

Franziska Wittau und Ulf Kerber

„Deine Insel“: Genetisches Lernen trifft Lernen über Medien

Deine Insel ist ein Chatbotspiel, das auf Elementen der genetischen Politikdidaktik aufbaut. Es fordert die Nutzer:innen zur Entwicklung einer Gesellschaft auf einer einsamen Insel auf und möchte in diesem Zuge auf Herausforderungen freier und demokratischer Gesellschaften aufmerksam machen. Der nachfolgende Artikel stellt das Spiel vor und beleuchtet Chancen und Schwierigkeiten des Einsatzes.

1. Einleitung

Simulativen Spielen wird im Rahmen handlungsorientierter, genetischer Lernprozesse das Potenzial einer Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Wertegrundlagen zugesprochen (Deichmann 2018; Petrik 2013). Inselgeschichten sind ein klassisches Beispiel hierfür. Im Rahmen des Mikrokosmos der Insel wird eine Annäherung an makropolitische Entscheidungs- und Handlungsfelder wie der Migrations- oder Sozialpolitik ermöglicht.

Simulative Makromethoden wie Plan- und Rollenspiele werden aber durch unterrichtliche Rahmenbedingungen wie Stofffülle, Prüfungen oder räumlich-organisatorische Ressourcen behindert (Scholz 2022, S. 498). Digitale Simulationen bieten das Potenzial, diesen Grenzen zu begegnen, da sie komplexitätsreduziert sind, etwa weil Entscheidungssituationen vorgegeben sind und nicht eigenständig entworfen werden.

Am Chat-Spiel „Deine Insel“ sollen die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Simulationen exemplarisch diskutiert werden. „Deine Insel“ ist ein interaktives Minigame in Form einer Robinsonade, das im Rahmen des Themenschwerpunkts „#Hitlers Macht“ zum 90. Jahrestag der Machtergreifung für das ZDF-Format Terra X gemeinsam mit der Bildungsstätte Anne Frank u. a. für den Einsatz in der schulischen politisch-historischen Bildung entwickelt wurde (Bildungsstätte Anne Frank o.J.). Ziel des Spiels ist die Entwicklung eines Staatswesens, das nach dem Spiel den Kategorien Basisdemokratie, Repräsentative Demokratie, Autoritäre Demokratie, Autokratie oder Diktatur zugeordnet wird. Ein Schwerpunkt ist es dabei, Mechanismen, die freie und demokratische Gesellschaften gefährden, transparent zu machen (ebd.), z.B. das autoritäre Versprechen einfacher Lösungen für komplexe Probleme oder das generalisierte Infragestellen der Solidarität anderer. Nachfolgend wird das Spiel vorgestellt und unter fachdidaktischen Gesichtspunkten analysiert.

2. „Deine Insel“: Vorstellung des Simulationsspiels

Zu Beginn des Spiels, das in durchschnittlich 20 Minuten gespielt werden kann, erfolgt die für Gründungsszenarien typische Konstruktion einer politischen Ursprungssituation. Die spielende Person soll sich vorstellen, gemeinsam mit 20 guten Freund:innen eine einsame Insel zu beziehen und diese nach eigenen Vorstellungen des guten bzw. richtigen Lebens gestalten zu können. Unterstützt wird sie dabei

vom „Konstrukteur deiner Insel“, kurz K.I.. Während des gesamten Spiels läuft am oberen Bildrand ein Timer mit einer Startzeit von 8:00 Minuten, nach dessen Ablauf das Spiel aber nicht endet.

Ehe konkrete Regelungen zur Gestaltung des Zusammenlebens auf der Insel entworfen werden, sollen in zwei Schritten Ideale für das Miteinander auf der Insel festgelegt werden. Zunächst gibt K.I. 14 Ideale vor, aus denen die Spielenden jene auswählen sollen, die ihnen „besonders wichtig“ erscheinen (z. B. „Bei uns haben alle die gleichen Rechte“, „Alle sind erst mal für sich selbst verantwortlich“). Anschließend werden die Spielenden gebeten, sich zu sieben „allgemeinen Fragen“ (z. B. „Eine funktionierende Gemeinschaft sollte möglichst konfliktfrei sein“) entlang einer sechsstufigen Skala mit den beiden Endpolen „Stimme nicht zu“ bzw. „Stimme zu“ zu positionieren.

