entscheidung einzelner Personen überlassen kann?

Sollte die Gesellschaft eingreifen und Enhancement gesetzlich regulieren?

Wer sollte darüber entscheiden, ob und welche Form des Enhancement akzeptabel ist?

Themen-Karte 12

Risikomanagement

Derzeit werden invasive medizinische Eingriffe sorgfältig reguliert, um Risiken und Schäden zu vermeiden.

Sollen wir mit Technologien des Neuro-Enhancement ebenso umgehen oder diese vielleicht noch stärker regulieren?

Themen-Karte 13

Grenze gesund/krank

Lässt sich überhaupt eine klare Grenze zwischen gesund und krank ziehen?

Was definieren wir als normale Gehirnleistung?

Wenn wir etwa ein Kind mit Down-Syndrom als normal betrachten, wäre dann eine Verbesserung seiner Gehirnleistung eine Behandlung oder Enhancement?

Themen-Karte 14

Psychische Erkrankungen

Sind psychische Erkrankungen ein biologisches Problem oder liegen die Ursachen in der Gesellschaft?

Sollten sie mit einer Pille oder durch Psychotherapie behandelt werden?

Themen-Karte 15

Soziales Problem

Steckt hinter dem Trend zum Neuro-Enhancement nicht vielleicht ein soziales Problem?

Warum müssen wir uns immer verbessern und noch leistungsfähiger werden?

Themen-Karte 16

Schulsystem

Das Schulsystem ist heute fast überall stärker auf Auswendiglernen und damit mehr auf das Gedächtnis als auf das Denken fokussiert.

Werden SchülerInnen durch das System dazu gezwungen, auf leistungssteigernde Mittel zurückzugreifen?

Themen-Karte 17

Medikamente als Lösung

Die meisten Menschen möchten bestimmte Ziele in ihrem Leben erreichen.

Wieso hat man dann ein Problem damit, dies mithilfe von Medikamenten zu erreichen?

Könnten Medikamente nicht die Lösung sein?

Themen-Karte 18

Fairness

Ist es moralisch vertretbar, Medikamente zu nehmen, um sich gegenüber anderen z.B. im Beruf oder in der Schule einen Vorteil zu verschaffen?

Ist das nicht genauso Betrug wie Doping im professionellen Sport?

Themen-Karte 19

Soziale Gerechtigkeit

Bildung fördert die Gehirnfunktion und ist gesellschaftlich gewünscht. Sie ist aber weltweit ungerecht verteilt.

Könnten wir nicht Enhancement-Technologien dazu nutzen, um weltweit soziale Gerechtigkeit herzustellen?

Themen-Karte 20

Im Supermarkt erhältlich

In Ländern wie Großbritannien und den Niederlanden sind viele Medikamente nicht apothekenpflichtig und damit frei in Supermärkten erhältlich.

Sollte das in Österreich ebenfalls so geregelt werden?

Sollte das dann auch für Neuro-Enhancement-Medikamente gelten?

Themen-Karte 21

Kaffee und andere Aufputschmittel

Hat es einen anderen Effekt, vor einer Prüfung ein aufputschendes Medikament, eine Tasse Kaffee oder einen Energy Drink „einzuwerfen“?

Sollten wir diese Mittel unterschiedlich bewerten?

Themen-Karte 22

Eltern

Tragen Eltern die Verantwortung dafür, ihren Kindern Methoden zur Leistungssteigerung zur Verfügung zu stellen?

Oder sollten Minderjährige das für sich selbst entscheiden können?

Themen-Karte 23

Informationsüberlastung

Die Nebenwirkungen einer permanenten Gedächtnisverbesserung sind noch nicht bekannt.

Überlasten wir unser Gehirn mit zu viel Information, wenn wir nichts vergessen können?

Themen-Karte 24

Leistbarkeit

Neueste Technologien, die das Gehirn verbessern sollen, sind nicht gerade günstig.

Wer wird sich diese Technologien überhaupt leisten können?

Bildet sich dadurch eine elitäre Gruppe in der Gesellschaft und wird die Ungleichheit noch größer?

Themen-Karte 25

Fremdkontrolle

Stell dir vor, du bekommst einen Chip implantiert, durch den deine Hirnleistung verbessert wird.

Hättest du Befürchtungen, dass man dich dadurch von außen kontrollieren könnte?

