

PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung

Sophie Walker

»Starke Löhne, starke Renten!«, »Freiheit und Unabhängigkeit«, »Für eine nachhaltige Zukunft!«

Diese und weitere Slogans zieren während Wahlen die Plakate in Bussen, an Straßenlampen – Posts auf Instagram, Twitter, TikTok und Werbungen zwischen Youtube-Videos. In den meisten Fällen kann man den Aussagen nur zustimmen: »Starke Löhne, starke Renten!« – warum auch nicht? Kontextualisiert werden die Texte in der Regel durch lachende Gesichter, Listennummern und Parteinamen. Was wirklich dahinter steckt, scheint für viele potentielle Wählerinnen und Wähler nicht greifbar und nicht glaubwürdig: Im internationalen Vergleich ist das Vertrauen in politische Institutionen in der Schweiz relativ hoch, aber auch hier zeichnet sich eine Vertrauenskrise ab¹.

Ungleichgewicht zwischen Entertainmentblasen und Wissenszugängen

Das Recherchieren von politischen Informationen ist aufwändig. Gleichzeitig leben wir in einer Gesellschaft, in der wir uns per Knopfdruck Zutritt in eine Welt aus frei wählbaren Emotionen, Geschichten, Spielen und sozialer Abstraktion verschaffen können. Ein jederzeit abrufbares »Dopaminparadies« für das Gehirn; zumindest, wenn kurzfristige Gratifikation gefragt ist – und das scheint sie zu sein. Weitaus komplizierter ist der Zugang zu gut aufbereiteten Informationen, welche komplexe Sachverhalte auf ansprechende Art und Weise erläutern. Selbst wenn solche Quellen visuell ansprechend gestaltet sind, bleibt doch meist das Dopaminerlebnis aus. Besonders die Meinungsbildung zu politischen Diskussionen ist schwierig, da die Sachverhalte komplex, und die Diskurse nicht selten mit negativen Emotionen belastet sind. In dieser Atmosphäre scheint es weitaus einladender, sich in Filterblasen zurückzuziehen. Dieses Ungleichgewicht zwischen einladenden, einfach abrufbaren Entertainmentenerlebnissen und wichtigen – aber

1 DJS, »Gründe für die Förderung der politischen Partizipation«, *Grundlagen Der Politischen Partizipation von Jugendlichen*, 2019, <https://www.dsj.ch/publikationen/grundlagen-der-politischen-partizipation-von-jugendlichen/>.

komplexen und schwer zugänglichen – Informationen möchten wir mit dem *PROJEKT CH+ Games for Democracy* adressieren. Dieser Text skizziert, wie das Projekt entstanden ist und wie es sich seit seiner Entstehung weiterentwickelt hat.

Ziele unserer spielbasierten Demokratieapps

Unser Ziel ist es, die erforschten und erprobten Mechaniken aus Game- und Entertainment-Medien zu nutzen, um Wählerinnen und Wähler zu motivieren, sich politisch zu bilden und die eigenen demokratischen Kompetenzen wahrzunehmen. Im *PROJEKT CH+* nutzen wir spielbasierte Ansätze, um intrinsisches Interesse an politischer Selbstbildung und Reflexion zu fördern und um Kommunikationslücken zwischen politischen Akteur*innen und der Wählerschaft zu überbrücken. Gemeinsam mit Wählerinnen und Wählern, Politikexpert*innen und Gamedesigner*innen entwickeln wir moderne Demokratie-Apps, die Wählerinnen und Wähler bei der Suche nach ihren Wunsch kandidat*innen unterstützen und sie motivieren, über das politische Geschehen im Parlament auf dem Laufenden zu bleiben. Bis zu den Eidgenössischen Wahlen 2023 entwickeln wir unsere beiden Apps *CH+App* und *DOPE Elections* in einem iterativen, öffentlichen Ansatz von der kantonalen bis zur nationalen Ebene. Ziel beider Applikationen ist es, politische Informationen auf interaktive und intuitive Weise zu präsentieren. Momentan handelt es sich bei den Applikationen um Wahlhilfen. Bis zu den Eidgenössischen Wahlen 2023 ist allerdings geplant, auch Grundpfeiler der politischen Bildung in leicht verständlichen Interfaces abzubilden und interaktiv auszugestalten. So sollen nicht nur die politischen Prozesse im Schweizer Parlament transparenter gemacht werden, Nutzer*innen sollen auch die Möglichkeit haben, den gewählten Personen im Parlament zu folgen und politisch auf dem neusten Stand zu bleiben.