Die abstrakten Ideale werden anschließend konkretisiert, indem formale Wege der Entscheidungsfindung und -durchsetzung auf der Insel bestimmt werden. Dies erfolgt entlang der Kategorien „Meine Freiheiten“, „Entscheidungsfindung“, „Rechtsprechung“, „Strafverfolgung“, „Ressourcenverteilung“ sowie „Besuch von außen“. Die Regelsetzung erfolgt als Auswahl vorgegebener Vorschläge, die nach Aussage von K.I. „nützlich“ sind. Hierbei haben die Spielenden die Option, einer bereits durch K.I. getroffenen Vorauswahl (=Default-Modus) zuzustimmen. Die Regeln können aber auch eigenständig aus- bzw. abgewählt werden. Im Anschluss an jede Kategorie erhalten die Spieler:innen ein Feedback von K.I. Dabei erhalten autoritäre Entscheidungen besonderen Zuspruch (z. B. „Vielen Dank! Mit diesen Einstellungen haben wir eine starke Führung, die für Ordnung sorgt.“). Zudem wird angegeben, wie viele der 20 Bewohner:innen die Entscheidung gutheißen, verbunden mit der Möglichkeit, ein ausführlicheres Feedback einzuholen. Dieses erfolgt als Kommentar zur getroffenen Entscheidung (z. B. „Ich finde gut, dass niemand diskriminiert wird. Das ist wichtig, wenn wirklich alle gemeinnützige Arbeit machen sollen.“, „Wir sind alle ganz schön misstrauisch – ich frage mich, ob sich Gäste hier wohlfühlen. Oder die Bewohner:innen.“). Im Gegensatz zu K.I. fallen die Kommentare der Bewohner:innen umso kritischer aus, je autoritärer die Entscheidung ist.

Nach Abschluss aller Kategorien ist die Insel „bezugsfertig“. Im Rahmen der anschließenden Auswertung erfolgt zunächst die Zuordnung der entworfenen politischen

Ordnung zu den oben genannten Herrschaftsformen, verbunden mit einem Vergleich zu den Ergebnissen der bisherigen anderen Spielenden¹. Dabei gilt: Je mehr Vorgaben K.I.s übernommen werden, desto autoritärer die Inselordnung. Bei Abwahl aller Vorgaben entspricht die Inselordnung der Herrschaftsform „Basisdemokratie“.

Zudem erfolgt eine Metareflexion des eigenen Spielerlebnisses und -verhaltens (z. B. entlang der Fragen „Hast du die Uhr bemerkt?“, „Hast du bemerkt, dass manche Entscheidungen dich als Oberhaupt voraussetzen?“). Abschließend werden die getroffenen Entscheidungen und gesetzten Regeln mit den eingangs gewählten Wertvorstellungen abgeglichen. Diejenigen Ideale, die durch die getroffenen Entscheidungen untergraben wurden, werden aufgelistet (siehe Beispiel in Kapitel 3). Die Auswertung endet mit einem Schlusskommentar, der an die Auseinandersetzung mit den Funktionsweisen und Entstehungswegen autoritärer bzw. totalitärer Systeme appelliert:

„Du hast gesehen, wie genau du Entscheidungen kontrollieren musstest, um keine Diktatur zu erschaffen. Diktaturen entstehen auch meist nicht über Nacht, sondern über viele Entscheidungen, von denen viele auch gut gemeint sein können. Viele Entscheidungen hast du vielleicht unter Zeitdruck getroffen. Oder, weil du die Konsequenzen einer Entscheidung nicht bedacht hast. Diktaturen entstehen oft aus Angstreaktionen oder dem Bedürfnis, schnell handlungsfähig zu werden. Oder aus der Unfähigkeit, sich in andere hineinzuzusetzen.“

3. Fachdidaktische Analyse

3.1 Möglichkeiten und Grenzen genetischen Lernens

Ausgangspunkt genetischer politischer Bildungsprozesse ist das Ringen „um Normsetzungen in Gründungssituationen in begrenzten Räumen“ (Reinhardt 2019, S. 169). Im Mittelpunkt steht dabei nicht die Vermittlung eines abgeschlossenen Wissenskanons (z. B. zu politischen Theorien), sondern der induktive Entdeckungs- und Entwicklungsprozess (Petrik 2013, S. 244). Dieser soll als umkämpftes Terrain einer kollektiven Auseinandersetzung um elementare Wertekonflikte verstehbar werden. Dies gelingt einerseits durch wiederholte Reflexionsschleifen zu den Erlebnissen der Simulation, andererseits durch die Bezugnahme auf sozialwissenschaftlich-theoretisches Wissen, welches auf die Inselerfahrungen übertragen wird.

