ThinkGameful!



POSITIONSPAPIER · GAMIFICATION · DEMOKRATIE · BETEILIGUNG

Spiele in der Demokratie: *spielerisch* mitbestimmen, ernsthaft beteiligen.

Vom Wahl-O-Mat bis zur Stadtplanung mit Minecraft: Was spielerische Formate für politische Bildung und Bürgerbeteiligung leisten, wo ihre Risiken liegen und wie Bund, Kommunen und Schulen sie nutzen sollten.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 3. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

Spielerische Formate können Menschen für Politik begeistern, die sonst kaum erreicht werden. ThinkGameful! fordert, sie gezielt für politische Bildung und Bürgerbeteiligung einzusetzen – transparent, inklusiv und mit echtem Einfluss.

Das bekannteste Beispiel in Deutschland ist der Wahl-O-Mat der Bundeszentrale für politische Bildung. Zur Bundestagswahl 2025 wurde er rund 26 Millionen Mal genutzt – ein Rekord. Laut Begleitforschung motiviert er rund 60 % der Nutzenden, sich weiter zu informieren. International zeigt das UN-Programm *Block by Block*, wie Menschen in mehr als 25 Ländern mit Minecraft öffentliche Plätze mitgestalten.

Die Forschung ist ermutigend, aber noch dünn: Eine Übersichtsarbeit zu 66 Studien fand überwiegend positive Effekte auf Engagement, Motivation und politisches Lernen – meist aus kurzen Pilotprojekten, oft ohne vertiefte Analyse.

UNSERE KERNFORDERUNGEN

1. Spielerische Beteiligung nur mit echtem Einfluss: Ergebnisse müssen nachvollziehbar in Entscheidungen einfließen.
2. Transparenz und Neutralität: offene Regeln, nachvollziehbare Algorithmen, keine verdeckte Lenkung.
3. Ein Bundesprogramm „Demokratie spielerisch“ für Kommunen, Schulen und politische Bildung – mit wissenschaftlicher Begleitung.

LEVEL 01 · FORSCHUNG

Was spielerische Beteiligung bewirkt

Ein junges, aber wachsendes Forschungsfeld. Lobna Hassan und Juho Hamari werteten 66 Studien zur Gamification von E-Partizipation aus. Die meisten berichteten, dass spielerische Beteiligungsformate mit höherem Engagement, stärkerer Motivation, mehr politischem Lernen und mehr Freude einhergingen (Hassan & Hamari 2020, *Government Information Quarterly*).

Die Autoren benennen aber auch deutliche Lücken:

- **Kurze Pilotprojekte:** Die meisten Studien sind Machbarkeitstests. Langfristige Wirkungen sind kaum untersucht.
- **Wenig echte Mitentscheidung:** Erforscht wird vor allem Information und Konsultation, kaum Beteiligung mit echtem Gestaltungsspielraum.
- **Ethik und Inklusion:** Fragen nach Machtverhältnissen, Bevormundung und Wahlfreiheit werden selten gestellt.
- **Kluft zwischen Forschung und Verwaltung:** Viele Werkzeuge, die Behörden tatsächlich einsetzen, werden nie wissenschaftlich untersucht.

Warum Spiele für Demokratie geeignet sind

Demokratie lebt von Regeln, Aushandlung und dem Umgang mit Zielkonflikten – genau das, was gute Spiele erlebbar machen. Wer in einem Planspiel als Gemeinderat einen Haushalt verteilen muss, versteht schnell, dass jede Entscheidung andere Interessen berührt. Spiele können so abstrakte Prozesse greifbar machen und Perspektivwechsel ermöglichen (zur Kehrseite dieser Eigenschaft siehe unser Papier „Videospiele als Propagandainstrument“).

LEVEL 02 · PRAXIS

Vier Beispiele

Wahl-O-Mat: Das erfolgreichste spielerische Demokratie-Werkzeug Deutschlands

Der Wahl-O-Mat der Bundeszentrale für politische Bildung existiert seit 2002. Nutzerinnen und Nutzer beantworten Thesen und vergleichen ihre Positionen mit denen der Parteien – ein einfaches, quizähnliches Format. Zur Bundestagswahl 2025 wurde er rund 26 Millionen Mal genutzt, mehr als 22 % über dem bisherigen Rekord von 21,3 Millionen im Jahr 2021 (bpb, 25.02.2025).

Die Begleitforschung der Universität Düsseldorf unter Stefan Marschall zeigt: Rund 60 % der Nutzenden fühlen sich motiviert, sich weiter über Politik zu informieren. Etwa 60 % derjenigen, die eigentlich nicht wählen wollten, geben an, durch den Wahl-O-Mat zur Wahl motiviert worden zu sein, und 70 bis 80 % wollen ihr Ergebnis mit anderen besprechen (bpb).

Block by Block: Stadtplanung mit Minecraft

Seit 2012 nutzt UN-Habitat gemeinsam mit dem Minecraft-Entwickler Mojang das Spiel, um Menschen an der Gestaltung öffentlicher Räume zu beteiligen – in mehr als 25 Ländern, vor allem mit Jugendlichen, Frauen und Bewohnern informeller Siedlungen. In Workshops bauen 30 bis 50 Anwohnende ihren realen Ort in Minecraft nach und entwickeln Ideen, die sie Verwaltung und Planern präsentieren. Architekten setzen die Ergebnisse anschließend in Pläne um (Dezeen, 03.07.2017). Beispiele reichen von einem Platz auf einer ehemaligen Deponie in Nairobi bis zu einem Park, den Jugendliche in Ostjerusalem entwarfen.