Spiele zur Demokratiebildung: Tradition in der Schweiz

In der Schweiz sind spielerische Ansätze zur Demokratiebildung, beispielsweise in Schulen, seit längerer Zeit verbreitet. Demokratieförderung wird traditionell von Bildungsinstitutionen, Parteien oder Vereinen praktiziert. Während die Parteien hier auf ihre Jungparteien setzen, wird der grösste Teil von unparteiischen Angeboten zur Demokratieförderung über Vereine angeboten. Die meisten Initiativen offerieren hierbei analoge Angebote, welche sich an Schulklassen richten. Während spielerische Elemente verbreitet sind, handelt es sich bei explizit ludischen Konzepten oftmals um Rollenspiele und Simulationen. Der Verein »Schulen nach Bern« führt beispielsweise mehrmals pro Jahr die Politiksimulation »Spiel Politik!« durch, bei der verschiedene Oberstufenklassen Volksinitiativen erstellen und im Nationalratssaal über diese abstimmen². Ein weiterer Ansatz kommt vom Dachverband der Schweizer Jugendparlamente, welcher

2 Polit-Forum Bern, »Spiel Politik!«, *Polit-Forum Bern*, Mai 09, 2022, <https://www.polit-forum-bern.ch/angebote-fuer-schulen/spiel-politik/>.

neben der Koordination von Jugendparlamenten auch diverse Projekte zur Partizipationsförderung betreut. In ihrem »Speed Debating«-Format können Jugendliche in einem »lockeren Rahmen« auf politische Themen aufmerksam gemacht werden³. Der Kanton Bern veröffentlichte das Brettspiel »Jede Stimme zählt! Das Rathaus-Spiel«⁴, welches kostenlos erhältlich ist und in welchem der Ratsbetrieb durchgespielt werden kann. Eine neuere Entwicklung ist eine wachsende Civic Tech Community innerhalb der Schweiz. »Civic Tech« bezeichnet Technologie, welche es der Bevölkerung ermöglicht, an politischen Prozessen teilzunehmen und diese mitzugestalten⁵. Dabei steht nicht die Digitalisierung von offiziellen Prozessen (z. B. E-Voting) im Zentrum. Es geht generell um digitale Tools, welche die politischen Mitbestimmungsmöglichkeiten der Bevölkerung erhöhen. Der Umfang solcher IT-Projekte reicht von Online-Marktplätzen für Gemeinden⁶ bis hin zu Apps, mit welchen die Qualität von Fahrradwegen bewertet werden kann⁷. Während spielerische Elemente nicht den Hauptfokus von Civic Tech ausmachen, so werden im Design von Civic Tech Applikationen doch vermehrt auch spielerische Komponenten genutzt, um die benutzungsfreundliche Handhabung der Tools zu begünstigen. Die wachsende Popularität solcher Civic Tech Tools eröffnet neue Möglichkeiten für digitale Konzepte, die Demokratie explizit spielerisch vermitteln wollen. Das PROJEKT CH+ funktioniert an dieser Schnittstelle zwischen Demokratie- und Partizipationsförderung, Civic Tech und Serious Games.

Projektentwicklung und konkrete Anwendungen im politischen Kontext

Während der Eidgenössischen Wahlen 2019 begann ich das PROJEKT CH+ Games for Democracy als Masterarbeit an der Zürcher Hochschule der Künste. Seither wurden die Wahlhilfen während kantonalen Wahlen in der ganzen Schweiz getestet und weiterentwickelt. Die Konzepte werden gemeinsam mit Wähler*innen erarbeitet und sind auf Leute unter 30 Jahren ausgerichtet. Während jeder Projektrunde werden gemeinsam mit Freiwilligen oder mit teilnehmenden Schulklassen neue Funktionen erarbeitet, entwickelt und bewertet. Seit Beginn des Projekts wurden zwei Wahlhilfen konzipiert: Die *CH+App* ist ein »Tinder für Demokratie«, bei dem Effizienz und Benutzungsfreundlichkeit im Vordergrund stehen. Bei *DOPE Elections* rückt ein farbenfrohes »Race Royale der Kandidierenden« das spielerische Narrativ in den Mittelpunkt. Die Applikationen werden bis zu den Eidgenössischen Wahlen 2023 erforscht und schrittweise mit neuen Funktionen ausgestattet. In den vergangenen sechs Projektrunden ging es um die Erarbeitung des ersten Grundkonzepts für spielerische Wahlhilfen (Eidgenössische Wahlen 2019), den Vergleich zwischen dem ersten Prototypen und einer bestehenden Wahlhilfe

3 youpa, »Speed Debating«, *youpa*, Mai 09, 2022, <https://www.youpa.ch/angebote/speed-debating/>.

