

Artikel erschienen in:

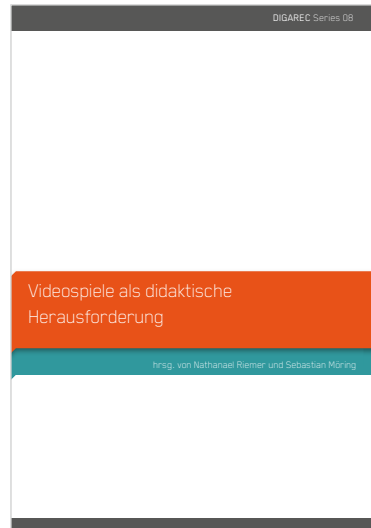
Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hrsg.)

Digarec Series Band 8: Videospiele als didaktische Herausforderung

2020 – 306 S.

ISBN 978-3-86956-467-8

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-42932>



Empfohlene Zitation:

André Czauderna: Unvollständigkeit als didaktische Chance, In: Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hrsg.): Digarec Series 8, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 266–291.
DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-43074>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert: Namensnennung Nicht kommerziell Keine Bearbeitungen 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Unvollständigkeit als didaktische Chance – Überlegungen zum Einsatz von DEMOCRACY 3 im Politikunterricht

Der Beitrag beschäftigt sich mit dem Potential von Computerspielen für den Politikunterricht. Im Mittelpunkt steht die Frage, ob sich die Politiksimulation DEMOCRACY 3 für einen Einsatz in der gymnasialen Oberstufe eignet. Es wird herausgearbeitet, dass sich die Spieler von DEMOCRACY 3 mit den Auswirkungen politischer Entscheidungen auf die ökonomische, soziale und kulturelle Lage eines westlichen Landes auseinandersetzen, während die Komplexität politischer Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse in demokratischen Regierungssystemen nicht erfahrbar wird. Die hier festgestellte Unvollständigkeit der politischen Simulation wird für die pädagogische Praxis aber nicht nur als Problem, sondern vor allem auch als didaktische Chance gesehen. Denn es sind gerade die Leer- und Schwachstellen der Simulation des Spieles, die besondere Anknüpfungsmöglichkeiten für den Unterricht bieten, da sie eine kritische Analyse der Simulation bzw. einen Vergleich mit der Realität politischer Prozesse und damit eine tiefe Auseinandersetzung mit Politik im Allgemeinen herausfordern. Schließlich werden drei konkrete Ideen für die schulische Praxis vorgestellt.

Der Einsatz von Spielen in der politischen Bildung und dem Politikunterricht ist kein neues Phänomen. Das Planspiel *Model United Nations*, in dem die Spieler die Rolle von Diplomaten einnehmen und gemeinsam die Arbeit der Vereinten Nationen simulieren, gehört seit Jahrzehnten zum Repertoire der schulischen und außerschulischen politischen Bildung. Auch das Potential

in: *Videospiele als didaktische Herausforderung*, hrsg. von Nathanael Riemer und Sebastian Möring, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2020, 266–291.
<https://doi.org/10.25932/publishup-43074>

von Computerspielen für den Politikunterricht wird seit längerem diskutiert. Motyka und Zehe (2014) zufolge können mit Computerspielen „komplexe Zusammenhänge veranschaulicht“ sowie „Werte und Normen untersucht“ werden. Außerdem ermöglichten Computerspiele ihren Spielern „einen Perspektivenwechsel“. Insgesamt könnten Computerspiele „das methodische Repertoire von Lehrkräften erweitern und der oft kritisierten Methodenarmut des Politikunterrichts (...) entgegenwirken“ (Motyka/Zehe 2014).

Zu den bekannteren Serious Games (d. h. Computerspielen, die einen über das reine Entertainment hinausgehenden Zweck verfolgen) mit Relevanz für den Politikunterricht gehören Spiele wie ENERGETIKA (2010), FOODFORCE (2005) und PEACEMAKER (2007). In ENERGETIKA geht es um die Energiepolitik in der Bundesrepublik Deutschland, in FOODFORCE um das Welternährungsprogramm der Vereinten Nationen, und in PEACEMAKER um den Nahostkonflikt, den der Spieler entweder als Vertreter der Israelis oder als Vertreter der Palästinenser zu lösen hat. Während sich die genannten Spiele mit einzelnen Politikfeldern beschäftigen, widmen sich andere Spiele politischen Prozessen im Allgemeinen. Als Beispiel kann hier das von der Bundeszentrale für politische Bildung unterstützte Spiel GENIUS – IM ZENTRUM DER MACHT (2007) genannt werden.

Empirische Ergebnisse zu den Wirkungen von Serious Games für die politische Bildung liegen nur vereinzelt vor. Ein Großteil der vorliegenden Studien beschäftigt sich mit der Frage, ob und inwieweit Serious Games zu einer Veränderung von politischen Einstellungen beitragen können (vgl. z. B. Cuhadar/Kampf 2014; Alhabash/Wise 2012; Gonzalez/Saner/Eisenberg 2012). Ob und inwieweit Serious Games auch zu einem besseren Verständnis politischer Prozesse führen, ist weniger gut untersucht. Theoretische Arbeiten zum sogenannten „Digital Game-Based Learning“

sowie Studien über Computerspiele zu anderen Wissensdomänen – darunter auch Studien zu kommerziellen Spielen wie CIVILIZATION III (2001) – lassen allerdings durchaus darauf schließen, dass auch hier Wirkungen zu erzielen sind (vgl. z. B. Squire 2005).

Democracy 3: Spielbeschreibung

Dem Ansatz des vorliegenden Bandes entsprechend, widme ich mich in meinem Beitrag einem Computerspiel, das nicht der Gruppe der Serious Games zugeordnet werden kann, weil es dem Entwickler zufolge in erster Linie Unterhaltungszwecken dienen soll: dem rundenbasierten Strategiespiel DEMOCRACY 3 (2013). Im Verlauf des Beitrages werde ich die Frage beantworten, ob und unter welchen Bedingungen sich dieses Spiel für einen Einsatz im Politikunterricht (bzw. in ähnlichen Fächern) der gymnasialen Oberstufe eignet. Hierzu werde ich im Folgenden zunächst die grundlegenden Spielmechaniken des Spieles rekonstruieren und damit auch schon einen ersten Blick auf die Lernmöglichkeiten des Spieles freigeben, bevor ich im darauffolgenden Kapitel die bereits angedeuteten Lernmöglichkeiten abstrahieren und explizieren werde. Im anschließenden Kapitel werde ich dann aber auch darauf eingehen, was in dem Spiel nicht über Politik gelernt werden kann. Schließlich werde ich im abschließenden Kapitel meines Beitrages Anregungen für den Politikunterricht der gymnasialen Oberstufe geben.