Auch im Rahmen des Chatbotspiels „Deine Insel“ erfolgt durch die einleitende Auswahl der Ideale und die Positionierung zu den wertbezogenen Statements von K.I. eine Auseinandersetzung mit den eigenen politischen Grundorientierungen. Im Gegensatz zur „klassischen“ Inszenierung von Ursprungssituationen, in denen die Neuankömmlinge „die ihnen (!) zentral erscheinenden politischen Grundfragen“ (Petrik 2013, S. 308) verhandeln, basieren sie hier aber auf den Vorgaben des Chatprogramms. Sie lassen sich den folgenden Grundwerten zuordnen:

- Die existenziellen Grundwerte Leben, Frieden und Sicherheit (Haller 2022, S. 229–370), die sich auf das Leben und die Sicherheit der Bewohner:innen der Insel beziehen (z. B. im Ideal „Niemand von außen darf über uns bestimmen“ oder im Statement „Wo Rauch ist, ist auch Feuer“).
- Die politischen Grundwerte Freiheit, Gleichheit und Gerechtigkeit (ebd., S. 371–490), die sich auf das Zusammenleben in der Gemeinschaft beziehen (z. B. in den Idealen „Bei uns haben alle die gleichen Rechte“, „Bildung ist für alle da“; „Privat ist privat“ oder dem Statement „Manchmal ist das Wohl der Gemeinschaft wichtiger als das Wohl eines Einzelnen“).
- Die sozialen Grundwerte Menschenwürde, Inklusion/soziale Zugehörigkeit und Wohlstand (ebd., S. 505–662), die die Stellung der einzelnen Gesellschaftsmitglieder in der Inselgesellschaft betreffen (z. B. in den Idealen „Wir schützen die Würde aller“, „Wir unterstützen einander in schwierigen Zeiten“ oder dem Statement „Erfolg ist Einstellungssache“).

Die anschließende Regelsetzung in sechs Kategorien (siehe Kapitel 2) entspricht der Forderung des genetischen Ansatzes, dass Robinsonaden nicht bei der Auseinandersetzung um normative Grundfragen stehen bleiben dürfen. Vielmehr sollen politische Grundorientierungen zu kontroversen, konfliktauslösenden politischen Elementarfragen verdichtet werden, aus denen die Regeln des gemeinsamen Miteinanders abgeleitet werden (Petrik 2013, S. 159 f.). Das Chatspiel deckt dabei den Großteil der von Petrik benannten zehn (erweiterungsfähigen) Elementaria ab, wenngleich in unterschiedlicher Tiefe. So werden z. B. die Aufgaben „Entscheidungen treffen, partizipieren, die Gesellschaft weiterentwickeln“ und „Konflikte lösen und Regelbrüche sanktionieren“ sowie die mit ihnen verbundenen Elementarfragen vergleichsweise ausführlich abgebildet. Die Klärung des Verhältnisses der Inselgemeinschaft zu den ökologischen Lebensgrundlagen wird hingegen nicht beleuchtet. Dies lässt sich auf den Fokus des Spiels zurückführen (autoritäre Gefährdungen freier Demokratien). Angesichts der Zentralität der Klima- und Nachhaltigkeitsfrage für Jugendliche sowie der Tatsache, dass die Klima- und Umweltpolitik ein umkämpftes Politikfeld ist, kann diese Schwerpunktsetzung aber in Frage gestellt werden.

Aufgrund des Single-Player-Modus des Spiels und der damit verbundenen Tatsache, dass jede:r Spieler:in für sich alleine entscheidet, entfallen zudem die für genetische Lernprozesse zentralen Aushandlungsprozesse in der Gruppe über das Wertefundament und die politische Organisation der Gemeinschaft. Dadurch kommt ein wesentlicher Kern des genetischen Lernens abhanden, nämlich die Erfahrung, „dass auch Menschen desselben Alters und vielleicht desselben Milieus sich in andauernde Konflikte über eine lebenswerte Gesellschaft verstricken, ganz entgegen ihrer Vermutung, sie seien gleich und einig.“ (Reinhardt 2019, S. 171). Zudem gehen durch die fehlende kollektive Aushandlung Reflexionsmöglichkeiten verloren. Möchten Lernende die von ihnen bevorzugten Grundwerte oder politischen Regeln nämlich für die gesamte

1 Die deutliche Mehrheit der Spielenden hat laut Auswertung eine der Formen Autoritäre Demokratie (ca. 41 %), Autokratie (ca. 35 %) oder Diktatur (ca. 12 %) entworfen. Stand: 1.2.2024

Gemeinschaft auch gegen Vorbehalte oder Widerstände anderer durchsetzen, müssen sie dies argumentativ begründen. Das verlangt das reflexive Nachdenken über Vor- und Nachteile der eigenen Präferenzen.