Planspiele in der politischen Bildung

Planspiele sind seit Jahrzehnten ein Standardformat politischer Bildung: Jugendliche simulieren Gemeinderatssitzungen, EU-Verhandlungen oder internationale Konferenzen. Sie verbinden Rollenübernahme, Verhandlung und Zielkonflikte – also genau die Elemente, die Spiele für Demokratiebildung wertvoll machen. Zunehmend entstehen digitale Varianten.

Gamifizierte Beteiligungsplattformen

Kommunen nutzen Online-Plattformen für Bürgerhaushalte, Ideenwettbewerbe und Konsultationen. Spielerische Elemente wie Fortschrittsanzeigen, Abzeichen für Beiträge oder Budget-Simulationen sollen mehr Menschen zur Teilnahme bewegen. Hier zeigt sich aber auch die größte Gefahr: Spielerische Oberflächen können Beteiligung simulieren, ohne dass die Ergebnisse tatsächlich Einfluss haben.

LEVEL 03 · RISIKEN

Wo Spiele der Demokratie schaden können

RISIKO	BESCHREIBUNG
Scheinbeteiligung	Spielerische Formate erzeugen das Gefühl von Mitbestimmung, während Entscheidungen längst gefallen sind. Das untergräbt Vertrauen.
Trivialisierung	Komplexe politische Fragen werden auf Punkte, Ranglisten oder Ja-Nein-Entscheidungen reduziert.
Verdeckte Lenkung	Wer die Regeln, Thesen und Gewichtungen festlegt, beeinflusst die Ergebnisse. Bei Wahlhilfen ist Neutralität entscheidend.
Digitale Spaltung	Digitale Formate erreichen manche Gruppen gut, andere schlecht – ältere Menschen, Menschen mit Behinderungen oder ohne gute Internetverbindung.
Datenschutz	Beteiligungsplattformen erfassen politische Meinungen – besonders schützenswerte Daten.
Wettbewerb statt Konsens	Ranglisten und Punkte fördern Konkurrenz, wo Demokratie Kompromisse braucht.

Hassan und Hamari fordern deshalb ausdrücklich mehr kritische Forschung zu Machtverhältnissen, Bevormundung und Wahlfreiheit in spielerischer Beteiligung (Hassan & Hamari 2020).

LEVEL 04 · BEWERTUNG

Spielerisch, aber nicht spielerisch mit der Demokratie

ThinkGameful! sieht in spielerischen Formaten eine große Chance für die Demokratie – unter klaren Bedingungen:

BEDINGUNG	WARUM SIE WICHTIG IST
Echter Einfluss	Beteiligung ohne Wirkung zerstört Vertrauen. Ergebnisse müssen nachvollziehbar in Entscheidungen einfließen.
Transparenz	Regeln, Gewichtungen und Datenflüsse müssen offenliegen. Der Wahl-O-Mat zeigt, wie das geht: Die Thesen und Antworten der Parteien sind einsehbar.
Neutralität	Wahlhilfen und Bildungsangebote dürfen keine Richtung vorgeben. Träger sollten unabhängig sein.
Inklusion	Digitale und analoge Formate kombinieren, Barrierefreiheit von Anfang an mitdenken.
Kooperation	Spielmechaniken sollen Aushandlung und Kompromiss belohnen, nicht nur Wettbewerb.

UNSERE POSITION

Die Demokratie braucht neue Wege, um Menschen zu erreichen, die sich von klassischer Politik abgewandt haben. Spiele sind einer davon. Der Erfolg des Wahl-O-Mat zeigt, welches Potenzial schon ein einfaches spielerisches Format hat. Zugleich gilt: Wer Beteiligung spielerisch gestaltet, muss sie ernst meinen. Ein Spiel, dessen Ergebnis niemanden interessiert, ist schlechter als gar keine Beteiligung.

LEVEL 05

Empfehlungen

An den Bund

1. **Bundesprogramm „Demokratie spielerisch“:** Förderung von Kommunen, Schulen und Trägern politischer Bildung, die spielerische Beteiligungs- und Bildungsformate entwickeln – mit verpflichtender wissenschaftlicher Begleitung.
2. **Bundeszentrale für politische Bildung stärken:** Das Erfolgsmodell Wahl-O-Mat um weitere spielerische Formate ergänzen, etwa zu Haushalt, Klima oder Europa.
3. **Offene Werkzeuge:** Beteiligungs- und Planspiel-Software als Open Source fördern, damit Kommunen sie frei nutzen und anpassen können.

An Kommunen

1. Spielerische Formate bei Stadtplanung und Bürgerhaushalten erproben – nach dem Vorbild von *Block by Block*.
2. Vorab festlegen und öffentlich machen, wie Ergebnisse in Entscheidungen einfließen.
3. Digitale Angebote immer durch analoge Workshops ergänzen.

An Schulen und politische Bildung

1. Planspiele und digitale Simulationen fest im Politikunterricht verankern.
2. Wahlhilfen wie den Wahl-O-Mat im Unterricht kritisch reflektieren: Wie entstehen die Thesen, was misst das Ergebnis?

An die Forschung

1. Langzeitstudien zur Wirkung spielerischer Beteiligung auf politische Einstellungen und Teilhabe.
2. Forschung zu Inklusion: Wen erreichen spielerische Formate, wen nicht?

Quellenverzeichnis

Wissenschaftliche Literatur

- Hassan, L. & Hamari, J. (2020): Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation. *Government Information Quarterly* 37(3), 101461. DOI 10.1016/j.giq.2020.101461

Praxis und Daten

- Bundeszentrale für politische Bildung (25.02.2025): Wahl-O-Mat zur Bundestagswahl 2025 übertrifft bisherigen Nutzungsrekord deutlich
- Bundeszentrale für politische Bildung: Die Wirkung des Wahl-O-Mat
- Dezeen (03.07.2017): Minecraft video game used to design public space in more than 25 developing countries