In DEMOCRACY 3, dem dritten Teil einer Serie, die vom Indie-Studio „Positech Games“ bzw. vom britischen Programmierer Cliff Harris (fast im Alleingang) entwickelt wird, schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Regierungschefs bzw. Staatsoberhauptes. Zu Beginn des Spieles entscheiden sich die Spieler für das zu regierende Land. Zur Auswahl stehen Australien, Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Kanada und die Vereinigten Staaten von Ame-

rika. Ihr Regierungsamt übernehmen die Spieler dann unmittelbar nach einer gewonnenen Wahl. Hauptziel des Spieles ist es, mit dem eigenen Regierungshandeln die Zustimmung einer Mehrheit der wahlberechtigten Bevölkerung in Wahlen zu gewinnen.

Bei DEMOCRACY 3 handelt es sich um ein rundenbasiertes Spiel. Das heißt auch, dass es im Spiel keinerlei zeitkritische Komponenten gibt. Alle Entscheidungen können in aller Ruhe getroffen werden. Der Spieler entscheidet selbst, wann er eine Runde abschließen möchte. Eine Runde repräsentiert dabei jeweils einen Zeitraum von drei Monaten.

Interessanterweise kann das Spiel nicht gewonnen werden. Der Spieler verliert immer – entweder, weil er eine Wahl verliert oder einem Attentat zum Opfer fällt. Im englischsprachigen Handbuch des Spieles heißt es treffend: „All political careers end in failure“ (Positech 2013:1).

Das zentrale Interface des Spieles basiert – wie in Abbildung 1 zu sehen – auf einem komplexen Netzwerk, einem Beziehungsgeflecht zwischen zahlreichen politischen und ökonomischen Variablen. Diese werden im Interface als Kreise dargestellt und nach Politikfeldern sortiert. DEMOCRACY 3 unterscheidet zwischen sieben Politikfeldern: Steuern, Wirtschaft, Öffentliche Dienste, Wohlfahrt, Transport, Recht und Ordnung sowie Außenpolitik.

Die grauen Kreise stellen Politiken dar, die vom Spieler gestaltet werden können. Die blauen Kreise beinhalten weitere Daten bzw. Statistiken, die vom Spieler indirekt beeinflusst werden können. Die grünen und roten Kreise sind positive Ereignisse (wie z.B. ein „Technologievorsprung“ gegenüber anderen Ländern) oder negative Ereignisse (wie z.B. in der Bevölkerung verbreiteter „Alkoholmissbrauch“).

Statistiken und Ereignisse resultieren unmittelbar aus der Politik des Spielers. Wer in DEMOCRACY 3 erfolgreich sein will, muss sowohl Statistiken als auch Ereignisse permanent beobachten.

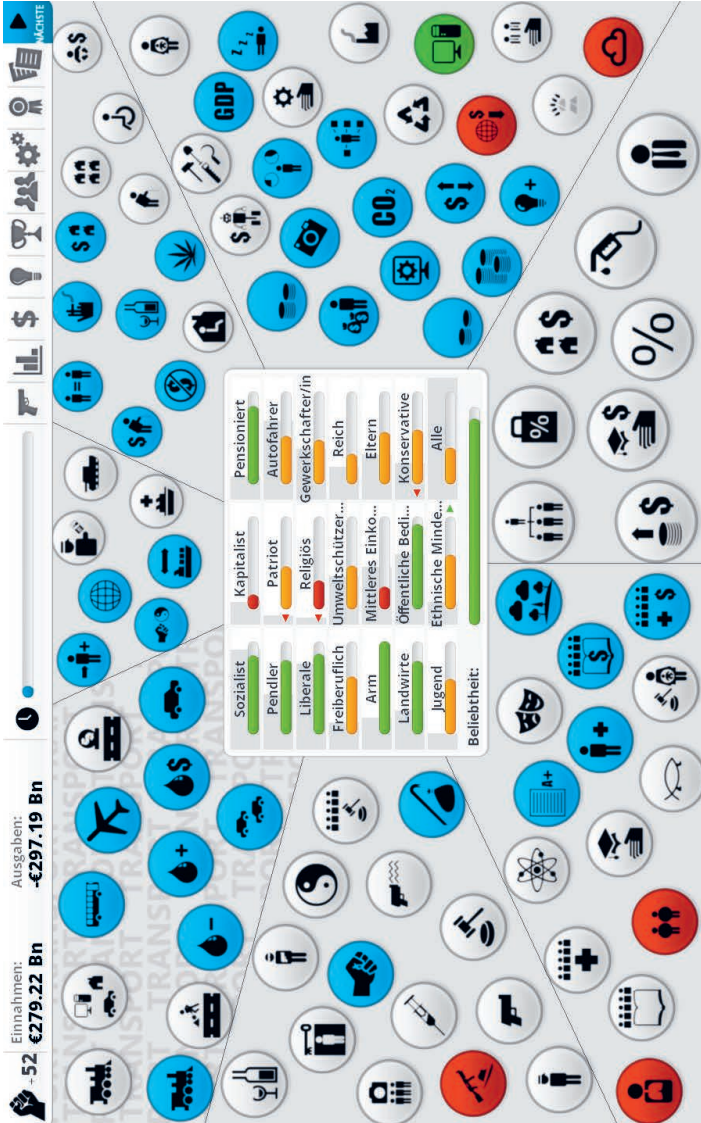


Abb. 1: Zentrales Interface (Screenshot aus DEMOCRACY 3).

Eine Auswahl der wichtigsten Statistiken wird dem Spieler nach jeder Runde im jeweiligen Quartalsbericht vorgelegt. Dabei handelt es sich um Daten zum Bruttoinlandsprodukt, zur Gesundheit, zur Bildung, zur Arbeitslosigkeit, zur Kriminalität und zur Armut.

Die Zusammenhänge zwischen verschiedenen Variablen werden im Interface sichtbar, wenn man mit dem Mauszeiger über ein bestimmtes Item fährt. So erscheinen dann animierte Verbindungslinien zwischen der ausgewählten Variable und anderen Variablen. Eine grüne Linie bedeutet einen positiven Effekt; eine rote Linie einen negativen Effekt. Die kleinen Zeichen auf den Linien zeigen die Richtung der Effekte an. Je schneller die Linien sich bewegen, desto stärker sind die Effekte zwischen den Variablen. Abbildung 2 illustriert das komplexe Beziehungsgeflecht des Bruttoinlandsproduktes.