Gleichwohl heißt das nicht, dass das Spiel selbst Reflexivität generell nicht unterstützt. Allerdings erfolgt die Reflexion des Vorgehens und der getroffenen Entscheidungen erst nach Abschluss aller Spielentscheidungen. Damit wird den Lernenden „das Aha-Erlebnis der Kurzsichtigkeit, der nicht-intendierten Handlungsfolgen und [vor allem, FW/UK] der prinzipiellen Revidierbarkeit von Politik“ (Petrik 2013, S. 302) erschwert – insbesondere, weil das Spielergebnis im Cache des Browsers gespeichert bleibt. Ein Neustart des Spiels ist damit erst möglich, wenn die entsprechenden Daten im Browserverlauf gelöscht wurden. Das erschwert auch das Erreichen des Leitziels politischer Mündigkeit, denn diese kann in und durch digitale Spiele v.a. unter den folgenden Bedingungen gefördert werden (Budke / Czuderna 2023, S. 159–161):

- Den Spieler:innen werden möglichst kontroverse Optionen und Perspektiven angeboten.
- Die Folgen der zu treffenden Entscheidungen sind abschätzbar.
- Die Folgen werden den Spieler:innen nach getroffener Entscheidung rückgemeldet.
- Auf Basis der Rückmeldungen können Entscheidungen wiederholt, angepasst oder revidiert werden.

Auch ist die Zuordnung der eigenen Inselordnung zu den fünf Herrschaftsformen nicht ohne weiteres nachvollziehbar. So wird in der Auswertung zwar dargelegt, welche der eingangs gewählten Ideale durch die getroffenen Unterscheidungen untergraben werden. Es fehlt jedoch die Erläuterung, warum und wie die eigenen Wertgrundlagen ausgehöhlt wurden. Beispielsweise untergräbt die Auswahl in Abb. 1 die folgenden Ideale:

- Bei uns haben alle die gleichen Rechte.
- Bei uns sind alle Menschen gleich viel wert.
- Alle dürfen mitentscheiden.
- Wir schützen die Würde aller.
- Ich kann leben, wie ich will.

Eine *mögliche* Ursache hierfür ist, dass die Aussage „Ich gebe den Bewohner:innen die Möglichkeit, sich für Gespräche in einem Parlament zu treffen“ den/die Spieler:in als Staatsoberhaupt voraussetzt. Das hebt das Ideal einer gemeinschaftlichen Entscheidungsfindung aus. Diese Ich-Formulierungen müssen aber nicht zwangsläufig undemokratisch interpretiert werden. Zu Beginn des Spiels spricht der Chatpartner K.I. die Spielenden konsequent direkt an: „Stell *dir* vor, *du* hättest *deine* eigene einsame Insel. [...] Ich schenke *dir* so eine Insel.“ Dieser Auftakt kann die Wahrnehmung einer rein individuell zu fällenden Entscheidung begünstigen.

Deutlich wird aus diesen Überlegungen vor allem die Notwendigkeit eines ausführlichen De-Briefings im Anschluss an das Spiel, in dem auch eine Bezugnahme auf

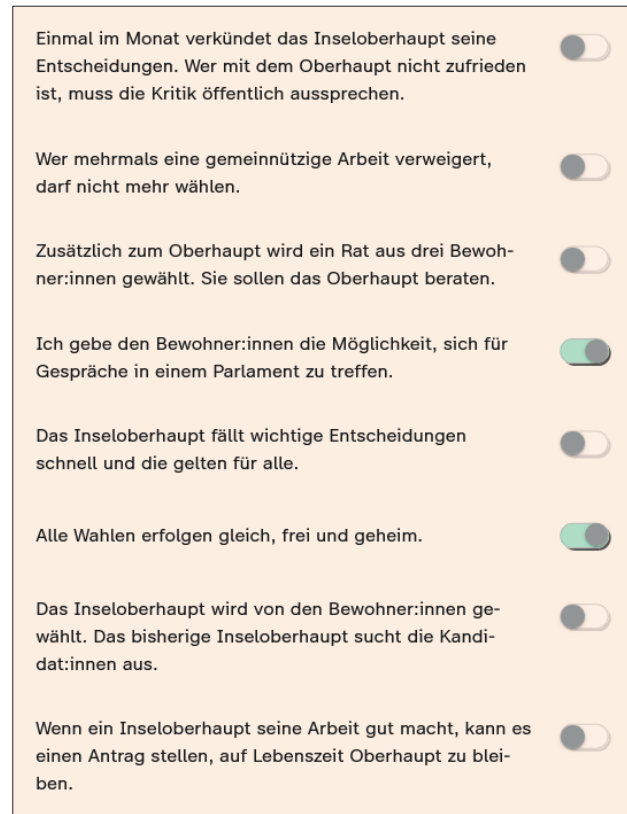


Abb.1: Regelauswahl für die Kategorie „Entscheidungsfindung“

Quelle: <https://deine-insel.zdf.de/chat> (14.3.2024)

