

## Gaming Democracy: Demokratie digital und spielerisch stärken

Çiğdem Uzunoğlu • Benjamin Hillmann

Eine der größten Herausforderungen unseres digitalen Zeitalters ist es, Jugendliche und junge Erwachsene darin zu stärken, sich zu digital-mündigen Bürger/innen und politischen Akteur/innen zu entwickeln. Die Meinungsbildung – insbesondere dieser Zielgruppe – erfolgt zunehmend über soziale Netzwerke sowie Online-Video- und Live-Streaming-Plattformen. Die Angebote haben als unmittelbare Transporteure von Informationen schon längst die klassischen Medien wie Zeitungen, Radio oder Fernsehen abgelöst. Ganz selbstverständlich und niedrigschwellig wachsen junge Menschen in einer Medienrealität auf, in der sie selbst Inhalte produzieren und teilen, sich in und mit interaktiven Medien kreativ ausdrücken und sich deren Potenziale aneignen bzw. zunutze machen. Thematisch vernetzt werden viele dieser Plattformen und Bereiche von einem dominanten Thema der heutigen Popkultur: Digitale Spiele. Aus Sicht der Stiftung Digitale Spielekultur ist es deshalb notwendig, zu diskutieren und zu erforschen, wie Demokratie im digitalen Zeitalter von Games profitieren kann und wie wir Demokratiebildung für jungen Menschen digital und spielerisch gestalten. Beim Lesen dieser Zeilen fragen Sie sich vielleicht zunächst erstmal: Computerspiele und (demokratische) Bildung – kann das überhaupt zusammen funktionieren? Als gemeinnützige Stiftung, die Brücken von der Welt der digitalen Spiele zu den vielfältigen Bereichen der Zivilgesellschaft und Politik schlägt, sind wir der Überzeugung, dass das nicht nur zusammen funktionieren kann, sondern im Rahmen des digitalen Wandels auch zusammengehen muss. Die Gründe dafür liegen bei den Menschen selbst.

Laut einer Umfrage des game – Verband der deutschen Games-Branche spielen heute 58 Prozent der 6- bis 69-Jährigen in Deutschland digitale Spiele. Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt inzwischen bei 37,5 Jahren (1). Nach wie vor begeistern sich aber insbesondere junge Menschen für Games und die daraus entstehende digitale Spielekultur. Laut der aktuellen JIM-Studie spielen 72 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen in Deutschland mehrmals die Woche digitale Spiele, nur 9 Prozent nutzen überhaupt keine Games (2). Eine Entwicklung, die einem weltweiten Trend entspricht, weswegen in der internationalen Presse bereits argumentiert wird, dass Video- und Computerspiele die Musik als prägendsten Teil der Jugendkultur abgelöst haben (3).

Während digitale Spiele für jungen Menschen das bunte, kreative und interaktive Herz der Netzkultur darstellen, tut sich die politische Öffentlichkeit schwer damit, die digitale Sphäre in diesem Kontext konstruktiv zu erschließen. Laut einer Studie der Vodafone Stiftung sind 73 Prozent der jungen Menschen, unabhängig von Geschlecht oder Bildungshintergrund, unzufrieden damit, wie ihre Anliegen von der Politik berücksichtigt werden (4). Der Studie zufolge befürworten 66 Prozent der jungen Menschen den Ausbau digitaler Beteiligungsformate wie z.B. der Online-Wahl und 77% befürworten Online-Bürgerentscheide. Die junge Generation ist zudem durch den demografischen Wandel benachteiligt und fühlt sich im politischen Diskurs oft ignoriert.