Wenn von positiven und negativen Effekten die Rede ist, werden damit keine Wertungen vorgenommen. Ein positiver Effekt auf die Arbeitslosigkeit impliziert steigende Arbeitslosigkeit. Ein negativer Effekt auf die Umweltverschmutzung bedeutet sinkende Umweltverschmutzung. Ob die Effekte erwünscht oder unerwünscht sind, spielt in der Benennung keine Rolle.

Wer in DEMOCRACY 3 erfolgreich sein will, muss in erster Linie seine Wähler zufrieden stellen, weil sie es sind, die nach dem Ende jeder Legislaturperiode darüber entscheiden, ob der Spieler weiterregieren bzw. weiterspielen darf oder ob das Spiel für ihn zu Ende ist.

In ihrer Gesamtheit repräsentieren die Wähler in DEMOCRACY 3 einen Querschnitt der Gesellschaft. Jeder einzelne von ihnen weist verschiedene Eigenschaften auf: Er ist mehr oder weniger liberal oder konservativ, er ist mehr oder weniger sozialistisch oder kapitalistisch eingestellt, und er gehört einer bestimmten Einkommensgruppe an. Das heißt, er ist Geringverdiener, Durchschnittsverdiener oder Gutverdiener. Darüber hinaus gehört jeder

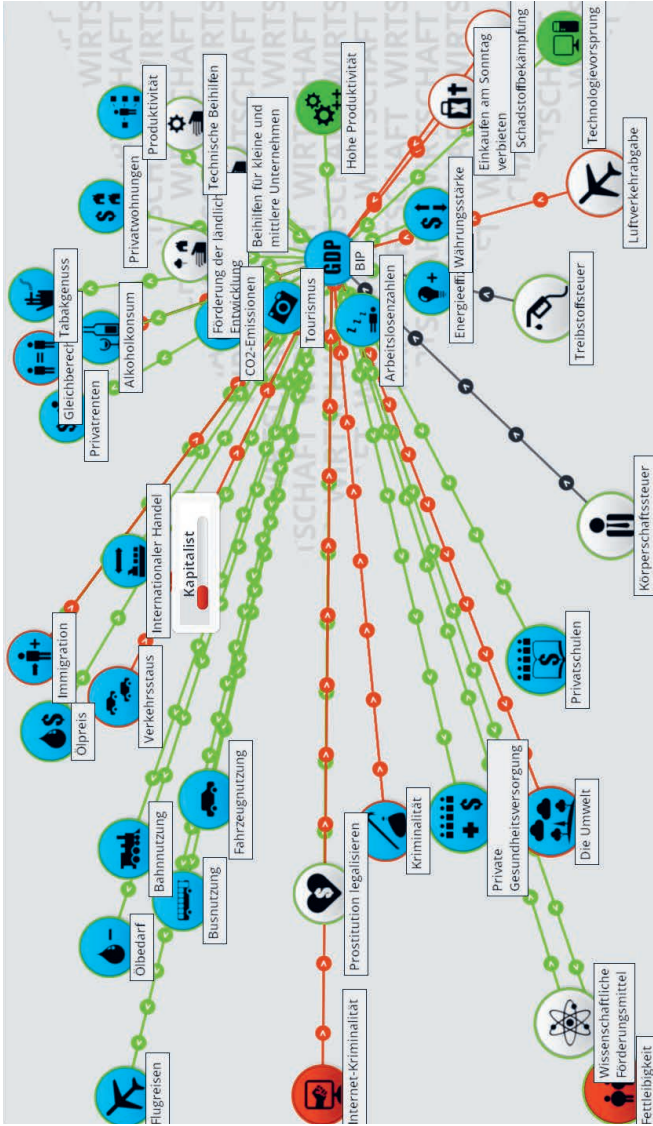


Abb. 2: Der Zusammenhang von Variablen am Beispiel des Bruttoinlandsproduktes (Screenshot aus DEMOCRACY 3).

Wähler weiteren Gruppen an, wie z. B. der Gruppe der Eltern oder der Autofahrer. Die Bindung an die jeweilige Gruppe ist dabei unterschiedlich stark ausgeprägt.

Die Zufriedenheit der 20 Wählergruppen mit der Politik des jeweiligen Spielers wird in der Mitte des Hauptmenüs dargestellt (vgl. Abb. 1). Für den Spieler von DEMOCRACY 3 ist es wichtig zu verstehen, dass die Zufriedenheit einer bestimmten Wählergruppe immer nur einen abstrakten Wert darstellt. Denn die Zufriedenheit eines einzelnen echten Wählers basiert nicht nur auf seiner Zugehörigkeit zu *einer* Gruppe. Dementsprechend kann sich auch ein Wähler, der als Sozialist der Politik des Spielers zustimmt, am Ende doch dagegen entscheiden, den Spieler zu wählen – und zwar, weil ihm seine Politik in anderer Hinsicht missfällt. Theoretisch könnten also die Sozialisten im Spiel zu 100% zufrieden sein, aber trotzdem zu 0% die Partei des Spielers wählen.

Spieler, die sich im Spiel genauer mit den eigenen Wählern beschäftigen möchten, können das Feature der Fokusgruppe nutzen. In den Fokusgruppen des Spieles kann sich der Spieler einzelne, zufällig ausgewählte Wähler im Detail anschauen. Ein Diagramm zeigt dem Spieler, wie stark sich der einzelne Wähler mit den Wählergruppen, denen er angehört, identifiziert. Außerdem erhält der Spieler Informationen zum Effekt, den die einzelne Mitgliedschaft zu einer bestimmten Gruppe momentan auf seine potentielle Wahlentscheidung ausübt.

Die zentrale Spielhandlung in DEMOCRACY 3 ist die Umsetzung von politischen Maßnahmen. Darunter fallen z. B. die Verabschiedung von Gesetzen sowie Investitionen in verschiedenen Politikfeldern. Das Politikmachen wird im Spiel mit der Währung des „politischen Kapitals“ bezahlt. Mit diesem Konzept wird der politische Aufwand, den eine bestimmte Politik mit sich bringt, symbolisch dargestellt. Kleinere, wenig kontroverse Vorhaben kosten weniger politisches Kapital als große umstrittene Vor-

haben. Zu Beginn jeder Runde bekommt der Spieler neues politisches Kapital. Die Höhe des politischen Kapitals pro Runde hängt dabei sehr stark auch mit der Qualität (d. h. im Spiel mit den Werten) des eigenen Kabinetts zusammen.