sozialwissenschaftlich-theoretisches Wissen erfolgen sollte. Neben politisch-theoretischen Strömungen (Liberalismus, Konservatismus, Sozialismus, Anarchismus) (Petrik 2013, S. 307 ff.; Deichmann 2015, 2018) zählt hierzu auch klassisches institutionenkundliches Wissen über reale politische Systeme wie der parlamentarischen Demokratie (Fischer 2012, S. 260 ff.). Möglich ist auch eine Thematisierung von Negativ-Vorbildern wie dem Dritten Reich, um Gefahren der Machtverselbstständigung und mögliche Auswege aus dieser zu thematisieren (Petrik 2013, S. 294). Alle drei Wege eröffnen einen politischen Ideenhorizont (ebd., S. 192). Sie schaffen Anknüpfungspunkte für eine problemorientierte Diskussion der bisher getroffenen Entscheidungen und eine daran anschließende Entwicklung einer alternativen Inselordnung. Das Spiel könnte dann (nach Löschen der Browserchronik) ein zweites Mal gespielt werden, wobei die begrenzten Auswahlmöglichkeiten durch die Vorgaben des Chatpartners K.I. weiterhin bestehen.

3.2 Unintendierte Lernanlässe?: Lernen über Medien

Der Fokus des Spiels „Deine Insel“ liegt zwar in der Reflexion der Frage, wie sich aus Demokratien durch vermeintlich gut gemeinte politische Entscheidungen zunehmend autoritäre Herrschaftssysteme entwickeln. Es lassen sich aber auch Elemente der Medienbildung an das Spiel anknüpfen. Insbesondere ist hier auf das Phänomen des Digital Nudgings durch so genannte Dark Patterns zu verweisen (Wittau / Kerber 2023). Diese sollen Internetnutzende

Verhaltensökonomischer Effekt	Erläuterung	Einsatz bei der Internetnutzung	Einsatz im Spiel „Deine Insel“
Default-Effekt (Voreinstellungseffekt)	Übermäßige Bevorzugung derjenigen Optionen, bei denen keine aktive Entscheidung getroffen werden muss	Cookies Privacy-Policy	K.I. unterbreitet die Vorschläge zur Gestaltung der Inselordnung als Batterie. Die Spielenden haben die Wahl, die Vorschläge entweder als Ganzes anzunehmen oder eine eigene Auswahl zu treffen. Hier muss dann für jede Freiheit bzw. Regel eine einzelne Entscheidung getroffen werden. Greifen die Spielenden ausschließlich auf die Voreinstellungen zurück, entwickelt sich die Insel zur Diktatur.
Social Proof-Effekt (Mitläufereffekt)	Nachahmen der Verhaltensweisen anderer	Influencing, Angabe: 10 Personen schauen sich das gerade an	Nachdem die Entscheidungen zur Gestaltung der Inselordnung getroffen wurden, erhalten die Spielenden eine Rückmeldung, wie viele der 20 Mitbewohner:innen auf der Insel die Entscheidung befürworten. Je autoritärer/totalitärer die Inselordnung durch die getroffenen Entscheidungen wird, desto geringer fällt die Zustimmung aus. Dies kann als mögliches Korrektiv ausgelegt werden.
Urgency-Effekt (Dringlichkeitseffekt)	Ein Designmuster setzt den Nutzenden unter Druck, eine bestimmte Handlung (nicht) vorzunehmen, indem die zur Verfügung stehende Zeit begrenzt wird.	Hinweis im Einkaufswagen: „Diese Produkte sind noch für 15 Minuten für Sie reserviert.“	Die rückwärts laufende Uhr schafft den Eindruck nur begrenzt zur Verfügung stehender Zeit, was den Druck zum Füllen von Entscheidungen erhöht. Mögliche Konsequenzen der gefällten Entscheidungen können so aus dem Blickfeld geraten, die Annahme voreingestellter Entscheidungen leichter fallen.

Tabelle 1: Digital Nudging im Spiel „Deine Insel“

Quelle: Eigene Darstellung

entlang algorithmisch programmierter Schnittstellen unbewusst dazu verleitet werden, Entscheidungen zu treffen, die ihren eigentlichen Interessen widersprechen (z. B. durch Zeitdruck, Auswahlüberforderung, Peerdruck). Wenn die getroffene Entscheidung den Nutzenden schadet und v.a. die Interessen großer Internetkonzerne bedient, spricht man von dunklem Nudging bzw. Dark Patterns. Hierzu wird im Rahmen der Programmierung auf zutiefst menschliche, verhaltensökonomische Effekte zurückgegriffen. Im Spiel „Deine Insel“ werden der so genannte Default-Effekt, der Social Proof-Effekt und der Urgency-Effekt eingesetzt (Wittau / Kerber 2023, S. 188; Pörtner / Weber 2023, S. 11 ff., siehe Tabelle 1). Diese können in der methodischen Reflexionsphase des De-Briefings diskutiert werden, wobei auf reale Pendanten der Dark Patterns des Spiels eingegangen werden sollte.

