

Digitales Planspiel

Politische Bildung für junge Menschen

Problemstellung und Grundidee

Politische Bildung in Bezug auf jüngere Zielgruppen ist schon lange ein Thema. Diese Zielgruppen außerhalb der Schule zu erreichen, fällt aber zunehmend schwer. Hobbies und Freizeitbeschäftigungen finden seltener in Vereinen und zunehmend in den eigenen vier Wänden statt. Gleichzeitig nimmt die Demokratieunzufriedenheit in Deutschland ab. So auch in Thüringen, wo nur 45% der Bürger zufrieden mit der Demokratie sind (Reiser, 2024). Diese Unzufriedenheit birgt hohe Relevanz für Demokratiebildung, aber auch hohes Potenzial. In neuerer Zeit spielen digitale Medien eine immer größere Rolle im Alltag der jüngeren Zielgruppe. Computer- und Handyspiele sind gerade in diesen Generationen als Freizeitbeschäftigung weit verbreitet (Hartleb, 2020). Durchschnittlich 92 Minuten spielen Jugendliche an einem Tag (Rathgeb & Schmid, 2023). Spielen ist damit ein wichtiger Teil des Alltags und der Freizeit für viele Jugendliche. Genau dort können sie abgeholt werden. Nachgewiesenermaßen gewinnt ein Planspiel, wenn es digital stattfindet, an Anziehungskraft (Bastian et al., 2022).

Wissenschaftlicher Hintergrund

Menschen sind politisch gebildet, wenn sie in der Lage sind, soziale und politische Themen zu verstehen, zu beurteilen und zu verändern (Gessner, 2021). Zentrale Ziele für politische Bildung sind also Mündigkeit, Selbsterkenntnis und Emanzipation. Der Mensch soll fähig sein, eigene Interessen zu artikulieren, mit anderen auszugleichen. Er soll in der Lage sein, seine Position argumentativ zu vertreten und sich zielorientiert mit Interessen von anderen Menschen auseinanderzusetzen. Und er soll in der Lage sein, selbstverantwortlich an den Entscheidungen für die Gemeinschaft mitzuwirken (Köck & Tafner, 2017). Erreicht werden sollen alle Menschen. Der Fokus politischer Bildung liegt traditionellerweise allerdings auf jungen Menschen. Das ergibt auch Sinn: Junge Menschen, die gute Erfahrungen mit demokratischen Prozessen gemacht haben, wirken später im Schnitt aktiver an Politik mit (Köck & Tafner, 2017). Besonders häufig werden zur politischen Bildung von Jugendlichen sogenannte handlungsorientierte Methoden genutzt. Diese stellen das Handeln und die

Selbstwirksamkeit der Jugendlichen in den Mittelpunkt. Typische Methoden sind dabei Zukunftswerkstätten, Theater und Planspiele.

Planspiele

Planspiele sind ein etabliertes Werkzeug in der Vermittlung politischer Bildung (Hartleb, 2020). Planspiele können in einem analogen, digitalen oder hybriden Kontext umgesetzt werden (Knelangen & Oberle, 2022). Sie kombinieren Eigenschaften von Simulationen und Rollenspielen (Köck & Tafner, 2017). Dabei fördern Planspiele fachliche Kompetenzen über Politik, insbesondere den politischen Gestaltungsprozess. Wichtig für die Effektivität von Lernprozessen ist dabei, dass das Planspiel in eine Lehrveranstaltung eingebunden wird. Die Erfahrungen aus dem Planspiel und damit verbundene Implikationen für reale politische Prozesse sollten im Nachgang reflektiert und besprochen werden (Hartleb, 2020; Knelangen & Oberle, 2022; Köck & Tafner, 2017). Auch die persönliche Entwicklung der Teilnehmenden im Bereich Argumentieren, Entscheidungen und Selbstwirksamkeitserwartungen wird befördert (Knelangen & Oberle, 2022). Selbstwirksamkeit sind dabei besonders wichtig. Sie beschreibt die allgemeine Erwartung, dass man Dinge gut und richtig macht. Eine Selbstwirksamkeitserfahrung in einer Situation hat dabei häufig Implikationen auf ein breiteres Gebiet. So kann das Überwinden der Angst vor Spinnen dazu führen, dass ein Individuum glaubt, auch die Ängste im zwischenmenschlichen Bereich zu überwinden (Bandura, 1977). Im Planspiel wahrgenommene Wirksamkeit des eigenen Engagements kann sich also auf das Bild von Realpolitik übertragen. Politische Prozesse und Entscheidungen werden als beeinflussbarer wahrgenommen. Diese Erfahrung wird im Planspiel gemeinsam mit anderen Menschen gemacht, in der Regel mit anderen Meinungen. Das kommt der Realität nahe, auch dort treffen in einer pluralistischen Gesellschaft häufig Werte- oder Interessenkonflikte auf (Köck & Tafner, 2017). Im Planspiel können diese Konflikte nur gemeinsam mit den anderen Menschen überbrückt werden. Das Verständnis anderer Positionen und Werte ist dabei Voraussetzung. So kann das Planspiel helfen, gesellschaftliche Einigungsprozesse zu erleichtern.