Veränderungen einer Politik nimmt der Spieler mit dem sogenannten „Policy Slider“ vor. Mit diesem Schieberegler bestimmt er die Intensität der Politik in einem bestimmten Bereich. Bei Gesetzen wird mit dem Regler in der Regel so etwas wie die Härte der Bestrafung bei Nichteinhaltung des Gesetzes reguliert. Bei Ausgaben und Investitionen geht es um die Bestimmung der Höhe der investierten Summe. Und bei Steuern regelt der Spieler über den Slider die jeweiligen Steuersätze.

Manche Politiken sind einfach zu implementieren. Sie können unmittelbar in Kraft treten. Hierzu gehören z. B. steuerliche Veränderungen, die schon zum nächsten Quartal wirksam werden können. Andere Politiken, wie z. B. der Bau neuer Eisenbahnstrecken oder der Aufbau eines Raumfahrtprogrammes, brauchen hingegen mehrere Quartale, um umgesetzt werden zu können. Auch Investitionen in Wissenschaft und Bildung rentieren sich erst langfristig.

Die Kosten und Einnahmen einer Politik hängen im Spiel im Übrigen nicht nur von den Handlungen des Spielers, sondern auch von anderen Faktoren ab. So werden die Kosten und Einnahmen z. B. von der Effektivität des jeweiligen Fachministers beeinflusst. Auch externe Faktoren spielen eine Rolle. Wenn z. B. bestimmte Krankheiten in der Bevölkerung verstärkt auftreten, kann das die Kosten für das staatliche Gesundheitssystem in die Höhe schießen lassen. Nicht zuletzt hat es der Spieler mit einer globalen Wirtschaft zu tun, die wirtschaftlichen Zyklen unterliegt und nicht im unmittelbaren Einflussbereich des Spielers liegt.

Neben der Anpassung (oder Abschaffung) von bestehenden Politiken kann der Spieler auch neue Politiken einführen. Hierfür

steht in DEMOCRACY 3 ein eigenes Menü unter der Überschrift „Politische Ideen“ zur Verfügung. Auch hier kann der Spieler wieder aus den bekannten Politikfeldern wählen: Außenpolitik, Wohlfahrt, Wirtschaft, Steuern, Öffentliche Dienste, Recht und Ordnung sowie Transport.

Eine besondere Rolle spielt in DEMOCRACY 3 der Staatshaushalt, wobei sich der Spieler in allen Ländern zunächst mit einem gewissen Grad an Staatsverschuldung konfrontiert sieht. Grundsätzlich besteht keine Verpflichtung, den Schuldenberg auch abzutragen. Solange sich der Staat die Zinsen leisten kann, werden die Schulden den Spieler erst einmal nicht in größere Schwierigkeiten bringen. Eine finanzielle Schieflage kann aber dann entstehen, wenn sich die Zinsen deutlich erhöhen. Dies ist z. B. in bestimmten Konjunkturlagen der Fall, oder wenn das „Credit Rating“ des vom Spieler regierten Staates herabgestuft wird, weil Besorgnis hinsichtlich der Stabilität der Regierung oder der Zahlungsfähigkeit des Staates besteht.

Während der Spieler in DEMOCRACY 3 normalerweise selbst entscheidet, welchen Politikfeldern er sich zu welchem Zeitpunkt widmet, wird er ab und an mit sogenannten Dilemmas konfrontiert. Es geht dann um zeitkritische Themen oder um Debatten, die eine Positionierung bzw. Entscheidung des Spielers verlangen.

Die Länge einer Legislaturperiode, d. h. die Dauer bis zur nächsten Wahl, hängt in DEMOCRACY 3 vom ausgewählten Land ab. In jedem Land aber gibt es nur zwei Parteien: die des Spielers und die der Opposition. Die Wahl selbst wird dann immer als Direktwahl des Staats- bzw. Regierungschefs durchgeführt.

Den Logiken politischer Prozesse entsprechend, kommt den Wahlen in DEMOCRACY 3 eine besondere Bedeutung zu. So kann jede Wahl zum Ende der Karriere des Spielers/Politikers, d. h. zum Ende des Spieles führen. Im Anschluss an die Simulation der Wahl

durch den Computer werden dem Spieler die Wahlbeteiligung und das Wahlergebnis mitgeteilt. Unmittelbar danach ist das Spiel entweder zu Ende oder geht mit der nächsten Legislaturperiode weiter.

Eine andere Form, das Spiel zu verlieren, ist, einem Attentat durch eine Terrororganisation zum Opfer zu fallen. Terrororganisationen gruppieren sich im Spiel vor allem dann, wenn die Politik des Spielers eine bestimmte Interessengruppe überhaupt nicht angemessen berücksichtigt. Wenn sich beispielsweise die Gruppe der Patrioten dauerhaft benachteiligt fühlt, wird sich ein kleiner Teil von ihnen Terrororganisationen anschließen, wodurch für den Spieler die Gefahr wächst, das Spiel infolge eines Attentates zu verlieren. Auch aus diesem Grund ist es für die Spieler wichtig, die innere Sicherheit im Blick zu halten. Die Überwachung terroristischer Organisationen erfolgt im Spiel über den sogenannten „Security Screen“. Terrorgruppen können kurzfristig geheimdienstlich bekämpft werden. Mittelfristig kann auch eine Änderung der Politik helfen.

Die Macht des Spielers als Staats- oder Regierungschef ist in DEMOCRACY 3 sehr groß. Politische Aushandlungs- und Kontrollprozesse zwischen Exekutive, Legislative und Judikative werden nicht simuliert. Immerhin hat es der Spieler mit einem Kabinett zu tun, dem Minister unterschiedlicher Ressorts angehören.

