

Termin: Donnerstag, 05.09.2024 · 14:30-15:15 Uhr

Raum: 401/402

Format: Vortrag

(Digitale) Serious Games in der Praxis: Demokratie erlebbar machen

Zentrale Demokratiekompetenzen wie Verhandlungsgeschick, Überzeugungskraft und der Umgang mit unterschiedlichen Interessen und Positionen lassen sich nicht allein aus Büchern lernen. Sie müssen erlebbar gemacht werden. Daher hat die Europäische Fernhochschule Hamburg gemeinsam mit planpolitik ein Online-Planspiel „Lobbying in der Europäischen Union“ entwickelt, in dessen Rahmen die Studierenden des Master-Studiengangs „Politikwissenschaft und Management“ eine europäische Verordnung zur nachhaltigen Gestaltung von Lebensmittelsystemen erarbeiten sollen.

Das digitale Planspiel funktioniert asynchron, d.h. die Studierenden müssen nicht zur gleichen Zeit anwesend sein und kommunizieren in unterschiedlichen Chat-Räumen. Ziel ist es, innerhalb von zwei Wochen eine europäische Verordnung zum Thema nachhaltige Lebensmittelsysteme zu erarbeiten. Dabei spielen die Studierenden den europäischen Gesetzgebungsprozess in unterschiedlichen Rollen nach und setzen sich auch mit sog. Lobbygruppen, also den Interessen unterschiedlicher Berufsgruppen und gesellschaftlicher Akteure, auseinander.

Das Planspiel ist so konzipiert, dass die Studierenden durch Aufgaben an das politische Geschehen herangeführt werden und beispielsweise Pressemitteilungen, Policy-Paper und verschiedene Gesetzentwürfe erstellen, aber auch dazu aufgefordert werden, ihre Verhandlungsstrategie kritisch zu reflektieren. So spielen sie den demokratischen Aushandlungsprozess gleichzeitig aus (zivil-)gesellschaftlicher und gesetzgebender Perspektive nach.

Im Rahmen eines Praxisvortrages soll das Planspiel vorgestellt und dabei auch auf Evaluationsergebnisse eingegangen werden. Zudem sollen überblicksartig zwei weitere Serious Games vorgestellt werden, die regelmäßig mit Soldat*innen durchgeführt werden, so dass verschiedene Herangehensweisen diskutiert werden können.

Folgende Fragen für die Diskussion bieten sich an:

- Welche Lernerfahrungen können mit (digitalen) politischen Planspielen erzielt werden und wo liegen mögliche Grenzen?
- Welche zentralen Voraussetzungen und Gelingensbedingungen müssen vorliegen, damit ein nachhaltiger Lernerfolg erzielt werden kann?

Literatur (Auswahl):

- Kost/Massing/Reiser (Hrsg.). (2021). Handbuch Demokratie.

Referierende:

- Prof.‘in Dr. Nina Basedahl,
Europäische Fernhochschule Hamburg
- Klaus Schneider,
- Stephan Naumann,
planpolitik GbR