Digitale Planspiele

Digitale Planspiele unterscheiden sich von traditionellen Planspielen vorrangig im Format und seinen Implikationen. Sie werden online durchgeführt, zum Beispiel über Kollaborationsplattformen wie Zoom, WebEx oder GatherTown (Bastian et al., 2022). In Tools wie GatherTown oder WorkAdventure können Welten digital gebaut werden. So können Planspiele digital „vor Ort“ stattfinden, also beispielsweise in einem nachgebauten EU-Parlament. Dabei wählen Spielende Avatare, was das Hineinversetzen in die Rolle im Vergleich



zu traditionellen Videoanrufplattformen vereinfacht (Hartleb, 2020). Der Spielaspekt wird dabei durch das selbstbestimmte Erkunden der digitalen Welt verstärkt. Das Planspiel kann dabei durch interaktiv eingebaute Informationsquellen und Kollaborationswerkzeuge weiter unterstützt werden. Zentraler Vorteil eines digitalen Planspiels ist, dass Freiräume geschaffen werden und Teilnehmende unabhängiger werden (Ivens & Kaiser, 2021).

Zielsetzung

Um die Stabilität und den Fortbestand unseres demokratischen Systems zu fördern, brauchen wir politisch gebildete junge Menschen. Diese werden mithilfe eines digitalen Planspiels in ihrer Komfortzone digitaler Medien und Spiele abgeholt. Innerhalb des Planspiels werden Skills in Bezug auf Argumentation und Entscheidungsbildung gefördert und die politische Selbstwirksamkeitserwartung erhöht. Außerdem treten Jugendliche in Kontakt mit dem gewählten politischen Thema des Planspiels und erhalten so vertieften Einblick in die Komplexität politischen Handelns und politischer Entscheidungsbildung. Zudem lernen sie relevante Akteure in der Politik wie die Presse und die Wissenschaft oder die Interessenvertretung aus der Zivilgesellschaft und der Wirtschaft kennen. Dadurch können sie herausgegebene Informationen von diesen Stakeholdern in der Realität besser einordnen und beurteilen. Und falls sie sich politisch einbringen wollen, wissen sie nach dem Planspiel, an welchen Türen man klopfen kann.

Struktur und Ablauf

Das Planspiel ist für schulische und außerschulische Bildung gedacht. Die Zielgruppe sind Jugendliche ab 15 Jahren. Das Planspiel findet auf einer gewählten digitalen Plattform statt.

Der zeitliche Umfang für die Teilnehmende beträgt in der vorgeschlagenen Version des Planspiels fünf Stunden in der Vorbereitung und drei Stunden im Spiel selbst. Diese müssen nicht in einem zeitlichen Zusammenhang stehen, allerdings bietet sich wahrscheinlich an, die Vorbereitung nicht zu lange vor dem eigentlichen Spiel anzusetzen, damit Teilnehmende sich noch an Inhalte erinnern.

Ablauf der Vorbereitung

Teilnehmende erhalten allgemeine Informationen zum Planspiel selbst, also technische Voraussetzungen, Link zur Plattform und eine Kurzbeschreibung zum gewählten Thema, zum Beispiel Sharenting. Außerdem erhalten sie einen vorläufigen Gesetzesentwurf, der von den Regierungsparteien fiktiv zuvor erarbeitet wurde. Dazu gibt es drei Quellen zum Thema. Zudem



erhalten Teilnehmende eine Rollenbeschreibung inklusive des Ablaufs des Planspiels. Zuletzt gibt es eine Einladung zur Vorbereitungssitzung. Diese findet auf der gewählten digitalen Plattform statt, sodass etwaige technische Probleme vor dem eigentlichen Planspiel geklärt werden können. In der Vorbereitungssitzung stellen sich Teilnehmende zunächst vor und erhalten einen Input zum Thema des Planspiels und dem Planspiel selbst. Dabei werden Rollen und Ablauf grob besprochen. Nun kommen die Teilnehmende in ihren Gruppen (je nach Rolle) zusammen und besprechen genaue Ausdifferenzierungen der Rollen (z.B. Digitalministerin in den Regierungsparteien, von Gesetzesentwurf betroffene Mutter in der Zivilgesellschaft, Chefredakteur in der Presse etc.) und ihre Position zum Gesetzesentwurf. Das Vorbereitungstreffen ist auf zwei Stunden angesetzt, Gruppen können aber auch länger online bleiben, wenn sie wollen, beispielsweise um weitere Argumente für ihre Position zu recherchieren. Außerdem steht es allen Gruppen frei, sich zu einem anderen Zeitpunkt auf der Plattform zu treffen, um sich vorzubereiten.

