

Simulationsspiele in der politischen Bildung

Martin Reuber

Berufsbilder unterliegen Konjunkturen. Ärzte, Pfarrer, Lehrer Ingenieure, Unternehmer und Politiker, um nur einige wenige zu erwähnen, sind sich der Auswirkungen ihrer öffentlichen Wahrnehmung und der Folgen bisweilen schmerzlich bewußt. Das Auf und Ab öffentlicher Wertschätzung hängt sehr oft am Faden medialer Darstellungen. Als öffentliche Personen sind die Vertreter der Politik einer Dauerbeobachtung und einer Dauerbewertung durch die Medien ausgesetzt. Das Publikum hebt oder senkt nur noch den Daumen.

Aufgabe der politischen Bildung ist es dagegen, die Zuschauerhaltung der Medien einmal umzukehren, Innenansichten zu vermitteln und den Betrachter dadurch selbst zu einem Akteur zu machen. Sinkender Wahlbeteiligung und

Parteienbindung zum Trotz sollte politische Bildung an diesem Ziel festhalten. Außerschulische Bildung muß, da sie auf der Freiwilligkeit ihrer Nutzer basiert, zugleich ihren Gebrauchs- oder ihren Spaß- und Freizeitwert im Auge behalten.

Die Wertgebundenheit christlich demokratischer Politik und der ihr nahestehenden Konrad-Adenauer-Stiftung legt in ihrer politischen Bildungsarbeit Wert auf den unauflöslichen Zusammenhang, der zwischen

- den leitenden politischen Ideen,
- ihrer Umsetzung durch die Mittel gesellschaftlicher und staatlicher *Organisationen, Institutionen und Verfahren* und
- dem Lebenselixier solcher Organisationen, der vom einzelnen getragenen *politisch aktiven Mitgestaltung* sowie
- der medialen Inszenierung von Politik besteht.

Die politische Bildung will Einsichten in das Spannungsverhältnis dieser vier Komponenten vermitteln, um aus der lebendigen Auseinandersetzung mit den politischen Realitäten, Ordnungsvorstellungen, Interessen und ihrer medialen Repräsentation die Orientierung für das eigene politische Engagement zu gewinnen. Simulationsspiele als Methode der Politischen Bildung verbinden alle diese Aspekte und sprechen dabei zugleich die emotionale, die kognitive und die soziale Dimension politischen Engagements an. Sie können dazu beitragen, aus politisch Distanzierten Interessierte und – wo möglich auch – mitwirkungsbereite Bürger(innen) zu machen.

Die politische Bildung hat in der Vergangenheit Simulationsspiele bei Erwachsenen in kommunalpolitischen und bei jungen Erwachsenen in europapolitischen Seminaren eingesetzt. Das Interesse z.B. an Europapolitik hat es mit dem erschwerenden Umstand zu tun, daß eine unmittelbare Einflußnahme des einzelnen auf die Europapolitik gering ist und daher der konkrete Nutzen von Simulationsspielen für die politische Praxis zu Gunsten eines allgemeineren Bildungsinteresses an der Transparenz politischer Willensbildungs- und Entscheidungsverfahren tritt. Die am Nutzen ausgerichtete Motivation für eine europapolitische Bildung stößt also an Grenzen. Im Gegenzug treffen kommunalpolitische Seminare auf erheblich schärfer umrissene Erwartungen an den Nutzen solcher Veranstaltungen für die Rats- und Fraktionsarbeit.