4 Kanton Bern, »Rathaus-Spiel und Infoset«, *Kanton Bern*, Mai 09, 2022, <https://www.gr.be.ch/de/start/wissen/rathaus-spiel-und-infoset.html>

5 DSJ, »Civic Technology«, *Dachverband Schweizer Jugendparlamente*, Mai 09, 2022, <https://www.dsj.ch/projekte/civic-technology/>.

6 crossiety, »Der Digitale Dorfplatz«, *crossiety*, Mai 09, 2022, <https://www.crossiety.ch/>.

7 velobserver, »Ride, rate, repeat!«, *velobserver*, Mai 09, 2022, <https://www.velobserver.ch/>.

(Uri 2020), den ersten Test der *CH+App* (Basel Stadt 2020), den ersten Test von *DOPE Elections* (Neuenburg 2021), den Vergleich zwischen der *CH+App* und *DOPE Elections* (Freiburg 2021) und die Konzeption von neuen Parlamentsmonitoring-Funktionen (Bern 2022), welche zukünftig Einblicke in die Geschäfte im Eidgenössischen Parlament geben werden.

Entwicklung und Forschung: Integration von politischen Daten

Das Design der Applikationen basiert auf drei Grundpfeilern: Die politischen Informationen innerhalb der *CH+*-Applikationen stammen von externen Partnern, welche auf die Erhebung von politischen Daten oder die Erklärung von politischen Prozessen spezialisiert sind. Als Entwicklungsteam mit Game Design-Hintergrund konzentrieren wir uns ausschließlich auf die spielerische Kommunikation dieser politischen Inhalte. Die dritte Zutat für die beiden *CH+*-Applikationen ergibt sich aus User-Feedback, welches durch Tests, Fokusgruppen, Workshops und Umfragen gesammelt und analysiert wird. Momentan erhalten wir der größten Teil der Daten innerhalb der Apps von *smartvote*. *Smartvote* wird von dem Verein *Politools* getragen und erstellt seit 2013 Fragebogen zur Datenerhebung über politische Kandidierende. Durch das Beantworten dieser politischen Fragen können Wähler*innen ihre Meinung mit der von Kandidierenden vergleichen. Beide *CH+*-Applikationen matchen Nutzer*innen auf dieser Basis des *smartvote*-Fragebogens mit Kandidierenden. Erklärungen von politischen Prozessen, welche in den *CH+*-Applikationen einsehbar sind, stammen hauptsächlich von dem Verein *easyvote* (einem Angebot des Dachverbands der Schweizer Jugendparlamente). In *DOPE Elections* gibt es zusätzlich ein »News«-System, in welches kantonale und nationale Medien integriert sind, sodass Artikel zu Kandidierenden angezeigt werden können.

Die Konzepte: *CH+App* und *DOPE Elections*

Das während den Eidgenössischen Wahlen 2019 erstmals erarbeitete Konzept für spielerische Wahlhilfen wurde in den folgenden Projektunden zur *CH+App* weiterentwickelt. Mit der *CH+App* können Nutzerinnen und Nutzer ein Profil erstellen, sich durch die Kandidierenden swipen und per Drag/Drop ihre eigenen politischen Listen erstellen. Nach den Wahlen können sie einsehen, wer gewählt wurde und welche ihrer Favorit*innen es in die Regierung geschafft haben. Die Funktionen der App werden in einem zentralen Hauptmenü Schritt für Schritt freigeschaltet.

Bei *DOPE Elections* steht das ungezwungene Entdecken der Kandidierenden im Mittelpunkt. Die Kandidierenden befinden sich in einem *Race Royale* ins Parlament und buhlen um die Gunst der Spielenden. Die Kandidierenden bewegen sich hierbei in einer farbigen Welt, in welcher Wählerinnen und Wähler durch das Beantworten des *smartvote*-Fragebogens entscheiden, wer das Rennen gewinnt. Je nach Übereinstimmung mit den Wählerinnen und Wählern werden die Kandidierenden spektakulär aus dem Rennen oder auf die Bestenliste gespickt.