Zu den möglichen medienbildenden Bezügen des Spiels gehört auch eine Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz (nachfolgend KI). Anlass hierfür bilden Name und Kürzel des Chatpartners (Konstrukteur deiner Insel/ K.I.). Hier muss zweierlei kritisiert werden. Erstens handelt es sich beim Chatpartner nicht um eine KI, sondern um einen einfachen Algorithmus, d.h. eine simple Wenn-dann-Anweisung. Mögliche Eingaben der Nutzenden sind dabei auf die vorprogrammierten Vorgaben, die im Spiel vorgegebenen Entscheidungsoptionen, beschränkt. Dabei erhalten die Spielenden für jede getroffene Entscheidung Punkte. Je autoritärer die Wahl, desto höher die Punktzahl – je höher die Punktzahl am Ende des Spiels, desto undemokratischer die Herrschaftsordnung der Insel. Auch eine KI basiert auf Algorithmen, kann aber im Gegensatz zu „einfachen“ Algorithmen Aufgaben selbstständig lösen, d.h., ohne dass der konkrete Lösungsweg vorprogram-

miert ist. Zudem basiert eine KI auf komplexen Daten, z. B. Bildern oder großen Mengen an Texten und ist KI lernfähig. Das Kürzel K.I. für den Chatpartner kann dazu beitragen, digitalisierungsbezogene Fehlvorstellungen hervorzuheben.

Zweitens wird durch die Gestaltung des Spiels eine vorwiegend kritische Perspektive auf KI eingenommen. Die Inselordnung entwickelt sich zur Diktatur, wenn man den Vorgaben des Chatpartners K.I. umfänglich folgt. Das ist gerade im Kontext Politischer Bildung nicht unproblematisch, da so eine vorschnelle Moralisierung von KI erfolgen kann. Auch wenn zahlreiche KI-basierte Programme kritische Entwicklungen mit sich bringen, etwa mit Blick auf die Diskriminierung gesellschaftlich ohnehin benachteiligter Gruppen durch die Reproduktion vorhandener Vorurteile und Stereotype (Rentsch 2023, S. 189 ff.), eröffnen sich auch Vorteile durch die Nutzung von KI, z. B. im Bereich der medizinischen Früherkennung. Entsprechend des Kontroversitätsgebots sind Chancen und Grenzen technologischer Entwicklungen gleichermaßen zu berücksichtigen. Sollen unterkomplexe Alltagsvorstellungen (KI ist [nur] gefährlich) nicht reproduziert werden, sollte daher eine differenzierte Auseinandersetzung mit den informatischen Grundlagen und gesellschaftlichen Wirkungen von KI im Anschluss an das Spiel erfolgen.

Schließlich kann und sollte reflektiert werden, inwiefern die programmatische Struktur des Spiels die Entscheidung für autoritäre Strukturen begünstigt. Zu dieser Struktur zählen, analog zu anderen Spielen wie „Sims“, z. B. das beschriebene Sammeln von Punkten für Entscheidungen, oder das Festmachen von Erfolgen an den Wahrnehmungen anderer Charaktere im Spiel. Bei „Deine Insel“ sind dies K.I. und die anderen Bewohner:innen. Eine Orientierung

an solchen den Lernenden vielfach bekannten Strukturen wird vor allem dadurch erleichtert, dass „Deine Insel“ kein konkretes Ziel, etwa die Errichtung einer demokratischen Gemeinschaft, vorgibt. Einzige Vorgabe ist es, dass auf der Insel so gelebt werden soll, wie es die Bewohner:innen richtig finden.

4. Fazit

Zusammenfassend stellt das Chatbotspiel „Deine Insel“ einen kognitiv aktivierenden Zugang sowohl zur Auseinandersetzung mit politischen Ordnungen als auch zur kritisch-reflexiven Annäherung an digitale Technologien bereit. Lernende werden (bei entsprechender didaktischer Rahmung) zu kontroversen Stellungnahmen auf der Inhaltsebene (Demokratie / Diktatur, Künstliche Intelligenz) und auf der Ebene der programmatischen Struktur des Spiels eingeladen. Dies ist zunächst auf den motivierenden Charakter der Übersetzung des genetischen Lernprozesses in ein digitales Spiel zurückzuführen. Zudem ist der Zeitbedarf im Vergleich zu klassischen Simulationen in Form von Rollen- oder Planspielen deutlich geringer. Das Spiel selbst kann in weniger als einer Unterrichtsstunde gespielt werden. Eine verständigungsorientierte Diskurskultur entsteht allerdings nicht selbstläufig. Damit Aushandlungsprozesse über Wertgrundlagen und Entwicklungslinien politischer Systeme stattfinden, bedarf es der Einbettung von Reflexionsphasen, in denen der Spielprozess und sein Ergebnis analysiert werden.

