

# face-to-face-book

ein drama game zu den themen wahl und populismus



für 6-15 Mitspielende und eine Spielleitung

von Dennis Lange

unter Mitwirkung von Vera Busch, Annika Reusch, Kirill Luzin und Janina Weber

Entstanden auf dem Drama Game Workshop „Einfach mal einfach machen“, Waldritter e.V., Siegen, April 2017

## IDEE

Alle Teilnehmenden verkörpern „Virtuelle Personen“, welche sich online in einer facebook-Gruppe (oder einem anderen Forum) treffen. Thema der Gruppe/ des Forums ist eine anstehende Wahl.

Einige Personen sind (virtuelle) Vertreter existierender Parteien, es gibt auch einige Pressevertreter, aber die meisten Personen sind neu in dieser Gruppe/ diesem Forum, um sich über die verschiedenen Meinungen der Parteien zu informieren. Gespielt werden mehrere „Threads“, über die diskutiert werden soll und welche an Intensität zunehmen...

## ZIEL

In einer lockeren Atmosphäre und durch eine unterhaltsame Spielmechanik soll der Prozess von Wahlwerbung, Meinungsbildung und Populismus erfahrbar werden.

Wie komplex kann man argumentieren, um „Wähler“ (emotional) zu erreichen? Wann werden Parolen zu hohlen Phrasen? Welche Rolle spielt eine Themendarstellung der Medien? Und wie bilden wir uns eine Meinung? Spielen da inhaltliche oder personelle Einflüsse eine stärkere Rolle?

In Face-to-Face-Book besteht die Möglichkeit, diese Fragestellungen selbst zu erfahren und eine Idee davon zu bekommen, welche Perspektiven und Mechanismen in Wahlprozessen eine Rolle spielen. Die Erfahrungen des Spiels werden im Anschluß an das Spiel gemeinsam erörtert.

## WARM UP

Um in einen ersten Kontakt zu kommen und den Raum auszuloten, gehen alle Mitspielenden gemeinsam durch den Raum. Trifft man auf einen Mitspielenden, begrüßt man sich. Wie das geschieht, kann variiert werden: Per Handschlag, durch Verbeugen, Winken, etc...

Diese Übung sollte etwa solange durchgeführt werden, bis sich alle 1-2mal begegnet sind.

## ABLAUF UND ROLLEN

Gespielt werden 3 „Diskussions-Threads“, welche aus einer Gruppe von Themen gezogen werden. Die Themen werden in jeder Runde emotionaler und existenzieller.

Rollen:

Zu Beginn des Spiels werden alle Rollen zufällig unter den Mitspielenden verteilt und durchgelesen. Zu ihrer Rolle denken sich alle einen „Nickname“ / Benutzernamen aus, unter dem sie in der Gruppe/ im Forum auftauchen wollen, den sie sich zusammen mit ihrer Rolle sichtbar anheften.

Die Hälfte (abgerundet) der Teilnehmenden sollte eine feste Rolle bekommen, minimal also 3 Mitspielende und maximal 6. Sollte es mehr als 12 Mitspielende geben, werden weitere Mitspielende automatisch zu Wählenden – mehr als 15 Personen insgesamt sollten es aber nicht sein.

## ABLAUF UND ROLLEN

Es gibt folgende feste Rollen:

1. Stimme einer etablierten, regierungsbildenden Partei
2. Stimme einer etablierten Oppositionspartei
3. Stimme des „einfachen Volkes“ (ggf. auch in einer Partei)
4. Stimme einer „alternativen Idee“ (ggf. auch in einer Partei)
5. Stimme der Vernunft
6. Presse

Außerdem gibt es:

7.-12. Mehrere Wähler\*In – in mindestens gleicher Anzahl wie die verschiedenen „Stimmen“

Es gibt keine Vorgabe, wie die Rollen zu verkörpern sind – dies bleibt den Spielenden überlassen. Von fanatischen, langjährigen Anhängern einer Partei oder Idee bis zu Unterstützern zentraler Ideen der Fraktionen ist alles denkbar.

Ebenfalls offen ist die Entscheidung, wie man das „einfache Volk“, eine „alternative Idee“ oder „die Vernunft“ verkörpert – im Wesentlichen geht es bei der Darstellung der Rollen um eine Perspektive, aus der man argumentiert.

Hier sollte man versuchen, je nach Rolle so zu argumentieren, wie man es für realistisch/ nachvollziehbar hält (Alternative Umweltschützerinnen werden zB. eher gegen Atomkraft argumentieren, etc...).