Die Minister sind in dreierlei Hinsicht von Bedeutung: Sie generieren erstens politisches Kapital, welches dem Spieler die Durchsetzung seiner Politik im Allgemeinen ermöglicht. Sie beeinflussen zweitens ganz speziell den Erfolg von Politiken in ihrem Ministerium. Und sie helfen drittens dem Spieler, bei bestimmten Wählergruppen gut anzukommen. Wenn der Spieler mit der Performance von Ministern unzufrieden ist oder eine strategische Neuaufstellung als erforderlich erachtet, kann er Minister entlassen und neu berufen oder das ganze Kabinett umbilden. Es ist

deutlich zu betonen, dass die Minister in DEMOCRACY 3 – anders als in der Realität – keine eigenen Entscheidungen über politische Maßnahmen treffen. Die Ausrichtung der Politik liegt allein in der Hand des Spielers als Regierungschef bzw. Staatsoberhaupt.

Von Zeit zu Zeit erscheinen für DEMOCRACY 3 Erweiterungen, die das bestehende Spiel in eine bestimmte Richtung ausbauen. Für den Kontext des vorliegenden Beitrages ist die Erweiterung DEMOCRACY 3: ELECTIONEERING (2016) von besonderem Interesse, weil sie dazu beiträgt, die Zusammenhänge des politischen Systems, d. h. hier vor allem das Handeln der Wählerschaft, realistischer zu simulieren. Während die Wähler im regulären Spiel ihre Wahlentscheidungen ausschließlich als Reaktion auf die politischen Handlungen des Spielers treffen, d. h. rational und analytisch agieren, verändert die Erweiterung das Wählerverhalten insofern, als sich die Wähler nun auch von politischen Versprechungen und Kampagnen beeinflussen lassen. Für den Spieler heißt das, dass er sich vor den Wahlen um ein Wahlprogramm, politische Reden, Fundraising und seine Persönlichkeitswerte kümmern muss. Damit nähert sich die im Spiel enthaltene Simulation politischer Arbeit der realen Arbeit von Politikern in Wahlkampfzeiten an. Gleichwohl sei schon an dieser Stelle ausdrücklich betont, dass das Spiel insgesamt (auch mit der Erweiterung) natürlich keine vollständige Abbildung politischer Prozesse leisten kann – allein schon deshalb, weil hier für den Zweck spielerischer Unterhaltung eine weitreichende Reduktion von Komplexität vorgenommen werden musste.

Schließlich ist aus pädagogischer Perspektive erwähnenswert, dass das Spiel offen für „Modding“ ist. So können die zentralen Mechaniken des Spieles von Außenstehenden recht einfach verändert werden. Damit besteht für die Spieler die Möglichkeit, zum Co-Designer des Spieles zu werden. Eine Auswahl der DEMOCRACY-3-Mods wird über die offizielle Website des Spieles ver-

öffentlich und so einer großen Spielerschaft zugänglich gemacht. Zu diesen Mods gehören z. B. neue Länder oder die Einbeziehung neuer Faktoren wie etwa der Inflation. Die Erstellung eigener DEMOCRACY-3-Mods könnte in der Schule z. B. im Rahmen von Projektwochen umgesetzt werden. Die in diesem Rahmen mögliche aktive Auseinandersetzung mit den Strukturen der Simulation hinter dem Spiel bzw. der Modellierung politischer Prozesse verspricht meines Erachtens besonders vielversprechende (auch fächerübergreifende) Lernmöglichkeiten. Da pädagogische Projekte dieser Art jedoch sowohl an die durchführenden Lehrer als auch die teilnehmenden Schüler besonders hohe Anforderungen stellen, konzentriere ich mich im weiteren Verlauf meines Beitrages auf die Lernmöglichkeiten beim Spielen von DEMOCRACY 3.

Was in Democracy 3 über Politik gelernt werden kann

Im Folgenden werde ich herausarbeiten, was in DEMOCRACY 3 über Politik gelernt werden kann. Zunächst ist zu sagen, dass sich der Spieler durch die Übernahme der Rolle eines Regierungschefs mit den Wirkungen von Regierungshandeln zu beschäftigen hat. Im Rahmen der Ausführung seiner Regierungsgeschäfte wird sich der Spieler unmittelbar mit den Konsequenzen seiner politischen Entscheidungen für die ökonomische, soziale und kulturelle Lage des regierten Landes konfrontiert sehen. Des Weiteren wird sich der Spieler mit den Auswirkungen seiner Politik auf die Zustimmung der Wählerschaft auseinandersetzen müssen, d. h. er wird erfahren, ob er mit seiner Politik Wahlen gewinnen kann.

Insgesamt wird dem Spieler im Verlauf des Spieles die Komplexität politischer Entscheidungen vor Augen geführt. Letztlich bekommt er die Möglichkeit, zu realisieren, wie schwierig es ist, die verschiedenen Anforderungen an eine Regierung in Einklang zu bringen: so z. B. die Erfüllung der Bedürfnisse möglichst vieler

Bevölkerungsgruppen, die Vorlage eines angemessenen Staatshaushaltes und die Steigerung des Bruttosozialproduktes.

Im Grunde handelt es sich bei DEMOCRACY 3 um so etwas wie ein Testlabor oder Experimentierfeld für politische Ideen. Das Spiel ermöglicht dem Spieler, politische Philosophien – wie z.B. Sozialismus oder Wirtschaftsliberalismus – idealtypisch umzusetzen und die Folgen einer solchen Politik unmittelbar zu beobachten. Das Spiel bietet damit die Möglichkeit des „What-if“, des „Was-wäre-wenn“.

An dieser Stelle ist auf das Feature des „Politischen Kompasses“ zu verweisen. Dieser zeigt dem Spieler mithilfe eines Koordinatensystems, wo die eigene Politik im politischen Feld zu verorten ist. Die horizontale Achse lokalisiert die Politik des Spielers im Spektrum zwischen Sozialismus und Kapitalismus. Die vertikale Achse bezieht sich auf das Spektrum zwischen liberaler und konservativer Politik. Im Fall einer gewonnenen Wahl kann der Spieler die ideologische Positionierung seiner Politik dann auch mit den Wahlsiegen in früheren Spielrunden und gegebenenfalls mit den Wahlsiegen seiner Freunde vergleichen (vgl. Abb. 3).

Im Verlauf der Umsetzung von radikalen Politiken wird der Spieler möglicherweise feststellen, dass das Spielziel – nicht abgewählt zu werden und keinem Attentat zum Opfer zu fallen – mit einer solchen polarisierenden Politik nicht erreicht werden kann. In jedem Fall hätte der Spieler dann gelernt, dass die politischen, ökonomischen und kulturellen Realitäten der Umsetzung von politischen Idealen entgegenstehen können. Als Reaktion auf das Scheitern einer solchen Politik wird der Spieler dann vielleicht seine Taktik ändern und eine moderatere Form der jeweils verfolgten idealistisch motivierten Politik umsetzen, um damit die Bedürfnisse verschiedener Wählergruppen zu befriedigen und letztlich eine politische Mehrheit zu erzielen.