Das Thema Europapolitik bietet jungen Menschen gleichwohl Chancen, in einen Wettstreit um das bessere politische Argument zu treten, politische Willensbildungs- und Entscheidungsverfahren spielerisch kennen zu lernen und praktisch einzuüben. So wie in den Jugendparlamenten die politische Auseinandersetzung geübt wird, eignen sich analog dazu auch die europapolitischen Simulationsspiele. Der Einsatz zeitgenössischer Medien (Computer bei simulierten Wahlen, journalistische Medien wie Kamera und Interviews etc.), die internationale Zusammensetzung von Spielgruppen und die Erarbeitung von eigenen Stellungnahmen zu Zukunftsfragen unter Verwendung authentischen Materials vermitteln Realitätsnähe und gewährleisten damit ein höheres Maß an Betroffenheit. Der Sinn solcher Simulations- und Szenario-Techniken liegt aber wesentlich darin, daß auf dem spielerischen Wege der Aneignung zuvor intransparenter politischer Praktiken der Prozeß der europäischen Einigung eine breite Legitimation erfährt.

An einem Europa der Bürger mitzuwirken und damit auf die Entwicklung eines europäischen Bewußtsein, eines Bewußtsein der Zusammengehörigkeit, der gemeinsamen Interessen und der politischen Wahrnehmung derselben hinzuwirken, wie es Europapolitiker lange schon fordern, sollte also ein Ziel der Politischen Bildung sein. Wo aber der klassische Weg, ein politisches Engagement zu verwirklichen wie in der Europapolitik erschwert ist, können Simulationsspiele einen gewissen Ersatz bieten.

Die Leistung von Simulationsspielen besteht gerade darin, daß sich die Mitspieler aus der Betrachterrolle in die Rolle des Handelnden versetzen müssen. Jeder Mitspieler ist zur Mitarbeit, zur Berücksichtigung der Argumente anderer, zur Entscheidung und zur Reflexion der Konsequenzen des eigenen Handelns aufgefordert. Damit tritt jeder aus der Rolle des passiven Betrachters, der im hohen Maße unverbindliche und konsequenzenlose Stellungnahmen abgibt, aus seiner distanzierten Position heraus und wird in Gestalt der Reaktionen seiner Mitspieler sogleich mit dem Pluralismus von Meinungen und Interessen sowie den möglichen Folgen seiner Entscheidungen für die Betroffenen (z.B. durch die Rolle von Medienvertretern im Spiel) konfrontiert.

Die Rollenübernahme zwingt nicht nur sanft dazu, andere Denk- und Handlungsweisen in den Entwurf der eigenen politischen Strategie einzubauen. Als Repräsentant einer Institution wird jeder rollenadäquat sich verhaltende Mitspieler auch dazu gedrängt, die eigenen Auffassungen und Gruppeninteressen auf die Konsensbildung mit den Mitspielern hin auszubalancieren. Diese soziale Dimension von Simulationsspielen ist mit dem sachbezogenen praktischen Abwägen von Vor- und Nachteilen verbunden. Die Durchsetzung eigener politischer Zielvorstellungen, der flexible Umgang mit ihnen während der Ver-

handlungen, die Überzeugungskraft sowie die Konsens- und Konfliktfähigkeit werden von jedem Mitspieler gefordert. Auf diesem Wege wird kognitives Lernen zu praktischem, argumentations- und handlungsorientiertem Lernen. Simulationsspiele eignen sich also in hervorragender Weise zum Einsatz in der politischen Bildung, weil die Mitspieler aktivieren und weil sie zur Auseinandersetzung sowohl mit Inhalten wie auch mit der Person des Gegenübers auffordern – also implizit demokratische Verhaltensweisen einüben. Der Einsatz spieldidaktischer Methoden ermöglicht die lebensnahe Verbindung von politischen Inhalten und den Verfahren der kollektiven Umsetzung. Darin liegt eine ganz wesentliche Erfahrung: Das demokratische Verfahren, welches unabhängige Akteure miteinander in Interaktion treten läßt, erfordert die Ausbildung einer selbständigen und für andere überzeugenden Meinungsbildung, die sich auf andere Argumentationen einlassen und sie konstruktiv nutzen kann. Sie unterscheidet sich von Entscheidungen in hierarchischen Ordnungen und ist auch nicht mit Verhaltensformen vereinbar, die das Faustrecht in Anspruch nehmen („mit der Faust auf den Tisch hauen“).