Abb.1: Screenshots der CH+App, Stand Frühling 2022

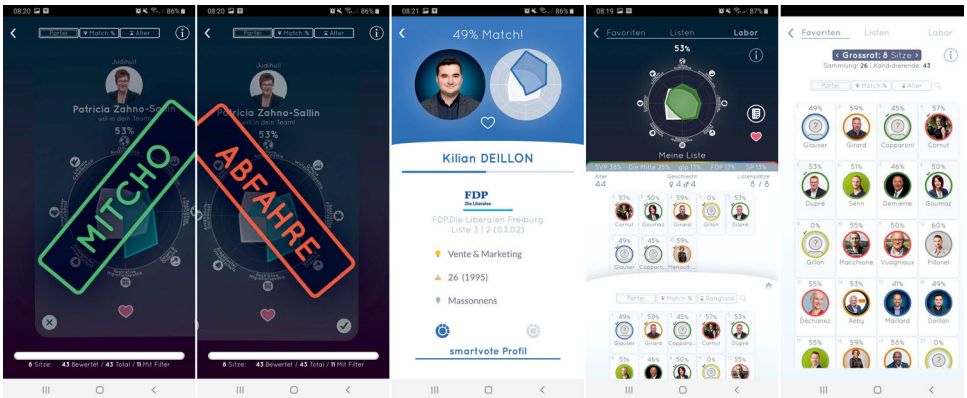
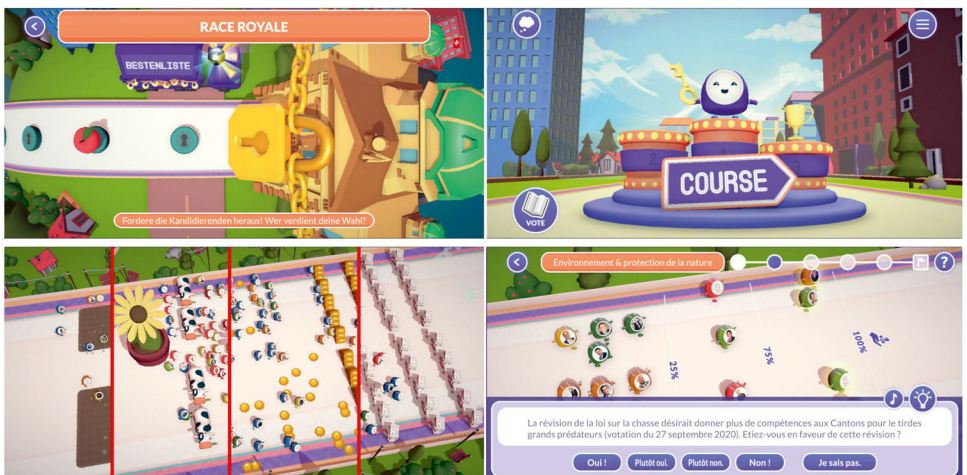


Abb. 2: Screenshots der DOPE Elections App, Stand Frühling 2022



Förderungsstrategien und Prozesseinbindung von politischen Institutionen

Der erste öffentliche Prototyp wurde hauptsächlich durch ein 6'000 CHF Preisgeld der Swiss Student Sustainability Challenge, durchgeführt durch die Fachhochschule Nordwestschweiz, finanziert. Die erste Unterstützung aus der öffentlichen Hand erhielt das Projekt vom Amt für Kultur und Sport des Kantons Uri sowie der Gemeinde Altdorf (ebenfalls Kanton Uri). Mit der darauf folgenden Förderung der Gebert-Rüf-Stiftung wurde die Weiterführung des Projekts als Design-Forschungsprojekt an der Zürcher Hochschule der Künste ermöglicht. Während der Projektrunde in Basel-Stadt arbeiteten wir mit dem Jungen Rat (Jugendparlament) des Kantons zusammen. Der Junge Rat war bei der Gestaltung der CH+App involviert und leistete ebenfalls einen finanziellen Beitrag. Die erste Version der CH+App wurde während den Basler Wahlen auf der Web-