Abb. 3: Das Feature des politischen Kompasses (Screenshot aus DEMOCRACY 3).

Was in Democracy 3 nicht über Politik gelernt werden kann

Trotz der soeben dargestellten Lernmöglichkeiten, die DEMOCRACY 3 seinen Spielern bietet, ist deutlich darauf zu verweisen, dass die politische Simulation des Spieles unvollständig bleibt. Im Folgenden werde ich darstellen, was in DEMOCRACY 3 *nicht* über Politik gelernt werden kann.

Zuallererst ist hervorzuheben, dass es sich bei DEMOCRACY 3 ausschließlich um den Versuch einer Simulation von Regierungstätigkeit handelt. D. h., der Spieler übernimmt stets die Rolle eines Regierungschefs, niemals die Rolle eines anderen politischen Akteurs, wie z. B. die des Oppositionsführers. Aber auch die Tätigkeit eines Regierungschefs wird insgesamt nicht annähernd realistisch dargestellt. Denn ein Großteil politischer Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse wird einfach ausgeblendet bzw. in ihrer Komplexität radikal reduziert. Die Gesetzgebung wird beispielsweise auf die finale Entscheidung des Regierungschefs verkürzt, womit der tatsächliche Prozess der Gesetzgebung (in seinen verschiedenen Variationen) bzw. dessen einzelne Stationen – wie die Erstellung eines Gesetzesentwurfes oder dessen Diskussion im Kabinett, in den Ausschüssen und im Plenum des Parlaments – nicht einmal in vereinfachter Form abgebildet werden. An keiner Stelle des Spieles muss sich der Spieler – als Chef der Regierung – um die Zustimmung der Legislative kümmern. Auch die Kontrollfunktion der Judikative spielt keine Rolle. Den Druck der eigenen Partei bekommt der Spieler ebenfalls nicht zu spüren. Von einer realistischen Simulation des Parteiensystems kann also auch keine Rede sein. Nicht einmal die im Spiel vorkommenden Minister treffen ihre Entscheidungen selbst. Stattdessen liegen alle politischen Entscheidungen in der alleinigen Hand des Spielers. „Checks and Balances“ tauchen in DEMOCRACY 3 schlichtweg nicht auf.

Auch eventuelle Wechselwirkungen nationaler Politik, für die der Spieler verantwortlich ist, mit Politik auf lokaler und internationaler Ebene wurden nicht modelliert. Diplomatie, internationale Beziehungen und die Zusammenarbeit mit internationalen Institutionen finden ebenfalls keine Berücksichtigung.

Deutlich muss an dieser Stelle hervorgehoben werden, dass der Spieler an keiner Stelle im Spiel seine Politik zu diskutieren hat. Das begründete politische Argument ist im Spiel selbst nicht erforderlich. In diesem Punkt unterscheidet sich das Spiel von Planspielen wie dem zu Beginn meines Beitrages erwähnten *Model United Nations*.

Eine andere Schwachstelle der Simulation besteht darin, dass auch die Besonderheiten nationaler Systeme nicht angemessen berücksichtigt werden. Die Pluralität demokratischer Regierungsformen wird nicht abgebildet. Am ehesten repräsentiert das Spiel ein Präsidialsystem US-amerikanischer Prägung, das auf der Konkurrenz zweier Parteien und der Direktwahl eines relativ mächtigen Staatsoberhauptes basiert. Das politische System Deutschlands hingegen passt weniger gut zu den Möglichkeiten politischen Handelns in DEMOCRACY 3. So findet im Spiel beispielsweise keine Wahl des Parlamentes statt. Auch die Bildung von Koalitionen ist nicht erforderlich. Dazu passt, dass auch die im Spiel auftauchenden politischen Themen und Debatten nicht angemessen lokalisiert wurden und insgesamt eher den angelsächsischen Ländern gerecht werden. Dass sich ein deutscher Regierungschef mit der Debatte „Creationism vs. Evolutionism“ zu beschäftigen hat, entspricht zum Beispiel sicher nicht den politischen Realitäten hierzulande. Meines Erachtens hätte das Spiel insgesamt an Realitätsbezug gewonnen, wenn sich der Entwickler auf die Modellierung eines einzigen politischen Systems (wie z. B. eines Präsidialsystems US-amerikanischer Prägung) beschränkt hätte.

Ein weiteres Manko der Simulation liegt im Bild des Wählers, das in DEMOCRACY 3 vermittelt wird. Denn es entsteht der Eindruck, dass Wähler ausschließlich rational handeln: dass sie politisches Handeln evaluieren und auf dieser Grundlage – unter Berücksichtigung ihrer Überzeugungen und der Implikationen einer bestimmten Politik für das eigene Leben – ihre Wahlentscheidung fällen. Dass sich Wähler auch durch politische Kampagnen beeinflussen lassen, wird in DEMOCRACY 3 nicht gewürdigt. Damit ist das Spiel blind für das Phänomen populistischer Wahlkämpfe, wie wir sie in den vergangenen Jahren sowohl in den USA als auch in Europa erlebt haben. Allerdings kann hier – wie bereits erwähnt – die einzeln zu erwerbende (aber das Hauptspiel erfordernde) Erweiterung des Spieles mit dem Titel DEMOCRACY 3: ELECTIONEERING Abhilfe schaffen.

Die Liste mit Leer- und Schwachstellen der Simulation von Politik im Allgemeinen und Regierungshandeln im Besonderen könnte an dieser Stelle weiter fortgeführt und präzisiert werden. Für den hier vorliegenden Zweck einer didaktischen Analyse sollte jedoch bereits klargeworden sein: Die Komplexität von Politik wird im Spiel auch im Bereich der im Mittelpunkt der Modellierung stehenden Exekutive deutlich reduziert. Die tatsächliche Arbeit einer Regierung in demokratischen Systemen, die in Wirklichkeit in ein viel komplexeres Netzwerk politischer Akteure eingebunden ist, kann damit nicht veranschaulicht werden.