Themen-Karte 26

Wert negativer Gefühle

Ist es wirklich wünschenswert, keine negativen Gefühle wie Traurigkeit, Frustration oder Wut zu erfahren?

Sind diese Gefühle nicht angemessene Reaktionen auf bestimmte Situationen?

Themen-Karte 27

Pathologisierung

Wenn gewisse Medikamente auch bei gesunden Menschen einen positiven Effekt haben, könnten sich immer mehr Menschen als „krank“ ausgeben, um legal an diese Medikamente zu kommen.

Könnte dies zu einer Pathologisierung in der Gesellschaft führen, d.h. dass immer mehr Menschen als „krank“ eingestuft werden?

Themen-Karte 28

Sonderstatus des Gehirns

Das Gehirn hat für viele einen Sonderstatus.

Sollten Neurotechnologien daher besonderen Regulierungen unterliegen?

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Richtlinien: Gelbe Karte!

Benutze die gelbe Karte, um der Gruppe zu helfen, sich an die Richtlinien zu halten! Schwenke die gelbe Karte wenn du das Gefühl hast, dass eine Regel nicht eingehalten wird oder wenn du nicht verstehst, was vor sich geht!

Aufgaben-Karte

Gewinnspiel (1)

Du hast bei einem Gewinnspiel ein Neuro-Enhancement-Gerät gewonnen, mit dem du deine Konzentrationsfähigkeit steigern kannst.

Wirst du den Gewinn annehmen und das Gerät verwenden?

Aufgaben-Karte

Aus der Zukunft (2)

Du lebst im Jahr 2050. Neuro-Enhancement ist mittlerweile allgegenwärtig.

Erzähle deinen MitspielerInnen, welche Auswirkungen die Einführung von Neuro-Enhancement hatte.

Würdest du die Vergangenheit ändern, wenn du könntest?

Aufgaben-Karte

Risiken (3)

Sind mit Neuro-Enhancement Risiken verbunden?

Überlege dir ein Risiko und teile es der Gruppe mit.

Frage zwei MitspielerInnen, ob ihnen ein weiteres Risiko einfällt.

Aufgaben-Karte

Großeltern (4)

Was würden deine Großeltern zu diesem Thema sagen?

Teile dies der Gruppe mit.

Aufgaben-Karte

Reaktion (5)

Stell dir vor, die Person neben dir hat ihre Gehirnleistung mit Methoden des Neuro-Enhancement verbessert.

Was löst das bei dir aus?

Aufgaben-Karte

Positionswechsel (6)

Nimm eine Geschichten-Karte, die deinem eigenen Standpunkt widerspricht.

Wechsel jetzt deine Position und sprich als Person der Geschichten-Karte über das Thema zur Gruppe.

Aufgaben-Karte

UnterstützerIn (7)

Finde heraus, was die Person rechts neben dir über dieses Thema denkt.

Finde ein Argument, das ihre Meinung unterstützt.

Aufgaben-Karte

Des Teufels Advokat (8)

Finde heraus, was die Person links neben dir über das Thema denkt.

Sei des Teufels Advokat und widersprich ihrem Standpunkt.

Aufgaben-Karte

Öffentliche Diskussion (9)

Du arbeitest bei einer Organisation, die das Ziel hat, die öffentliche Diskussion über Neuro-Enhancement anzuregen.

Was machst du, um dieses Ziel zu erreichen?

Aufgaben-Karte

InteressentIn (10)

Für welche Personen könnte Neuro-Enhancement besonders interessant sein?

Sprich aus der Sichtweise einer solchen Person.

Aufgaben-Karte

Werbung (11)

Dein Job ist es, ein Medikament zu bewerben, das gegen Gefühle wie Angst und Traurigkeit wirken soll.

Versuche die Person, die dir gegenüber sitzt, von seinen Vorteilen zu überzeugen.

Geschichten- Karte 1

Fritz – Patient



Ich leide seit einigen Jahren an der Parkinson-Krankheit. Bisher konnten die Symptome, vor allem das Muskelzittern, mit den Medikamenten gut behandelt werden.

Leider verlieren sie in letzter Zeit an Wirkung. Meine Ärztin hat mir daher eine Methode namens „Tiefe Hirnstimulation“ als Alternative vorgeschlagen. Das kann man sich als eine Art „Gehirnschrittmacher“ vorstellen. Es werden Elektroden in die Schädeldecke und ein chipgesteuerter Impulsgeber unter die Haut der Brustmuskulatur implantiert. Ich weiß aber nicht, ob ich mich dieser Operation unterziehen soll.