Die „Wählenden“ können für sich entscheiden, ob sie eine konkrete Rolle verkörpern wollen (Beruf, Alter, Position, etc.) oder ob sie einfach nur einen Namen wählen und naiv und unvoreingenommen in die Gruppe/ das Forum stolpern.

In einer gemeinsamen Runde stellen sich alle Personen kurz (Profil-Kurzbeschreibung a la Twitter) vor, um den anderen einen Eindruck zu vermitteln mit wem man es zu tun hat.

## SPIELMECHANIK

Alle gehen frei im Raum (Cyberspace) umher. Die Spielleitung eröffnet einen Diskussions-Thread, indem sie ein Thema aus dem jeweiligen Themenkarten-Stapel zieht und für alle sichtbar aufhängt.

### **Beitrag „posten“**

Alle können Kommentare zum Thema abgeben, indem sie einfach sagen, was sie „posten“ wollen – nacheinander, gleichzeitig, egal... (natürlich kann man auch rufen – das entspricht „posten in GROSSBUCHSTABEN oder fett“).

Alles kann gesagt werden („Like!“), wenn es zu heftig wird, kann die Spielleitung aber im schlimmsten Fall Nutzer stumm schalten oder bannen.

### **Auf einen Beitrag „reagieren“ oder „antworten“**

Eine zentrale Spielmechanik liegt darin, dass man den Raum als Indikator dafür nutzt, wie die eigene „Position“ zu den jeweiligen Aussagen ist – indem man sich den postenden Personen nähert, wenn man ihre Haltung unterstützt, bzw. interessant findet oder sich weiter von ihnen entfernt, wenn man ihre Haltung ablehnt oder uninteressant findet.

## SPIELMECHANIK

### **Auf einen Beitrag direkt reagieren**

Möchte man auf einen Kommentar direkt reagieren, muss man zu der Person gehen, welche den Kommentar „gepostet“ hat. Man sollte in die Nähe der Leute gehen, deren Äußerungen interessant scheinen. Möchte man einer Person antworten, tippt man sie an der Schulter an, wendet sich einander zu und antwortet der Person oder stellt Nachfragen zur jeweiligen Äußerung. Um eine Person aktiv „zu ignorieren“, tippt man sie an und wendet sich demonstrativ ab, bzw, kehrt der ignorierten Person den Rücken zu.

### **Meinungen einholen**

Die Wählenden, vor allem aber auch die Pressevertreter können versuchen, die Positionen der verschiedenen Fraktionen zu erfahren, indem sie laut in den Raum oder gezielt bei Einzelpersonen nachfragen, wie die Haltungen zu den jeweiligen Themengebieten aussehen. Hier können sich auch kleine „Threads“ ergeben, in denen Kleingruppen an einer Position im Raum miteinander diskutieren, bevor sie sich weiter im Raum umher bewegen.

### **Ende der Diskussion**

Jeder „Diskussionsthread“ dauert bis zu 15 Minuten – oder wird von der Spielleitung „geschlossen“, wenn mehr als eine Minute lang niemand mehr einen Beitrag postet (also etwas sagt). Die Wählenden überlegen sich nochmal kurz, was von den jeweiligen Vertretern gesagt wurde. Die Presse formuliert eine Schlagzeile, die das thematisieren sollte, was in der Diskussion zur Sprache gekommen ist – gerne auch mit einer persönlichen oder provokanten Note – und schreibt diese für alle sichtbar an eine Flipchart.

### **Statements der festen Rollen**

Die Darstellenden der „festen Rollen“ stellen sich nebeneinander an eine Seite des Raums. Nacheinander können alle in 1-2 Sätzen (!) an die Wählenden ihre Positionen nochmal kurz zusammen fassen, um sie von ihrer Haltung zu überzeugen.

### **Meinungs- Abstimmung**

Haben alle ihre Haltungen zum aktuellen „Diskussionsthread“ dargelegt, geht es an eine Abstimmung. Die Wählenden sollen sich hinter die Rollen stellen, welche ihrer Meinung nach (bzw. der Meinung ihrer Rolle nach, wenn vorher eine gewählt wurde) am Überzeugendsten waren oder ihre Meinung am besten repräsentieren.

Die Spielleitung notiert und verkündet das Ergebnis der Wahl, welche Person/ Partei die meisten Stimmen erhalten hat und zieht danach den nächsten Diskussionsthread aus dem entsprechenden Themenstapel und startet damit die nächste Runde des Spiels.