Überlegungen und Anregungen zum Einsatz im Unterricht

Obwohl DEMOCRACY 3 nicht als Serious Game konzipiert wurde, bekommt der Entwickler des Spieles regelmäßig Anfragen von Lehrern, die sich für einen Einsatz des Spieles in der Schule interessieren. Um dieser Nachfrage gerecht zu werden, bietet der

Entwickler Schulen und anderen Bildungsinstitutionen Lizenzen zu günstigen Preisen an. Eine Lizenz für 40 Schüler kostet 100 britische Pfund. Angaben des Entwicklers zufolge wird das Spiel bereits von mehr als 70 Schulen und Universitäten verwendet, um Politik und Ökonomie zu unterrichten.

In Anbetracht der Komplexität des Spieles gehe ich davon aus, dass es sich vor allem für einen Einsatz in der gymnasialen Oberstufe eignet. Wer DEMOCRACY 3 ernsthaft spielen möchte, sollte Grundlagenwissen aus den Bereichen Politik und Wirtschaft bereits mitbringen. Andernfalls wird der Spieler viele der im Spiel auftauchenden Konzepte und Zusammenhänge nicht verstehen. Das Spiel erfordert zudem eine gewisse Konzentrationsfähigkeit und Frustrationstoleranz. Denn in DEMOCRACY 3 erhält der Spieler, dem hier vorliegenden Genre entsprechend, eben nicht, wie das in anderen (z.B. eher actionorientierten) Genres üblich ist, auf jede seiner Spielhandlungen eine unmittelbare Rückmeldung. Stattdessen hat es der Spieler mit einem komplexen System zu tun, dem er sich über einen längeren Zeitraum ohne direkte Belohnung nach jeder Spielhandlung konzentriert widmen muss. Auch vorausschauendes Denken ist unbedingt erforderlich.

Im Verlauf meines Beitrages habe ich bereits dargestellt, was Spieler in DEMOCRACY 3 über Politik lernen können. Darüber hinaus habe ich herausgearbeitet, was sie in dem Spiel nicht über Politik lernen können. In diesem Zusammenhang betonte ich deutlich, dass es sich bei DEMOCRACY 3 um eine unvollständige Politiksimulation handelt, die dementsprechend auch nur ein unvollständiges Bild politischer Prozesse vermitteln kann. Aus pädagogischer Perspektive scheint damit die Gefahr verbunden, dass Spieler von DEMOCRACY 3, die sich bis dahin nicht ausreichend mit Politik beschäftigt haben, einen falschen Eindruck politischer Prozesse gewinnen könnten. Für den Einsatz des Spieles im Politikunterricht lässt sich daraus ableiten, dass das Spielen des Spie-

les unbedingt um eine kritische Diskussion im Unterricht ergänzt werden muss.

Die beschriebene Unvollständigkeit der politischen Simulation erachte ich aber nicht nur als pädagogisches Problem. Von der Annahme ausgehend, dass Schüler grundsätzlich sehr wohl dazu in der Lage sind, eine kritische Distanz zu medialen Inhalten einzunehmen, sehe ich in ihr vor allem auch eine didaktische Chance. Denn es sind gerade die Leer- und Schwachstellen der Simulation des Spieles, die besondere Anknüpfungsmöglichkeiten für den Unterricht bieten, da sie eine kritische Analyse der Simulation, d. h. einen Vergleich mit der Realität politischer Prozesse, geradezu herausfordern – was zu einer tiefen Auseinandersetzung mit politischen Prozessen im Allgemeinen führen könnte.

Ohnehin wird in der Literatur zum „Digital Game-Based Learning“ davon ausgegangen, dass die Verarbeitung der Spielerfahrung im Rahmen eines sogenannten „Debriefings“ unbedingt erforderlich ist, um nachhaltige Lernprozesse zu initiieren (vgl. z. B. Crookall 2010; Arnab et al. 2012; Kolb/Kolb 2009). So würde ich für den Einsatz von DEMOCRACY 3 im Unterricht im Einklang mit dem Ansatz des „Experiential Learning“ (Kolb/Kolb 2009) empfehlen, nach einer gewissen Zeit des Spielens ein umfangreiches „Debriefing“ – d. h. z. B. ein Unterrichtsgespräch oder eine Gruppenarbeit – vorzusehen. Im Anschluss daran würde ich die Schüler erneut spielen lassen und danach wieder ein „Debriefing“ ansetzen – und so weiter und so fort. Kurzum: Spiel- und Reflektionsphasen sollten einander abwechseln.

Zum Schluss meines Beitrages möchte ich drei kurze Anregungen geben, in welche Richtung ein Einsatz von DEMOCRACY 3 im Politikunterricht der Oberstufe gehen könnte:

1. Ich kann mir – wie bereits erläutert – gut vorstellen, dass die Stärke eines Einsatzes von DEMOCRACY 3 im Politikunter-

richt gerade in der Anknüpfung an die bereits erläuterten Schwächen der Politiksimulation liegen könnte. So fände ich es lohnenswert, Schüler die Simulation von Politik, wie sie sich im Spiel darstellt, mit der Realität von Politik, wie sie z.B. in wissenschaftlichen Quellen nachzulesen ist, vergleichen zu lassen. Ausgehend von diesem Vergleich ginge es dann im Unterricht um die Herausarbeitung von Stärken und Schwächen der Simulation.

2. Außerdem schlage ich vor, Schüler in DEMOCRACY 3 mit politischen Philosophien, wie Sozialismus oder Wirtschaftsliberalismus, spielen zu lassen. Von besonderem Interesse ist in diesem Zusammenhang das bereits erwähnte Feature des „Politischen Kompasses“. Dieser zeigt dem Spieler, wo die eigene Politik im Koordinatensystem politischer Ideen zu verorten ist. Auch ermöglicht der „Politische Kompass“ den Vergleich mit früheren Spielrunden sowie mit Spielrunden der Mitschüler. Im Rahmen des Experimentierens mit politischen Philosophien würden sich die Schüler letztlich auch mit der Frage beschäftigen, welche Auswirkungen die konsequente Umsetzung politischer Philosophien in der Praxis haben könnte, d. h. auch, welche Schwierigkeiten damit verbunden sein könnten. Das Spielen mit (radikalen) politischen Philosophien finde ich auch deshalb besonders interessant für den Oberstufenunterricht, weil in der Adoleszenz häufig eine Neigung zur Beschäftigung mit idealistischen Ideen besteht, weshalb hier großes Interesse und Diskussionspotential zu erwarten ist.
3. Nicht zuletzt finde ich die Idee spannend, Schüler in DEMOCRACY 3 aktuelle Wahlprogramme politischer Parteien nachspielen und damit auf ihre Auswirkungen überprüfen zu lassen. Daran anschließend könnte zum Beispiel auch eine kritische Diskussion über politische Versprechungen auf der

einen Seite und Realpolitik auf der anderen Seite geführt werden. Außerdem könnte damit ein Bezug zum politischen Tagesgeschehen hergestellt werden.