Die vorprogrammierte Auswertung des Spiels eröffnet dagegen eher zusätzliche Fragen, statt bestehende zu beantworten. So erfolgt beispielsweise keine Erklärung, warum bestimmte Entscheidungen, die prinzipiell an die Grund- und Menschenrechte angelehnt sind (z.B. Versammlungsfreiheit), demokratische Ideale untergraben. Eine mögliche Erklärung hierfür liegt im sprachlichen Framing des Spiels, das es im Unterricht zu besprechen gilt. Gerade zu Beginn des Spiels wird der / die Spieler:in fast ausschließlich in der Du-Form adressiert (s. o.). Das setzt einen interpretativen Rahmen für spätere Auswahlmöglichkeiten. Besonders gut wird dies an der Aussage „Ich stelle Grundstücke für den Wohnungsbau zur Verfügung.“ Diese muss und kann nicht zwangsläufig als Entscheidung eines / einer Alleinherrschenden gegen die Inselbewohner:innen gelesen werden. Es kann auch als das Teilen des eigenen Eigentums, der geschenkten Insel, verstanden werden. Hinzu kommt, dass Entscheidungen für Werte und Regeln nicht im luftleeren Raum getroffen werden, sondern unter Berücksichtigung aktueller realpolitischer Erfahrungen und Entwicklungslinien. Beispielsweise kann das Ideal „Niemand von außen darf über uns bestimmen.“ wahlweise als nationalistische Abschottung, wie im Falle des Brexits, oder als legitimer Wunsch nach staatlicher Souveränität, Sicherheit sowie Freiheit, etwa im Anschluss an den russischen Angriffskrieg in der Ukraine, interpretiert werden.

Die Beispiele zeigen, dass das motivierende Potenzial des Spiels angesichts eines un- bzw. missverstandenen Spielergebnisses schnell aufgebraucht sein kann, oder

die Intention des Spiels gar ins Gegenteil verkehrt wird. Gerade bei Lernenden, die bereits autoritären Positionen zustimmen, kann so ein so genannter Backfire-Effekt ausgelöst werden. Das Spielergebnis löst dann keine kritische Reflexion über die eigenen Wertvorstellungen oder Folgen eines undemokratischen politischen Rahmens aus, sondern verfestigt diese eher („Jetzt erst recht!“). Dies belegt erneut die Notwendigkeit der umfassenden Didaktisierung des Spiels.

Hierzu zählt auch das Bereitstellen von Begleitmaterial, in dem sozialwissenschaftlich-theoretisches Wissen bearbeitet wird, um über die alltäglichen Wissensbestände der Lernenden hinauszugehen und einen echten Lernfortschritt zu erzielen. In Abhängigkeit von Alter und Vorwissen der Lernenden bieten sich institutionenkundliche oder politisch-theoretische Zugriffe sowie das Aufgreifen historischer Bezugspunkte an. Gerade letzteres sollte auch im Sinne der Spielentwickler:innen sein, da das Chatbotspiel ein digitales Zusatzangebot zu einem Themenschwerpunkt zum 90. Jahrestag der Machtergreifung der Nationalsozialisten ist.

Zusätzliche Reflexionsprozesse können auch durch zwei mögliche didaktische Umstrukturierungen angeregt werden. Erstens kann den Lernenden das Ziel des Spiels transparent gemacht werden: eine möglichst demokratische Inselordnung entwerfen. Damit kann der Herausforderung begegnet werden, dass die in Kapitel 3.2 geschilderten programmatischen Strukturen andere Schwerpunkte wie das Punktesammeln belohnen. Zusätzlich wird die Chance gesteigert, dass die Lernenden bereits während des Spiels reflektiertere Entscheidungen treffen, z. B. weil sie die Vorschläge von K.I. genauer lesen und durchdenken. Dennoch ist auch im Falle der Setzung dieses Ziels nicht davon auszugehen, dass alle Schüler:innen eine Basisdemokratie oder repräsentative Demokratie entwickeln. Darauf verweisen etwa Studien zur Verbreitung antidemokratischer Einstellungen bis weit in die Mitte der Gesellschaft (vgl. Zick / Küpper / Mokros 2023). Es entfaltet sich aber ein Irritationspotenzial, das erweiterte Gesprächsanlässe im Rahmen der dargestellten Reflexionsphasen schafft. Zweitens muss das Spiel nicht zwangsläufig alleine gespielt werden. Durch eine Entscheidungsfindung in Kleingruppen oder sogar dem Plenum können die oben angesprochenen kollektiven Aushandlungsprozesse in Gang gesetzt werden.