Neugier und/oder Nutzen sind es, die einen Teilnehmer von Veranstaltungen der außerschulischen politischen Bildung anziehen müssen. Manches Thema – das Phänomen ist aus der schulischen Erfahrung nur zu bekannt – stößt nur darum auf Ablehnung, weil der Lehrer es nicht oder nicht ausreichend versteht, durch das methodische Arrangement, Interesse zu vermitteln. Daraus läßt sich aber im Umkehrschluß folgern, daß Themen durch die richtige Auswahl des Zugangs Interesse allererst wecken können. Folgt man dem Kulturanthropologen Johan Huizinga, der den Menschen als *homo ludens* charakterisierte, so fällt es nicht schwer, spieldidaktischen Formen bei der Vermittlung von politischen Inhalten und der Mobilisierung persönlichen Engagements zu

verwenden. Der entscheidende Vorteil von Simulationsspielen aber ist, daß die Phase der abstrakten Wissensvermittlung von der Phase ihrer praktischen Anwendung nicht getrennt wird. Regeln werden gelernt, um sie in geeigneten Situationen anzuwenden. Simulationsspiele ermöglichen dem Lernenden, sogleich Erfahrungen mit seiner theoretischen Auffassung zu machen, da sie mit der praktischen Umsetzung Hand in Hand gehen, d.h. Regellernen und Regelanwendung können unmittelbar miteinander verglichen werden und die Freude am Lernen dadurch gesteigert werden. Daß dieses Lernziel, gelingende Regelanwendungen in situationsbezogenen Kontexten, in deutschen Schulen zu oft nicht erreicht wird, hat die PISA-Studie offengelegt.

Um so wichtiger ist der Einsatz von Simulationsspielen bei der Vermittlung politischer Prozesse. Sie gehen über die bloße Regelanwendung hinaus; Politik strebt immer auch danach auf der Grundlage bestehender Regeln diese zu ändern oder neue zu schaffen. Politik in der Demokratie setzt zudem eine Konkurrenz von Mitspielern und das allseits legitimierte Verfahren der Entscheidungsfindung voraus. Es werden nur solche Mitspieler zugelassen, die andere Interessen und Handlungsziele auf der gemeinsam akzeptierten Regelbasis durchzusetzen versuchen. Simulationsspiele setzen daher die argumentative Phantasie und die kluge Nutzung bestehender Regeln frei. Sie fordern die inhaltliche Überzeugungskraft, die Entwicklung strategischer Handlungskonzepte im Rahmen des Regelwerks und die Kooperations- und Kompromißfähigkeit der Mitspieler heraus, um Entscheidungsmehrheiten herzustellen.

Soll nun nicht nur regelkonformes Verhalten, sondern zugleich politisches Verhalten trainiert werden, so muß nach dem spezifisch politischen Lernerfolg gefragt werden. Unser heutiges Politikverständnis setzt nicht nur eine

Pluralität mitspielender Konkurrenten, faire Regeln der Willensbildung, Entscheidungsfindung und des Interessenausgleichs voraus, der Gedanke demokratischer Repräsentation basiert auf der Glaubwürdigkeit der handelnden Personen, die sie durch die Wahrnehmung ihrer Verantwortung für das allgemeine Wohl unter Beweis stellen.

D.h. es geht nicht nur um den Interessenausgleich als solchen – zwischen privaten Akteuren mit partiellen Interessen wie beispielsweise Arbeitgebern und Arbeitnehmern. Nicht der Kompromiß zwischen diesen beiden Interessen steht im Vordergrund. Die Simulation von staatlichen Akteuren zielt auf die Gestaltung des öffentlichen Interessenausgleichs, der nur politisch geführt werden kann.