Das Nachspielen von Wahlprogrammen mit dem Spiel DEMOCRACY 3 hat der Journalist Dan Griliopoulos übrigens schon mehrfach ausprobiert und dokumentiert. Erst kürzlich veröffentlichte er in der britischen politischen Wochenzeitung „The New Statesman“ die Ergebnisse seiner Spielerfahrungen mit den Wahlprogrammen der „Tories“ und der „Labour Party“ für die Wahlen in Großbritannien im Jahre 2017. Während die Umsetzung des Wahlprogrammes der „Labour Party“ noch recht erfolgreich war (vgl. Griliopoulos 2017b), endete die Umsetzung des Wahlprogrammes der „Tories“ in einer verheerenden Niederlage (vgl. Griliopoulos 2017 a). Griliopoulos erklärt sich das folgendermaßen: „Events, dear boy, events.' She [die britische Premierministerin] couldn't shake off the general strike, which pushed GDP down, which in turn pushed up unemployment, and high unemployment just destroys everything – I didn't go into the detail, but there were armed gangs on the streets, horrible alcoholism everywhere, and poverty galore“ (ebd.). Ob und inwieweit die Modellierungen des Spieles und die Schlussfolgerungen von Griliopoulos hier tatsächlich richtig sind, soll und kann an dieser Stelle nicht beurteilt werden. Auf jeden Fall wird hier aber meines Erachtens Folgendes deutlich: Die angeleitete Beschäftigung mit DEMOCRACY 3 dürfte auch aufseiten der spielenden Schüler zu interessanten Gedankenspielen und damit einer aktiven und kritischen Auseinandersetzung mit Politik führen. Allein deshalb erachte ich einen Einsatz des Spieles im Unterricht der gymnasialen Oberstufe – trotz der herausgearbeiteten Schwachstellen des Spieles als Simulation – als äußerst lohnenswert.

Referenzen

Alhabash, Saleem/Wise, Kevin (2015): „Playing Their Game: Changing Stereotypes of Palestinians and Israelis through Video-game Play“, in: *New Media & Society* 17/8, 1358–1376.

Arnab, Sylvester/Berta, Riccardo/Earp, Jeffrey/De Freitas, Sara/Popescu, Maria/Romero, Margarida/Stanescu, Ioana/Usart, Mireia (2012): „Framing the Adoption of Serious Games in Formal Education“, in: *Electronic Journal of e-Learning* 10/2, 159–171.

Crookall, David (2010): „Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming As a Discipline“, in: *Simulation & Gaming* 41/6, 898–920.

Cuhadar, Esra/Kampf, Ronit (2014): „Learning About Conflict and Negotiations through Computer Simulations: The Case of Peace-Maker“, in: *International Studies Perspectives* 15/4, 509–524.

Gonzalez, Cleotilde/Saner, Lelyn D./Eisenberg, Laurie Z. (2013): „Learning to Stand in the Other’s Shoes: A Computer Video Game Experience of the Israeli-Palestinian Conflict“, in: *Social Science Computer Review* 31/2, 236–243.

Griliopoulos, Dan (2017a): „We Ran the Tory 2017 Manifesto through a Video Game ... and the Results Were Terrifying“, in: *The New Statesman* (31.05.2017), <http://www.newstatesman.com/2017/05/simulection-we-ran-tory-2017-manifesto-through-video-game-and-results-were-terrifying>.

– (2017b): „We Ran Labour’s 2017 Manifesto through a Video Game – and Got an Egalitarian Miracle“, in: *The New Statesman* (01.06.2017), <http://www.newstatesman.com/politics/elections/2017/06/we-ran-labours-2017-manifesto-through-video-game-and-got-egalitarian>.

Kolb, Alice Y./Kolb, David A. (2009): „The Learning Way: Metacognitive Aspects of Experiential Learning“, in: *Simulation & Gaming* 40, 297–327.

Motyka, Marc/Zehe, Mario (2014): „Lernen mit Computerspielen im Politikunterricht – Empfehlungen und Fallbeispiele für die Praxis“, in: *Politik unterrichten* 29/2, 37–43.

Positech (2013): *Democracy 3. Institute of Effective Government: Briefing Notes. Version 1.0*, http://cdn1.macgamestore.com/macgamesarcade/manuals/Democracy3_Manual.pdf.

Squire, Kurt (2005): „Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom“, in: *Innovate: Journal of Online Education* 1/6.

SID MEIER'S CIVILIZATION III (2001), Infogrames (Win)/MacSoft (Mac), PC, Mac OS.

DEMOCRACY 3 (2013), Positech Games, Linux, PC, Mac OS.

DEMOCRACY 3: ELECTIONEERING (2016), Positech Games.

ENERGETIKA 2010 (2010), Bundesministerium für Bildung und Forschung, Browser, www.energiespiel.de.

FOODFORCE (2005), United Nations World Food Programme, PC, Mac OS.

GENIUS – IM ZENTRUM DER MACHT (2007), Cornelsen, PC.

PEACEMAKER (2007), ImpactGames, PC, Mac OS.

Biographie



André Czauderna, Dr.

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Cologne Game Lab der TH Köln.

Forschungsinteressen:

Lernen in digitalen Spielen, Video Game Affinity Spaces, akademische Games-Ausbildung und qualitative Forschungsmethoden.

Publikationen mit Themenbezug:

- (2014): *Lernen als soziale Praxis im Internet. Objektiv hermeneutische Rekonstruktionen aus einem Forum zum Videospiele Pokémon*, Wiesbaden: Springer VS.
- (2015): „International Game Design Education: Six Examples from Five Countries“, in: *Games | Game Design | Game Studies. An Introduction*, hrsg. von G.S. Freyermuth, Bielefeld: transcript, 241–256.

- (2018): „Sozialwissenschaftliche Game Studies. Entwurf eines curricularen Rahmens für das Studium der Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele“, in: *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, hrsg. von B. Bartholdy/L. Breitlauch/A. Czauderna/G.S. Freyermuth: Bielefeld: transcript, 127–153.

<https://www.th-koeln.de/personen/andre.czauderna/>
andre.czauderna@th-koeln.de