Mit Blick auf die medienbildenden Potenziale wurde vor allem auf die Zugänge zum Phänomen des Digital Nudging verwiesen. Für die im Spiel eingesetzten Mechanismen und Effekte finden sich eine Vielzahl von Pendanten aus der digitalen Lebenswelt der Lernenden. Die Reflexion der Wirkung der Mechanismen im Spiel kann dazu beitragen, eigene alltägliche Erfahrungen zu verstehen und beurteilen. Kritisch in den Blick genommen werden sollte jedoch das im Spiel vermittelte Verständnis von Künstlicher Intelligenz. Hier bedarf es einer begrifflichen und inhaltlichen Differenzierung, die Chancen und Gefahren der zunehmenden Algorithmisierung in der Kultur der Digitalität in den Blick nimmt (vgl. Kerber / Wittau 2023), statt diese

vorschnell zu moralisieren und damit überwältigend im Sinne des Beutelsbacher Konsens zu wirken.

Literatur

- Bildungsstätte Anne-Frank (o.J.): Empire oder Kommune? Über das Online-Spiel „Deine Insel“ (<https://www.bs-anne-frank.de/angebote/online-spiel-deine-insel>, 13.02.2024)
- Budke, Alexandra / Czauderna, André (2023): Mündige Entscheidungen in digitalen Spielen. Modellentwicklung und Ergebnisse aus qualitativen Interviews mit Game Designern, in: Pettig, Fabian / Gryl, Inga (Hrsg.): Geographische Bildung in digitalen Kulturen. Perspektiven für Forschung und Lehre, Wiesbaden: Springer VS, S. 157–169
- Deichmann, Carl (2018): Politische Ideen im handlungsorientierten Politikunterricht erleben, in: Juchler, Ingo (Hrsg.): Politische Ideen und politische Bildung, Wiesbaden: Springer VS, S. 151–166
- Deichmann, Carl (2017): Populismus und Extremismus: didaktische und methodische Herausforderungen für die Politische Bildung, in: Polis 3 / 17, S. 19–22
- Fischer, Christian (2012): Institutionenkunde genetisch? Ein Werkstattbericht, in: GWP 2 / 12, S. 255–267
- Haller, Max (2022): Die revolutionäre Kraft der Ideen. Gesellschaftliche Grundwerte zwischen Interessen und Macht, Recht und Moral, Wiesbaden: Springer VS
- Kerber, Ulf / Wittau, Franziska (2023): Die Macht der Algorithmen verstehen und reflektieren – Sozioinformatische Bildung und die Förderung reflexiver Digitalkompetenzen, in: Busch, Matthias / Keuler, Charlotte (Hrsg.): Politische Bildung und Digitalität, Frankfurt/M.: Wochenschau, S. 19–28
- Petrik, Andreas (2013): Von den Schwierigkeiten, ein politischer Mensch zu werden. Konzept und Praxis einer genetischen Politikdidaktik, Opladen: Verlag Barbara Budrich
- Pörtner, Max / Weber, Carsten (2023): Wirkung von Dark Patterns auf die Customer Experience und das Vertrauen der Generation Y, Essen
- Reinhardt, Sibylle (2019): Politik-Didaktik. Handbuch Sekundarstufe I + II, Berlin: Cornelsen
- Rentsch, Susanne (2023): Science Facts statt Science Fiction. Künstliche Intelligenz als Herausforderung für eine diskriminierungskritische Politische Bildung, in: Bechtel, Theresa, et al. (Hrsg.): Perspektiven diskriminierungskritischer Politische Bildung, Frankfurt/M.: Wochenschau, S. 185–200
- Scholz, Lothar (2022): Spielend lernen. Spielformen in der politischen Bildung, in: Pohl, Kerstin / Sander, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch politische Bildung, Frankfurt/M.: Wochenschau, S. 498–506
- Wittau, Franziska / Kerber, Ulf (2023): Sozioinformatisches Denken. Digital Literacy durch eine neue ökonomische Medienbildung, in: GWP 2 / 23, S. 180–192
- Zick, Andreas / Küpper, Beate / Mokros, Nico (2023) (Hrsg.): Die distanzierte Mitte. Rechtsextreme und demokratiegefährdende Einstellungen in Deutschland 2022/23, Bonn: Verlag J.H.W. Dietz Nachf.

Dr. Franziska Wittau ist Lehrkraft für besondere Aufgaben am Arbeitsbereich Didaktik der Sozialwissenschaften der Universität Bielefeld.

Dr. Ulf-Frank Kerber ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Transdisziplinäre Sozialwissenschaft der PH Karlsruhe.