

Tanja Lenuweit

„Die Welt am Abgrund“

Ein Planspiel zu Verschwörungstheorien

Obwohl Verschwörungserzählungen weit verbreitet sind, gibt es bislang erst wenige pädagogische Materialien, die einen einfachen Zugang zu diesem komplexen Thema ermöglichen. Mit dem Planspiel „Die Welt am Abgrund“ bietet die Amadeu Antonio Stiftung nun Bildungsmaterialien an, die für Teilnehmende mit und ohne Vorwissen gleichermaßen geeignet und in der schulischen wie der außerschulischen Bildung einsetzbar sind.

Ziel ist es, zum einen den grundsätzlichen Aufbau von Verschwörungstheorien sowie ihre Wirkungsweisen und Funktionen auf spielerische Weise erfahr- und verstehbar zu machen und zum anderen den Zusammenhang zwischen Verschwörungsideologien und Antisemitismus aufzuzeigen.¹

¹ Antisemitismus wird hier verstanden als Vorurteil, Einstellung oder Handlung, mit der ein fiktives, abwertendes Bild von Jüdinnen und Juden als den „Anderen“ konstruiert wird. Sicherlich ist nicht jede Verschwörungserzählung antisemitisch konnotiert, aber die Grundidee einer im Geheimen agierenden Elite oder Macht ist insofern anschlussfähig an antisemitische Denkmuster, als Jüdinnen und Juden als ein Kollektiv konstruiert und gedacht werden, dem (finanzielle) Macht und Einfluss unterstellt wird. Die Idee eines weltweit agierenden Judentums ist eines der zentralen antisemitischen Motive überhaupt. Vgl. u. a.: *Ernst Piper*, „Die jüdische Weltverschwörung“, in: Julius H. Schoeps/Joachim Schör (Hg.), *Antisemitismus. Vorurteile und Mythen*, München 1995, 127–135.

Im Folgenden werde ich kurz das Planspiel vorstellen, um dann auf die Praxiserfahrungen einzugehen.

1. Das Planspiel

Das Szenario von „Die Welt am Abgrund“ ist eine ins Jahr 2031 gesetzte globale Katastrophe mit vielen Toten. Sieben Erdlöcher (Dolinen) treten weltweit gleichzeitig auf. Eines davon verschlingt das Gebäude der United Nations in New York und damit alle gerade in einer Generalversammlung tagenden Staats- und Regierungschef*innen. Ein Krisenstab wird gebildet: Vertreter*innen der Nationalstaaten schließen sich zusammen, um eine provisorische „Weltregierung“ zu bilden und in einem Sondergipfel zu klären, was mögliche Ursachen der Katastrophe sind und welche Konsequenzen und Maßnahmen erfolgen müssen.

Die Simulation des Sondergipfels ist das eigentliche Spiel: In vorgegebenen Rollen und Gruppen entwickeln die Teilnehmenden (Verschwörungs-)Theorien zur Ursache der Katastrophe auf der Grundlage von eigenständigen Internetrecherchen. Alle Erklärungsansätze sind somit an im Netz kursierende Verschwörungstheorien angelehnt. Schließlich treten die Gruppen in Wettstreit miteinander, präsentieren ihre Erklärungen und Forderungen. Am Ende entscheidet sich die Weltregierung für eine Theorie und entsprechende Maßnahmen. Der Verlauf des Planspiels ist ergebnisoffen und abhängig vom Gruppenprozess.

Dem gemeinsamen Spiel schließt sich eine Auswertung in mehreren Schritten an: Zunächst erfolgt eine intuitive Spielanalyse (wie wurde das Spiel erlebt, welche Gefühle wurden ausgelöst), schließlich Spielreflexion und Distanzierung (wie ist das Spiel abgelaufen, was ist passiert; wie sind die einzelnen Gruppen vorgegangen, wie haben sie argumentiert und agiert). In einem nächsten Schritt erfolgt gemeinsam die Auswertung und Übertragung der Spielerfahrung auf eine abstrakte Ebene: Aufbau, Funktion und Ursachen sowie die Konsequenzen und Gefahren, die sich aus

den einzelnen Erzählungen ergeben. Da es zum Spiel gehört, dass alle Gruppen Maßnahmen und Forderungen formulieren, kann in der Auswertung deutlich gemacht werden, welche drastische „Problemlösungen“ – sprich Vernichtungsfantasien – vielen, auch zunächst scheinbar nur kuriosen, Verschwörungstheorien immanent sind, wenn sie denn konsequent zu Ende gedacht werden.