## Neue Wege in der Demokratiebildung

Um junge Generationen für demokratische Werte zu sensibilisieren und zur politischen Teilhabe zu motivieren, muss auch demokratische Bildung verstärkt neue digitale Wege gehen. Demokratie muss außerdem neue Formen der digitalen Partizipation aufzeigen. Hier lässt sich aus unserer Sicht wunderbar mit dem Medium Games andocken. Digitale Spiele bieten Regelsysteme, mit denen sich andere Regelsysteme – zum Beispiel die einer Demokratie – abbilden und erfahrbar machen lassen. Durch Interaktivität machen sie Selbstwirksamkeit erleb- und nachvollziehbar und sie passen sich den individuellen Stärken und Schwächen der Spielenden an (Tempo, Schwierigkeit, Hilfestellungen etc.). Digital zu spielen bedeutet, aktiv Lösungswege für Probleme zu finden und das oft auch in Kooperation mit anderen Menschen. Arbeitet man Games methodisch didaktisch auf und bettet sie (durch Pädagogen/innen und Lehrkräfte) in einem Bildungskontext ein, können sie als Impulsgeber zur Reflexion komplexer Themen dienen und bereits Gelerntes verfestigen. Diese Qualitäten werden unter anderem durch die Ergebnisse unseres Berliner Modellprojekts »Games machen Schule« (5) untermauert, zu denen die Stiftung Digitale Spielekultur im kommenden Jahr eine detaillierte Auswertung veröffentlichen wird.

Doch welche Spiele eignen sich überhaupt zum Vermitteln von demokratischen Werten und politischer Bildung? Das in Deutschland entwickelte Politiksimulations-Spiel »Suzerain« ist eines von zahlreichen Beispielen. In »Suzerain« schlüpfen Spielende in die Rolle von Anton Rayne, der in den frühen 1950er Jahren seine erste Amtszeit als Präsident der fiktiven Republik Sordland antritt und die komplexen Abläufe eines Staates lenken muss. In dem vom Berliner Studio Torpor Games im Jahr 2020 veröffentlichte Titel ist es den Spielenden überlassen, wie sie das Land durch verschiedene Krisen und Konflikte führen. Täglich müssen im Spiel unterschiedliche innen- und außenpolitische Entscheidungen getroffen werden, deren Konsequenzen sich oft erst im Nachhinein zeigen. Einen idealen Lösungsweg gibt es nicht. Viel mehr veranschaulicht »Suzerain« das Abwiegen von Idealismus und Kompromissbereitschaft im politischen Prozess und bettet dies in eine persönliche Geschichte mit vielschichtigen Figuren ein. »Suzerain« bietet sich für eine Auseinandersetzung mit Demokratie, politischer Entscheidungsfindung und den Spannungsfeldern moderner Gemeinwesen an,« urteilt Historiker Markus Bassermann, der sich mit dem Spiel im Rahmen unserer Datenbank »Games und Erinnerungskultur« auseinandergesetzt hat (6). Zusätzlich sei hier gesagt, dass das Spiel eben nicht speziell für den Einsatz in der Bildung, sondern als Unterhaltungsprodukt entwickelt worden ist. Gerade durch den Unterhaltungsfaktor bilden sich gekoppelt an eine Einbettung in pädagogische Kontexte interessante Anknüpfungspunkte für das Thema Demokratiebildung.

Im Rahmen von digitalen Maßnahmen zur Extremismusprävention ist außerdem das Spiel »Leons Identität« einen Blick wert. Das Spiel wurde im Jahr 2020 explizit zu diesem Zweck im Auftrag der Staatskanzlei und des Ministeriums des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen von der *bildundtonfabrik* entwickelt. In dem explorativen Adventure erkunden die Spielenden aus der Ich-Perspektive des 15-jährigen Jonas das Zimmer dessen älteren Bruders Leon. Grund für das Eindringen in die Privatsphäre ist das (zunächst) spurlose Verschwinden von Leon, das es im Spielverlauf aufzuklären gilt. Beim Durchstöbern des Zimmers stellt sich nach und nach heraus, dass sich Leon wohlmöglich einer rechtsextremen Gruppe angeschlossen hat. Das Spielerlebnis wird dabei durch Begleitmaterial auf der offiziellen Website des Titels ergänzt, das Elemente des Spiels der Realität gegenübergestellt. Das Spiel »entfaltet sein pädagogisches Potenzial vor allem dadurch, dass es durch geeignetes pädagogisches Personal kontextualisiert wird und die problematischen Inhalte einzeln diskutiert werden«

urteilt Spiel- und Medienpädagoge Max Neu in unserer Datenbank für digitale Spiele mit pädagogischem Potenzial (7).