seite des Kantons Basel Stadt verlinkt. Die nächste Förderung erhielten wir 2020 vom Prototype Fund Schweiz, einer Initiative der Mercator-Stiftung Schweiz, welche auf die Förderung von Civic Tech Applikationen ausgerichtet ist. Während dieser Projekt-runde in dem Kanton Neuenburg haben wir *DOPE Elections* als komplett eigenständige Applikation entwickelt. In Neuenburg erhielten wir erstmals auch Rückmeldungen von Kandidierenden. Der spielerische Ansatz des *PROJEKT CH+* wurde aus verschiedenen Parteirichtungen begrüsst, aber es wurde auch Kritik geäussert, dass *DOPE Elections* zu spielerisch sei. Die nächste Projektrunde im Kanton Freiburg wurde von dem Verein E-Government Schweiz (seit 2022 Digitale Verwaltung Schweiz) als Innovationsprojekt gefördert. In dieser fünften Projektrunde haben wir die *CH+App* überarbeitet, um sie mit *DOPE Elections* vergleichen zu können. Ursprünglich war bei dieser Zusammenarbeit ein gemeinsamer medialer Auftritt mit einer staatlichen Institution geplant gewesen, diese distanzierte sich jedoch, da sie sich nicht in die Wahl-Kommunikation des Kantons Freiburg einmischen wollte. Wir konnten dennoch beobachten, dass die »elegantere *CH+App*« häufiger geteilt und heruntergeladen wurde als *DOPE Elections*. Im Kanton Bern haben wir zuletzt die ersten Workshops für komplett neue Funktionen durchgeführt. Dank der Unterstützung des Grossen Rats des Kantons Bern haben wir das erste Live-Event des *PROJEKT CH+* durchgeführt, welches im Rathaus des Kantons Bern stattgefunden hat. Hier konnten sich drei Schulklassen während eines Speed-Datings mit Fraktionsmitgliedern des Grossen Rates des Kantons Bern austauschen. Auch das kantonale Jugendparlament und das Amt für Kommunikation des Kantons Bern waren in dieser Projektrunde involviert gewesen. Seit Projektbeginn wurde in verschiedenen Teamkonstellationen an den Applikationen gearbeitet. Je nach Projektrunde waren jeweils 1–7 Leute zeitgleich an den Entwicklungsarbeiten beteiligt.

Feedback & Kritik

Während unserer Arbeit am *PROJEKT CH+* haben wir gelernt, dass von politischer und medialer Seite, sowie auch bei Wählerinnen und Wählern, Interesse an spielerischen Ansätzen zur Demokratieförderung besteht. Neben positiven Reaktionen gibt es auch kritische Stimmen, eine Neugier zu dem Thema ist jedoch unbestreitbar. Es ist auch klar geworden, dass es nicht genügt, Informationen über Wahlen zielgruppengerecht aufzubereiten, sondern dass die gesamte Kommunikation über politische Entscheidungsprozesse im Parlament transparenter und verständlicher gestaltet werden muss. Während den Eidgenössischen Wahlen 2023 sollen die Apps also nicht nur einen spielerischer Einstieg in die Politik ermöglichen und Wählerinnen und Wähler bei ihren Entscheidungen unterstützen. Nach den Wahlen sollen Wählerinnen und Wähler verfolgen können, wie sich die gewählten Personen im eidgenössischen Parlament verhalten. Auf diese Weise wollen wir eine stärkere Verbindung zwischen Wählerinnen und Wählern, dem Verständnis für die eigene Stimme und den politischen Akteur*innen ermöglichen. Bei der Entwicklung dieser neuen Funktionen, die Nutzer*innen helfen, zu verstehen, wie das eidgenössische Parlament funktioniert und wie sich einzelne Akteure im Parlament verhalten, bleiben wir unseren Grundsätzen treu und informieren spielerisch (mit einem

Serious Game und einem Gamification-Ansatz), neutral und respektvoll gegenüber den politischen Akteur*innen.

CH+ im internationalen Kontext

Außerhalb der Schweiz werden spielerische Ansätze auch in anderen Ländern erprobt. Das internationale Erasmus+ Projekt »Demogames« befasste sich 2019–2022 beispielsweise mit der Erforschung von analogen und digitalen Spielen für Demokratiebildung in der Jugendarbeit und non-formaler Bildung⁸. In diesem Rahmen wurden verschiedene Demokratiespiele für eine »Democracy Game Box« entwickelt⁹. Involviert waren das German Institute for Global and Area Studies (GIGA, Deutschland), das Europäische Netzwerk für Demokratie- und Menschenrechtserziehung (DARE, Belgien), CGE Erfurt e.V. (Deutschland), DA2 Trucados (Spanien) und das Intercultural Institute of Timisoara (IIT, Rumänien). Als Inspiration für die zu entwickelnden Spiele galten unter anderem die Vermittlung von den »Demokratiekompetenzen« des Europarates¹⁰.