2. Praxiserfahrungen

Das Planspiel wurde über ein Jahr mit unterschiedlichen Zielgruppen getestet. Die jüngsten Teilnehmenden waren Schülerinnen und Schüler einer neunten Klasse, die ältesten waren Freiwillige im Sozialen Jahr. Die Teilnehmenden wussten, dass es sich um einen Testlauf handelte, kritisches Feedback war ausdrücklich erwünscht und in den Ablauf eingepplant. Im Ergebnis führte jede Durchführung zu Änderungen und Anpassungen, die Materialien wurden so weit wie möglich sprachlich vereinfacht und ihr Umfang reduziert.

Alle unsere Gruppen zeigten große Spielfreude: Selbst recht abstruse Verschwörungstheorien wurden mit Spaß und Kreativität präsentiert und verteidigt, es wurden Allianzen geschmiedet und Intrigen gesponnen. Je mehr Vorwissen die Einzelnen mitbrachten, umso lustvoller verlief das Spiel. Der affektive Zugang öffnete für die anschließende Reflexion und Abstraktion. Die Mehrheit der Teilnehmenden konnte auf Grundlage der Erfahrungen im Spiel den Aufbau und die Wirkungsweise von Verschwörungstheorien erfassen, Fragen nach möglichen Ursachen und Funktionen von Verschwörungstheorien wurden lebhaft diskutiert.

In der Regel arbeiteten die Gruppen mit Hilfe der Materialien selbständig. In einer Klasse, die mehrheitlich aus Schülerinnen und Schülern mit nicht-deutscher Muttersprache zusammengesetzt war, benötigten Einzelne aus sprachlichen Gründen viel Unterstützung, um die Spielidee und die Aufgabenstellung zu verstehen. Zu Beginn des Projekttagess waren die Schüler*innen eher zurückhaltend, die Spielphase funktionierte letztlich

als Türöffner, sodass es bei der Auswertungsrunde dann sehr lebhaft zuing. Es gab großen Gesprächsbedarf und – wie bei fast allen unserer Gruppen – viele Nachfragen zu mehr oder weniger bekannten Verschwörungserzählungen.²

Ein Dilemma blieb für uns die eigenständige Internetrecherche. Vorgegeben sind für jede der Gruppen unterschiedliche, aber einschlägige Suchbegriffe, die zwangsläufig auf problematische, unter Umständen sogar rechtsextreme Seiten führen. Eine anschließende medienkritische Analyse bestimmter Webseiten wäre zwar wünschenswert, würde aber den Zeitrahmen sprengen und das Modul überfrachten. Wir haben bei unseren Testläufen vorab darauf hingewiesen, dass die Suchbegriffe auch auf problematische Seiten führen, und in der Auswertung nochmals darauf Bezug genommen.

Als pädagogische Herausforderung erwies es sich, im ursprünglich vorgesehenen Vier-Stunden-Format die Verbindung von Verschwörungstheorien und Antisemitismus nicht einfach nur zu behaupten, sondern nachvollziehbar zu machen. Das ursprüngliche Konzept sah vor, die während des Spiels entwickelten Verschwörungstheorien gemeinsam mit der Gruppe auf ihren antisemitischen Gehalt zu untersuchen. Das erwies sich als zu voraussetzungsreich und war im zeitlichen Rahmen nicht praktikabel.