Ablauf des eigentlichen Planspiels

Dauer	
15 min	Vorstellungsrunde der Rollen (z.B. „Ich bin Bundeskanzler Schrader und für das Gesetz.“
45 min	<p>Rede der Regierungspartei (3-7min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warum braucht es das Gesetz? - Wie sieht das Gesetz grob aus? - Wie verbessert das Gesetz die Lage? <p>Gegenrede der Opposition (3-7min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kritik an der Begründung für das Gesetz - Kritik an der Umsetzung des Gesetzes <p>Raum für Fragen und Anmerkungen aus anderen Parteien, Interessenvertretung und Presse.</p>
15 min	<p>Gruppen kommen je nach ihren übergeordneten Rollen zusammen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Besprechung der weiteren Strategie/des weiteren Vorgehens. - z.B. Ergebnis des Treffens der Regierungspartei 1: Ein Mitglied der Regierung trifft sich mit Interessenvertretung aus der Wirtschaft und der Zivilgesellschaft, die beiden anderen gehen in die Ausschussverhandlungen mit den anderen Parteien
15 min	Optionale Pause
60 Minuten	<p>Öffentliche Kommentierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Stakeholder versuchen, im Sinne ihrer Interessen auf das Gesetz Einfluss zu nehmen. - Zum Beispiel: Proteste/digitale Plakataktionen durch Zivilgesellschaft, Positionspapiere/Stellungnahmen zum Gesetzesentwurf, Opposition versucht die zweite

	<p>Regierungspartei zu überzeugen, nicht für das Gesetz zu stimmen und so das Gesetz zu verhindern</p> <p>Ausschussverhandlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detaillierte Überarbeitung des Gesetzesentwurfs - Optionales Hinzuziehen von Experten aus der Interessenvertretung - Ziel: Kompromissfindung und „perfektes“ Gesetz - Parteien: Rede für die Abstimmung vorbereiten, Gründe für/gegen das Gesetz betonen
30 min	<p>Rede der Regierungspartei (3-7min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warum braucht es das Gesetz? - Was hat sich verändert? - Was verbessern die Veränderungen im Vergleich zu davor? <p>Gegenrede der Opposition (3-7min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kritik an der Begründung für das Gesetz - Kritik an der Umsetzung des Gesetzes <p>Raum für Fragen, Anmerkungen und Reden aus anderen Parteien, Interessenvertretung und Presse.</p> <p>Raum für Diskussion, falls gegeben</p> <p>Abschließende Abstimmung über den überarbeiteten Gesetzesentwurf</p>
5 – 15 min	<p>Ende des Planspiels mit der Frage: „Hättet ihr in der Wirklichkeit auch (nicht) für den Gesetzesentwurf gestimmt?“</p> <p>Eindrücke der Spielenden und Feedback</p>
Allgemeiner Hinweis	<p>Gegebenenfalls (z.B. im Workadventure oder GatherTown) können digitale Orte als Treffpunkt zu einzelnen Ereignissen im Ablauf gewählt werden (z.B. für Reden der Parteien im „Bundestag“). Wir nutzten diese Workadventure-Welt.</p>

Literaturverzeichnis

- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Bastian, J., Toth, C. & Wolf, C. (2022). Digitale Planspiele in der Medienbildung. Ein didaktisches Szenario. *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*, 2022.
- Gessner, S. (2021). Bildungspotenziale politischer Bildung im Kontext gesellschaftlicher Erwartungen. In W. Springer VS (Hrsg.), *Demokratie im Stresstest* (S. 71–85).
- Hartleb, J. (2020). *Game on! Ein Plädoyer für mehr Spiele in der politischen Bildung*. <https://www.boell.de/de/2020/05/26/game-ein-plaedoyer-fuer-mehr-spiele-der-politischen-bildung>
- Ivens, S. & Kaiser, K. (2021). Online-Planspiele als Wegbereiter für internationale und digitale Hochschullehre. In W. Springer VS (Hrsg.), *Digitalisierung in Studium und Lehre gemeinsam gestalten*. https://doi.org/10.1007/978-3-658-32849-8_30
- Knelangen, W. & Oberle, M. (Hrsg.). (2022). *Die Europäische Integration in Politikwissenschaft, politischer Bildung und Lehrkräftebildung*. (Bd. 2022). Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36829-6_5
- Köck, D. & Tafner, G. (Hrsg.). (2017). *Wochenschau Wissenschaft. Demokratie-Bausteine: Das Planspiel in Praxis und Theorie*. Wochenschau Verlag. <https://doi.org/40408>
- Rathgeb, T. & Schmid, T. (2023). *Jugend, Information, Medien Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final.pdf
- Reiser, M. e. a. (2024). Politische Kultur und Arbeitswelt in Zeiten von Polykrise und Fachkräftemangel: Ergebnisse des THÜRINGEN-MONITORS 2023. <https://thueringen.de/regierung/th-monitor>