Für Aufklärung rund um das Thema Falschinformationen im Netz sei hier außerdem noch das textbasierte Browser-Spiel »Bad News« erwähnt. Es wurde von DROG, einer niederländischen Organisation, die sich gegen Desinformation einsetzt, in Zusammenarbeit mit der University of Cambridge entwickelt. Um die Mechanismen und Strategien hinter der Verbreitung von Falschinformationen besser zu verstehen, versetzt es die Spielenden in die Rolle eines Multiplikators ebendieser. Der Perspektivwechsel soll hier bewusst eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema provozieren. Ähnlich wie im Fall von »Leons Identität« bietet die offizielle Website des Spiels begleitendes Infomaterial zum Thema sowie Vorschläge für den Einsatz des Spiels in der Arbeit mit Jugendgruppen und Schulklassen (8).

### »Gaming Democracy«

Die Potenziale von Games für Demokratiebildung sind mit einzelnen Spieletiteln, die punktuell zum Diskutieren bestimmter Themen einladen, allerdings noch lange nicht erschöpft. Unter dem Arbeitstitel »Gaming Democracy« konzipiert die Stiftung Digitale Spielekultur deshalb mit finanzieller Unterstützung durch die Arne-Friedrich-Stiftung eine Initiative mit größerem, holistischerem Ansatz. Im Kern soll sich das Vorhaben darum drehen, demokratische Werte und insbesondere das Thema politische Partizipation mit Hilfe von Games einer jungen, digitalaffinen Zielgruppe zugänglich zu machen. Konkret soll das anhand drei inhaltlicher Schwerpunkte geschehen: 1. Durch die Konzeption von Workshop-Einheiten, welche die Themen Games und Demokratiebildung zusammenbringen und den Initiativpartnern und der Öffentlichkeit als methodisch-didaktisches Material zur Verfügung gestellt werden. 2. Mit der Entwicklung und Einrichtung einer (spielbasierten) virtuellen Begegnungsplattform, auf der Prozesse des politischen Handelns in einem sicheren, digitalen Raum erprobt werden können. Sowie 3. mit digitalen, analogen als auch hybriden Veranstaltungen, auf denen die junge Zielgruppe mit älteren Akteur/innen aus Politik und Zivilgesellschaft zusammentrifft, um den Dialog zwischen den Generationen und die Netiquette in der digitalen politischen Kommunikation zu fördern.

Diverse politische Stiftungen und zivilgesellschaftliche Organisationen haben uns gegenüber bereits ihr Interesse an »Gaming Democracy« ausgedrückt. Um mit der konkreten Umsetzung zeitnah starten zu können, suchen wir aktuell allerdings noch nach Partnern und Förderern, die uns insbesondere bei der Finanzierung der Auftaktphase unterstützen können und möchten. Gerne können Sie sich in diesem Zusammenhang direkt an uns wenden. Wir würden uns sehr darüber freuen, zukünftig gemeinsam mit Ihnen Demokratie digital und spielerisch zu stärken!

### Anmerkungen

- (1) <https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021/>
- (2) [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf)
- (3) <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture>
- (4) <https://www.vodafone-stiftung.de/jugend-will-bewegen/>

---

(5) <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/games-schule-unterricht-modellprojekt-berlin/>

(6) <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/suzerain/>

(7) <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogisches-spiel/leons-identitaet/>

(8) <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogisches-spiel/bad-news/>

### Autor/in

---

**Çiğdem Uzunoglu** ist Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur.

**Benjamin Hillmann** ist Kommunikationsmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur.

### Kontakt:

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Marburger Str. 2

10789 Berlin

E-Mail: [kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de)

Internet: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

### Redaktion

---

Stiftung Mitarbeit

Redaktion eNewsletter Wegweiser Bürgergesellschaft

Björn Götz-Lappe, Ulrich Rüttgers

Ellerstr. 67

53119 Bonn

E-Mail: [newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de](mailto:newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de)