Im Verlauf der Testreihe entstand schließlich ein eigenes 90-minütiges Modul, das auf dem Planspiel aufbaut, aber sich nicht notwendigerweise direkt darauf beziehen muss. Grundlage des Moduls sind Bildanalysen von antisemitischen Darstellungen, die den Topos der „jüdischen Weltverschwörung“ bedienen. Insbesondere mit unterschiedlichen Versionen des (weltumschlingenden) Kraken konnten wir gute Erfahrungen machen. Trotzdem bleibt es ein Modul, das nicht für alle Gruppen gleichermaßen geeignet ist. Aufgrund des begrenzten Zeitrahmens sind sowohl Vorwissen als auch ein gewisses Reflexionsvermögen notwendig.

2 Insgesamt betrafen die meisten Nachfragen die Reichsbürger und die Illuminaten.

3. Fazit: Möglichkeiten und Grenzen der Methode

Mit dem Planspiel „Die Welt am Abgrund“ liegt eine Methode vor, die auch Menschen ohne Vorwissen einen leichten Einstieg in das Thema ermöglicht. Der Projekttag kann sicher nicht gegen Verschwörungstheorien immunisieren, aber er kann eine erste Annäherung an das Thema sein, für weitere, tiefergehende Auseinandersetzungen öffnen und Anstoß geben, sich mit *Fake News* und Hass im Netz zu beschäftigen. Debunking, also das Entlarven von konkreten Verschwörungserzählungen, ist im Rahmen des Planspiels nicht vorgesehen. Diese Methode setzt auf Fakten und bedarf somit eines soliden Hintergrundwissens und einiger Übung, um nicht das Gegenteil zu erreichen.³

Das Planspiel sollte idealerweise vorbereitet werden, auf jeden Fall sollte eine intensive Nachbereitung folgen. Welche Webseiten die Teilnehmenden bei ihrer Recherche besuchen, ist ebenso wenig steuerbar wie ihre individuelle Resonanz. Es ist nicht auszuschließen, dass manche seriös erscheinende Seite überhaupt erst Interesse an bestimmten Theorien weckt oder bereits vorhandene Überzeugungen oder Tendenzen dazu verstärkt. In jedem Falle sollte deshalb genug Zeit eingeplant werden, um zu erfragen, welche Seiten besucht wurden und welchen Eindruck diese hinterlassen haben. Jugendliche sollten wissen, mit welchen Suchmaschinen und Infoportalen sich Nachrichten, Bilder und Videos überprüfen lassen und wie sich seriöse und unseriöse Seiten unterscheiden.

Das Modul zur Verbindung von Antisemitismus und Verschwörungstheorien ist deutlich voraussetzungsreicher als das Planspiel und auch aufgrund der Kürze des Moduls nur geeignet für Gruppen, die sich bereits mit dem Thema Antisemitismus beschäftigt haben und in der Lage sind, die Bilder entsprechend einzuordnen. Ansonsten besteht die Gefahr, dass

³ John Cook und Stephan Lewandowsky zeigen am Beispiel der Klima-Debatte, wie Debunking funktionieren kann: *John Cook/Stephan Lewandowsky, Widerlegen, aber richtig!*, 2012, online: https://skepticalscience.com/docs/Debunking_Handbook_German.pdf (Abruf 10.01.2017).

Tanja Lenuweit

antijüdische Stereotype eingeführt werden und sich Bilder und antisemitische Vorstellungen festsetzen und festigen.

„Die Welt am Abgrund“ wurde im Rahmen des Projekts [No World Order. Handeln gegen Verschwörungsideologien](#) der Amadeu Antonio Stiftung entwickelt. Das Projekt hat es sich zur Aufgabe gesetzt, über die Gefahren von Verschwörungsideologien aufzuklären und Handlungsoptionen vorzustellen. Die Materialien stehen auf der Projektseite zum Download bereit: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/verschwörung/weltamabgrund/>

Informationen zur Autorin

Tanja Lenuweit ist wissenschaftliche Mitarbeiterin bei [Minor – Projekt-kontor für Bildung und Forschung gGmbH](#) und freiberufliche Bildungsreferentin. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Migration und Flucht, Erinnerungskultur und Antisemitismus.

Schlagwörter

Verschwörungstheorien, Pädagogik, Planspiel, Antisemitismus