### **Finale Wahl**

Nachdem die drei Diskussionsthreads nach diesem Verfahren abgelaufen sind findet eine abschließende Wahl statt:

Erneut können die Darstellenden noch einmal versuchen, potenzielle Wähler für sich zu überzeugen, indem sie in wenigen Sätzen nochmal ihre Positionen zu den drei diskutierten Themen zusammen fassen und an die Wähler appellieren, ihre Position zu unterstützen.

Abschließend sollen die Wählenden kurz in 1-2 Sätzen erklären, wen sie wählen und warum und sich hinter die entsprechenden Rollen stellen. Die Spielleitung verkündet das finale Ergebnis, damit endet das Spiel.

Optional könnte es auch noch einen finalen Presseartikel, den die Presse laut verkündet, geben, oder abschließende Reden der mehrheitlich gewählten Personen.

## DE-ROLING UND REFLEXION

Um sich von den dargestellten Rollen zu distanzieren, legen alle Mitspielenden bewusst ihre Rollenkarten ab und schütteln sich, bzw. Arme und Beine für einen Moment, um damit auch die verkörperte Rolle „abzuschütteln“.

Dann setzt man sich (am besten in einem anderen Raum) zusammen, um über das Spiel zu reden.

Zunächst gibt es eine Runde, in der sich alle Mitspielenden frei über die eigenen Eindrücke und Erfahrungen aus dem Spiel austauschen können.

Im folgenden Verlauf der Reflexion könnten dann folgende Themen diskutiert werden:

1. Was hat die Wählenden am stärksten motiviert, ihre Stimme einer Person zu geben?
2. Wie wurden die Themen präsentiert, welche am erfolgreichsten waren? Einfach oder komplex?
3. Wie leicht ist es den „Parteivertretern“ gefallen, Meinungen zu vertreten, auch wenn sie vielleicht nur sehr wenig Fachwissen dazu hatten?
4. Welche Aspekte des Wahlverhaltens der Mitspielenden finden sich auch in realen Wahlprozessen? Was bedeutet das für demokratische Prozesse?
5. Wieviel Populismus ist nötig und sinnvoll in Wahlprozessen?



**ROLLENKARTEN - FESTE ROLLEN**



**ETABLIERTE PARTEI**



**OPPOSITIONSPARTEI**



**PARTEI DES  
„KLEINEN MANNES“**



**ALTERNATIVE PARTEI**



**VERTRETER/IN DER  
„STIMME DER  
VERNUNFT“**



**PRESSE**

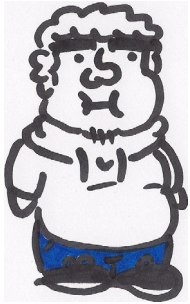


**EIN-THEMA-PARTEI**



**NICHT-ETABLIERTE  
PARTEI**

**ROLLENKARTEN - WÄHLENDE**



**WÄHLER**



**WÄHLERIN**



**WÄHLER**



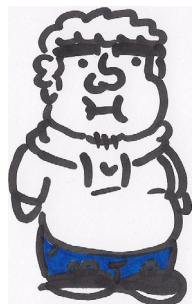
**WÄHLERIN**



**WÄHLER**



**WÄHLERIN**



**WÄHLER**



**WÄHLERIN**

**DISKUSSIONSTHREADS - RUNDE 1**

**MEHR TRANSPARENZ**

1

**PARTYS AN  
STILLEN FEIERTAGEN**

1

**MINDESTLOHN**

1

**ABSCHAFFUNG VON  
KIRCHENSTEUER**

1

**MEHR POLIZEI**

1

**VERBOT VON  
KIRCHENGLOCKENGELÄUT**

1



**DISKUSSIONSTHREADS - RUNDE 4**

**LIQUID DEMOCRACY ?**

2

**OBERGRENZE FÜR  
ZUWANDERER**

2

**BEGRENZUNG VON  
MANAGER-GEHÄLTERN**

2

**ABSCHIEBUNG KRIMINELLER  
FLÜCHTLINGE**

2

**VIDEOÜBERWACHUNG  
ÖFFENTLICHER PLÄTZE**

2

**TIERVERSUCHE**

2

**DISKUSSIONSTHREADS - RUNDE 3**

**BEDINGUNGSLOSES  
GRUNDEINKOMMEN**

3

**TODESSTRAFE**

3

**VOLKSABSTIMMUNG**

3

**WAFFENLIEFERUNGEN  
INS AUSLAND**

3

**STAATSTROJANER**

3

**HILFE FÜR DIE  
DRITTE WELT**

3