Mich beunruhigt, dass es vielleicht zu einer Persönlichkeitsveränderung kommen könnte. Bin ich dann noch ich selbst oder schon eine Art Roboter?

Geschichten- Karte 2

Chang – Forscher



In meiner Forschung beschäftige ich mich mit Gehirn-Computer-Schnittstellen.

Das sind Elektroden, die elektrische Signale vom Gehirn aufnehmen und in Befehle für Computer umwandeln. Damit können wir zum Beispiel gelähmten Menschen helfen. Mich persönlich reizen nichttherapeutische Anwendungen aber noch mehr. Mit solchen Technologien können wir die Menschheit auf eine neue evolutionäre Stufe heben.

Ich könnte mir vorstellen, dass man in einigen Jahren Geräte nicht mehr mit den Händen, sondern nur mit Gedanken steuert.

Wir könnten auch auf diese Weise miteinander kommunizieren.

Menschen haben schon immer Technologien verwendet, um ihr Leben zu verbessern. Das ist der Lauf der Evolution!

Geschichten- Karte 3

Susanne – berufstätige Mutter



Ich arbeite halbtags und bin Mutter dreier Kinder.

Seit zwei Jahren nehme ich ein Antidepressivum, das mir mein Arzt verschrieben hat.

Depressiv bin ich eigentlich nicht mehr, glaube ich. Aber durch das Medikament fühle ich mich besser, motivierter und leistungsfähiger.

Nebenwirkungen habe ich noch keine bemerkt. Warum sollte ich das Medikament also absetzen?

Ich habe auch Angst davor, dass es mir sonst wieder schlechter geht. Der Körper hat sich schließlich an das Mittel gewöhnt.

Ich möchte weiterhin alle meine Aufgaben und Pflichten motiviert erledigen können.

Viele Leute nehmen Psychopharmaka zur Verbesserung ihrer Stimmung, aber kaum jemand gibt es offen zu.

Geschichten- Karte 4

Maria – im Ruhestand



In den letzten Jahren liest und hört man immer mehr von Demenzerkrankungen.

Mir macht das Sorgen. Ich bin Anfang 60 und gerade in Pension gegangen.

Was ist, wenn es mich auch trifft?

Ich weiß, dass meine Großmutter dement war. Vielleicht war das Alzheimer?

Manchmal habe ich schon Angst, wenn ich eine Kleinigkeit vergesse.

Sind das die ersten Anzeichen?

Ich versuche auf gesunde Ernährung zu achten, Sport zu treiben und mein Gedächtnis zu trainieren.

Aber reicht das zur Vorbeugung aus?

Ich habe gelesen, dass Alzheimer-Medikamente bei Gesunden vorbeugend wirken könnten.

Wenn diese Medikamente keine Nebenwirkungen hätten und leicht erhältlich wären, würde ich sie nehmen.

Geschichten- Karte 5

Felix – Lehrer



Ich unterrichte an einer höheren Schule.

Ich habe gehört, dass SchülerInnen immer häufiger das Medikament Ritalin einnehmen, obwohl sie keine Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) haben, für die es eigentlich verschrieben wird.

Es heißt, sie können sich dadurch besser konzentrieren und mehr lernen.

Wenn das so weiter geht, werden wir bald unsere SchülerInnen dazu auffordern müssen, eine Urinprobe zusammen mit ihren Prüfungsunterlagen abzugeben.

Denn nur so können wir herausfinden, ob ihre Leistungen das Ergebnis harter Arbeit sind oder von Medikamenten beeinflusst wurden.

Leistungssteigernde Medikamente einzunehmen ist für mich Schummeln.

Geschichten- Karte 6

Anna – Studentin



Von einem Studienkollegen habe ich zum Lernen Koffeintabletten empfohlen bekommen.

Ich war dadurch wacher, konnte mich aber nicht wirklich gut konzentrieren.

In meinem Studiengang nehmen manche auch Ritalin und andere Amphetamine ein. Irgendwann habe ich mich auch dazu überreden lassen.

Vor einer anstehenden Prüfung nahm ich eine dieser Pillen und merkte, dass sich meine Aufmerksamkeit deutlich gesteigert hat.