Zum Einüben von formellen Verfahren kommt die Identifikation mit einem öffentlichen Ziel hinzu, für das kommunikativ um Zustimmung geworben werden muß. Dies kann nur auf der Grundlage einer Wertentscheidung darüber gefällt werden, *wie* dieses Ziel zu erreichen ist und einer inhaltlichen Vorstellung davon, *was* im öffentlichen Interesse liegt. Politik also beginnt mit der Bewertung von Realität, an die sich ein konkretes Handlungskonzept anschließt. Es setzt, wenn Politik nicht ausschließlich und damit reduktionistisch als Machttechnik begriffen wird, ein Bewußtsein der Mitspieler über das jeweils zu sichernde oder zu erreichende Maß an individueller Freiheit, Solidarität, Gerechtigkeit in Gesellschaft und Staat, über den Sinn des Rechts und die Notwendigkeit der Gestaltung des allgemeinen Wohls implizit voraus.

Bei dem Einsatz von Simulationsspielen in der politischen Bildung ist folglich das Regellernen ebenso wichtig wie die Auseinandersetzung mit den Wertgrundlagen der eigenen politischen Ziele. Weil aber gerade keine privaten In-

teressen zur Verhandlung stehen, sondern die Mitspieler eine kollektiv verbindliche Regelung treffen müssen, die auch die Unterlegenen nicht überfordert, wird der Blick immer auch auf die praktischen Auswirkungen von Entscheidungen geworfen. Es geht dabei nicht um eine philosophische Begründung der Wertentscheidungen. Vielmehr müssen konkrete politische Entscheidungen im Bewußtsein und im Lichte der Abhängigkeit der vorgeschlagenen Lösungsansätze von Wertentscheidungen getroffen werden. Es wird deutlich, daß politische Lösungen nicht nur im technischen Sinn nützlich sind. Vielmehr unterliegen die gewählten „technischen Lösungen“ einer politischen Frage zwangsläufig einer impliziten Vorstellung vom Menschen, seinen Freiheitsräumen, von Gesellschaft und Staat.

Die Interaktivität von Simulationsspielen in der politischen Bildung, ihre Durchführung am Einzelfall, ist kein Politikersatz. Aber sie schafft ein politisches Bewußtsein und übt demokratisches Einstellungen und Verhaltensformen, indem sie den demokratischen Prozeß simuliert.

Spieldidaktische Ansätze gewinnen aber auch dort an Bedeutung, wo für künftig auftretende Problemlagen innovative politische Lösungen entwickelt werden sollen. Da die Handlungspartner ohne die in der Wirklichkeit auftretenden Bindungen an ritualisierte Positionskämpfe agieren können, fällt es leichter, probenhalber unkonventionelle Wege zu gehen. Hierbei kommt der experimentelle Charakter zum Zuge, der die Akteure von der Angst vor dem medialen Gesichtsverlust befreit. Um beispielsweise das Verhältnis von Politik und Wirtschaft, ihr wechselseitiges Verständnis für die Rahmenbedingungen und Handlungszwänge zu verbessern, können in Kooperationsszenarien Lösungsmodelle entworfen werden. In der Kommunalpolitik hingegen dienen

Simulationsspiele der Verbesserung von Fertigkeiten, die für die Rats- und Fraktionsarbeit unerlässlich sind.

Fazit: Simulationsspiele können je nach *Einsatzfeld* (Europa-, Wirtschaft-, Kommunalpolitik), *Praxisnähe* (demokratische Verhaltensweisen einüben; Kooperationsmodelle erarbeiten; politische Fertigkeiten einüben) und *Zielgruppe* (junge Erwachsene, Vertreter von Wirtschaft und Politik, Kommunalpolitiker) durchaus unterschiedliche Absichten verfolgen. Unter methodischen Gesichtspunkten liegt der Vorzug von Simulationsspielen in der Steigerung des Engagements der Mitspieler, der Erprobung strategischer Varianten politischer Handlungsalternativen und ihrer Konsequenzen, der Einübung demokratischer politischer Verfahrensweisen und der Vergewisserung über die Grundlagen, Überzeugungskraft und Zielrichtung der eigenen und fremden Argumentation. ■