Auch die Anzahl von national und international verknüpften Civic Tech-Initiativen befindet sich im Wachstum. In Deutschland sorgte der *Wahlomat*¹¹ 2002 erstmals für Aufsehen. Während den Französischen Präsidentschaftswahlen 2022 gab es heiße Diskussionen über die *Elyze App*, welche in vereinfachter Form Gebrauch von dem Tinder Swipe-Prinzip machte¹².

Fazit

Egal, ob mit oder ohne ludischem Ansatz, die Entwicklungsbewegung für Applikationen zur Demokratieförderung profitiert, wenn offizielle, politische Daten frei zugänglich sind. Dies erlaubt es der Civic Tech-Community, aber auch verschiedenen Bildungsinstitutionen oder privaten Einrichtungen, mit den Daten zu experimentieren. Oftmals ergeben sich daraus spielerische, interaktive Ansätze, welche es Wählerinnen und Wählern erlauben, sich auf zugänglichere Art an der Analyse von Statistiken, politischen Akteur*innen oder der Umsetzung von Initiativen zu beteiligen. Eine Stärkung von Open

8 GIGA, »Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work«, GIGA, Mai 10, 2022, <https://www.giga-hamburg.de/de/forschung-und-transfer/projekte/democracy-games-analog-digital-game-based-learning-tools-youth>.

9 demokrative, »Demogames«, *demokrative*, Mai 09, 2022, <https://www.demokrative.ch/index.php/de-de/projekte/demogames>.

10 Council of Europe, »Reference Framework of Competences for Democratic Culture«, *Council of Europe*, Mai 10, 2022, <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/home>.

11 Wahl-O-Mat, »Wahl-O-Mat«, *Wahl-O-Mat*, Mai 09, 2022, <https://archiv.wahl-o-mat.de/>.

12 Isolde MacDonough, »French Tinder-like Voting App Ignites Worries Over Bias, Privacy«, *Bloomberg*, Mai 09, 2022, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-09/french-tinder-like-voting-app-ignites-worries-over-bias-privacy>

Access, Open Source, und Civic Tech Initiativen ist folglich ein wichtiger Bestandteil in der Ausgestaltung von digitalen Spielen zur Demokratieförderung.

Medienverzeichnis

- Council of Europe. »Reference Framework of Competences for Democratic Culture.« *Council of Europe*, Mai 10, 2022. <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/home>.
- Crossiety. »Der Digitale Dorfplatz.« *crossiety*, Mai 09, 2022. <https://www.crossiety.ch/>.
- Demokrative. »Demogames.« *demokrative*. Mai 09, 2022. <https://www.demokrative.ch/index.php/de-de/projekte/demogames>.
- DSJ. »Civic Technology.« *Dachverband Schweizer Jugendparlamente*. Mai 09, 2022. <https://www.dsj.ch/projekte/civic-technology/>.
- DSJ. »Gründe für die Förderung der politischen Partizipation.« *Grundlagen Der Politischen Partizipation von Jugendlichen*. 2019. <https://www.dsj.ch/publikationen/grundlagen-der-politischen-partizipation-von-jugendlichen/>.
- GIGA. »Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work.« *GIGA*. Mai 10, 2022. <https://www.giga-hamburg.de/de/forschung-und-transfer/projekte/democracy-games-analog-digital-game-based-learning-tools-youth>.
- Kanton Bern. »Rathaus-Spiel und Infoset.« *Kanton Bern*. Mai 09, 2022. <https://www.gr.be.ch/de/start/wissen/rathaus-spiel-und-infoset.html>.
- MacDonough, Isolde. »French Tinder-like Voting App Ignites Worries Over Bias, Privacy.« *Bloomberg*. Mai 09, 2022. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-09/french-tinder-like-voting-app-ignites-worries-over-bias-privacy>.
- Polit-Forum Bern. »Spiel Politik!.« *Polit-Forum Bern*. Mai 09, 2022. <https://www.polit-forum-bern.ch/angebote-fuer-schulen/spiel-politik/>.
- velobserver. »Ride, rate, repeat!« *velobserver*. Mai 09, 2022. <https://www.velobserver.ch/>.
- Wahl-O-Mat, »Wahl-O-Mat«, *Wahl-O-Mat*, Mai 09, 2022, <https://archiv.wahl-o-mat.de/>.
- Youpa. »Speed Debating.« *Youpa*. Mai 09, 2022. <https://www.youpa.ch/angebote/speed-debating/>.