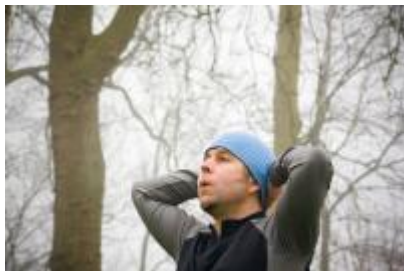
Bis zu den abschließenden Prüfungen hatte ich die Packung aufgebraucht.

Natürlich würde ich lieber ohne diese Substanzen auskommen, aber ich sehe sonst keine Chance, in der Mindeststudienzeit zu bleiben.

Das ist wichtig, um mein Stipendium nicht zu verlieren.

Geschichten- Karte 7

Markus – Sportler



Ich bin professioneller Sportler und muss täglich meine Leistung im Training und in den Wettkämpfen erbringen.

Zusätzlich zu Nahrungsergänzungsmitteln verwenden wir im Team die transkranielle Gleichstromstimulation. Diese Methode wird eigentlich zur Behandlung von Muskelerkrankungen, Sprachstörungen und Parkinson eingesetzt.

Wir versuchen damit, die Bewegungsabläufe, die Muskelstärke und die Toleranz gegenüber Ermüdungserscheinungen zu verbessern.

Dabei handelt es sich nicht um Doping.

Ich möchte nicht riskieren, im Wettkampf einen Nachteil zu haben, denn alle anderen nutzen die Methode.

Die Gleichstromstimulation hat auch keine Nebenwirkungen.

Geschichten- Karte 8

Alexander – Meditationslehrer



Meditation bedeutet, still zu sitzen und Gedanken und Gefühle wertfrei zu beobachten.

Sie steigert das Wohlbefinden und die Konzentrationsfähigkeit.

Auch meinen negativen Gefühlen bin ich durch die Meditationspraxis nicht mehr so stark ausgeliefert.

Wie wissenschaftliche Studien zeigen, verändert sich das Gehirn bereits innerhalb von zwei Wochen, wenn man täglich nur eine halbe Stunde meditiert.

Mit der Meditation haben wir eine jahrtausendealte Kulturtechnik zur Verfügung, um Gehirnleistung und Gefühle positiv zu beeinflussen. Niemand benötigt daher neue Technologien des Neuro-Enhancement.

Meditation kann täglich ohne technische Hilfsmittel und Risiken praktiziert werden.

Geschichten- Karte 9

Marlene – Angestellte



Ausreichend Schlaf und gesundes Essen sind erwiesenermaßen die besten Mittel, um die geistige Leistungsfähigkeit zu verbessern.

Jede andere Form der künstlichen Leistungsverbesserung betrachte ich kritisch.

Die Einnahme von leistungssteigernden Medikamenten ist auf Dauer sicherlich gesundheitsschädlich.

Auch auf unser Leben hat die Verwendung leistungssteigernder Substanzen negative Auswirkungen. Durch sie arbeiten wir mehr, was aber eben nicht bedeutet, dass wir glücklicher sind.

Was ist uns wichtiger: glücklich zu sein oder mehr leisten zu können?

Wir müssen als Gesellschaft über unsere Werte diskutieren.

Geschichten- Karte 10

Judith – Technikfolgenforscherin



Der derzeitige Stand der Forschung und Technik auf dem Gebiet der Gehirnleistungssteigerung ist wenig vielversprechend.

Transkranielle Stimulation mit Strom oder Magnetfeldern wird zwar in Forschungseinrichtungen erprobt, ihre praktische Anwendung ist aber noch Zukunftsmusik.

Die Schlagzeilen über ein Gerät, das die kognitive Leistung von ComputerspielerInnen steigern soll, sind übertrieben.

Der Missbrauch von Medikamenten für Zwecke der geistigen Leistungssteigerung ist in Österreich derzeit auch kein wirkliches Problem.

Ich schätze, dass nur etwa 5% der Studierenden Medikamente wie Ritalin verwenden.

In Österreich betrachten viele Menschen Neuro-Enhancement als ungerechtfertigte, unethische Praxis.

Weiße Karte

Weiße Karte

Weiße Karte

Name des Clusters:

.....

Zu welchem Ergebnis führt dieses Cluster?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Karten in diesem Cluster:

Nummern der INFO-Karten:	Nummern der THEMEN-Karten:	Nummern der GESCHICHTEN- Karten:	Gibt es WEISSE Karten?

Positionen

	1.	2.	3.	4.	5.
Medikamente und Technologien des Neuro-Enhancement sollten ...	am Markt frei verfügbar sein.	nach bestandenen Prüfverfahren rezeptfrei in Apotheken erhältlich sein.	strengen Kontrollen unterliegen und nur ärztlich verschrieben werden.	generell gesetzlich verboten werden.	

ZUSTIMMUNG 						+++
						++
						+
 ABLEHNUNG						-
						--

ENTHALTUNG						

Ihre eigene Position:

.....

.....

.....

.....

.....

Neuroenhancement - Verbesserung der Gehirnleistung



Neuro-Enhancement bezeichnet die Verwendung von Medikamenten und Technologien durch gesunde Personen, um Ihre Gehirnleistung und kognitiven Fähigkeiten (Wahrnehmung, Lernen, Gedächtnis und Denken) zu verbessern. Die Behandlung oder Vorbeugung von Krankheiten fällt üblicherweise nicht darunter.

Medikamente zur Behandlung von Krankheiten wie Alzheimer oder der Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) werden von Gesunden mit der Hoffnung eingesetzt, dadurch ihr Gedächtnis oder ihre Konzentrationsfähigkeit zu verbessern. Nicht-depressive Personen behaupten, durch die Einnahme von Antidepressiva weniger mit Alltagsproblemen beschäftigt zu sein und ein optimistischeres Leben zu führen.

Spezielle Neurotechnologien werden ebenfalls abseits von therapeutischen Zielen zur Verbesserung der Gehirnleistung eingesetzt. Allerdings ist auch hier unklar, ob sie die gewünschte Verbesserung wirklich erzielen. Unter Neurotechnologien versteht man die direkte Verbindung technischer Komponenten mit dem Gehirn sowie die äußerliche Anwendung von elektrischem Strom und Magnetfeldern zur Stimulierung bestimmter Gehirnregionen.

Können oder sollen wir diesen Entwicklungen freien Lauf lassen oder sie gesetzlich regulieren? Welche Gründe sprechen dafür oder dagegen, Gedächtnis, Intelligenz, Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit durch medikamentöse oder technische Hilfsmittel zu verbessern? Sollen wir unsere Kreativität, Empathie und Geselligkeit ebenfalls auf diese Weise steigern? In unserer Gesellschaft greifen viele Menschen zu Kaffee, Zigarette oder einem Glas Wein, um ähnliche Effekte zu erreichen.

Macht es einen wesentlichen Unterschied, ob wir unsere Gehirnleistung mit einer Pille, einem Gehirnimplantat oder einer Tasse Kaffee verbessern?

1. Medikamente und Technologien des Neuro-Enhancement sollten... ..am Markt frei verfügbar sein.
2.nach bestandenem Prüfverfahren rezeptfrei in Apotheken erhältlich sein.
3.strengen Kontrollen unterliegen und nur ärztlich verschrieben werden.
4.generell gesetzlich verboten werden.

Ziel des Spiels

- Äußern Sie Ihre Meinung.
- Arbeiten Sie eine gemeinsame Gruppenmeinung aus.
- Diskutieren Sie in Europa mit.
- Viel Spaß beim Diskutieren!

Geschichten- Karte

Info-Karte

Info-Karte

Anfängliche Gedanken

Schreibe hier deine anfänglichen Gedanken auf. Benutze die weiße Karte um weitere Themen hinzuzufügen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Themen-Karte

Themen-Karte

Aufgaben-Karte

Richtlinien

Du hast Mitspracherecht:
Sag, was du denkst, aber halte dich kurz!
Gebrauche deinen gesunden Menschenverstand!
Respektiere die anderen Mitspieler und lass sie ausreden!
Erfreue dich der Vielfalt!
Überraschung oder Verwirrung sind oftmals ein Zeichen für neue Gedanken und Emotionen.
Suche nach einer gemeinsamen Basis!
'Aber' betont Unterschiede; 'und' betont Ähnlichkeiten.

Drei Etappen

1. Information
Kläre deinen Standpunkt, indem du die Karten liest und diejenigen auswählst, die dir am wichtigsten sind. Lege die Karten auf das Spielbrett und lese sie deinen Mitspielern laut vor.

± 30 MIN.

2. Diskussion
Diskutiere mit den anderen Mitspielern; wählt ein oder mehrere Themen aus, die für euch von Bedeutung sind. Jeder darf seine Meinung sagen. Lege deine Karten auf den Tisch, die dir Argumente zu jedem Thema liefern.

± 30 MIN.

3. Gruppen-Rückmeldung
Reflektiert das Thema/die Themen, das/die die Gruppe identifiziert hat. Könnt ihr als Gruppe einen Konsens gegenüber einer politischen Position finden, der die Meinung der Gruppe reflektiert? Wenn ihr wollt, könnt Ihr auch eine neue gemeinsame politische Richtlinie formulieren.

± 20 MIN.

... plus eins

4. Aktion
Gehe zu www.playdecide.eu und:
- Trage deine Gruppenergebnisse in die Decide Datenbank ein;
- Sieh dir an, was Menschen in anderen europäischen Ländern zu diesem Thema denken;
- Lese mehr über das Thema;
- Lade dir einen neuen Spielesatz herunter, den du mit Freunden oder Kollegen spielen kannst;
- Finde heraus, was du anders machen kannst, nachdem du Decide gespielt hast.

Neuro-Enhancement:
Verbesserung der Gehirnleistung

Neuro-Enhancement bezeichnet die Verwendung von Medikamenten und Technologien durch gesunde Personen, um ihre Gehirnleistung und kognitiven Fähigkeiten (Wahrnehmung, Lernen, Gedächtnis und Denken) zu verbessern. Die Behandlung oder Vorbeugung von Krankheiten fällt üblicherweise nicht darunter.

Medikamente zur Behandlung von Krankheiten wie Alzheimer oder der Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) werden von Gesunden mit der Hoffnung eingesetzt, dadurch ihr Gedächtnis oder ihre Konzentrationsfähigkeit zu verbessern. Nicht-depressive Personen behaupten, durch die Einnahme von Antidepressiva weniger mit Alltagsproblemen beschäftigt zu sein und ein optimistischeres Leben zu führen.

Spezielle Neurotechnologien werden ebenfalls abseits von therapeutischen Zielen zur Verbesserung der Gehirnleistung eingesetzt. Allerdings ist auch hier unklar, ob sie die gewünschte Verbesserung wirklich erzielen. Unter Neurotechnologien versteht man die direkte Verbindung technischer Komponenten mit dem Gehirn sowie die äußerliche Anwendung von elektrischem Strom und Magnetfeldern zur Stimulierung bestimmter Gehirnregionen.

Können oder sollen wir diesen Entwicklungen freien Lauf lassen oder sie gesetzlich regulieren? Welche Gründe sprechen dafür oder dagegen, Gedächtnis, Intelligenz, Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit durch medikamentöse oder technische Hilfsmittel zu verbessern? Sollen wir unsere Kreativität, Empathie und Geselligkeit ebenfalls auf diese Weise steigern? In unserer Gesellschaft greifen viele Menschen zu Kaffee, Zigarette oder einem Glas Wein, um ähnliche Effekte zu erreichen. Macht es einen wesentlichen Unterschied, ob wir unsere Gehirnleistung mit einer Pille, einem Gehirnimplantat oder einer Tasse Kaffee verbessern?

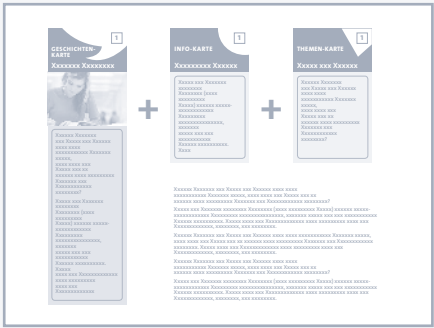
Zur Abstimmung stehen vier Positionen:

Positionen

Medikamente und Technologien des Neuro-Enhancement sollten ...			
... am Markt frei verfügbar sein.	... nach bestandem Prüfverfahren rezeptfrei in Apotheken erhältlich sein.	... strengen Kontrollen unterliegen und nur ärztlich verschrieben werden.	... generell gesetzlich verboten werden.

Spielphasen

1. Information



2. Diskussion



3. Abstimmung



Auf www.playdecide.eu kann man die Gruppenergebnisse eintragen, vergleichen, wie andere Spielgruppen abgestimmt haben, und Spielesets zu weiteren interessanten Themen herunterladen.

Die Entwicklung dieses PlayDecide-Sets wurde gefördert durch



Notizen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Die optionale Aufgaben-Karte hier ablegen

