

„KLARTEXT“

Meinung ≠ Macht

Ausgangspunkt – Framing und Sprache in der Politik

Framing in der Politik bezeichnet die gezielte sprachliche Rahmung politischer Themen, um bestimmte Deutungen und Bewertungen nahezu legen. Durch die Wahl bestimmter Begriffe, Metaphern oder Bilder wird beeinflusst, wie Menschen politische Sachverhalte wahrnehmen und emotional einordnen. Spricht man von „Pflicht zum Dienst an der Gesellschaft“, wird die Wehrpflicht positiv gerahmt. Der Fokus liegt auf Solidarität, Verantwortung und dem Beitrag junger Menschen zum Gemeinwohl. Wird hingegen der Begriff „Zwangsdienst“ verwendet, rückt derselbe Sachverhalt in ein negatives Licht. Hier stehen Einschränkung der persönlichen Freiheit und staatlicher Zwang im Vordergrund.



Funktionalität

„Klartext“ besteht aus drei verschiedenen Kartentypen und einer Verpackung, die auch als Spielanleitung dient. Zusätzlich benötigt werden nur eine Unterlage, ein Stift und 2–4 Spieler*innen. Aufbau, Ablauf und Auswertung verlaufen folgendermaßen:

1. Der/ die Spieler*in, welche*r zuletzt seine/ ihre Wahlberechtigung erhalten hat, beginnt und liest die erste Zitatkarte vor.
 2. Alle Spieler*innen wählen nun verdeckt den Archetypen, dem sie das Zitat am ehesten zuordnen würden.
 3. Die Auswahl wird gleichzeitig aufgedeckt. Spionieren ist schließlich unhöflich.
 4. Ist sich ein*e Spieler*in sicher, den/ die genaue Sprecher*in nennen zu können, ist jetzt der Moment dafür. (Achtung: nur bei Politiker-Karten)
 5. Die Zitatkarte wird umgedreht und die Lösung vorgelesen. Spieler*innen mit der richtigen Zuordnung erhalten einen Punkt auf dem Stimmenbilanz-Block.
- Könnte ein*e Spieler*in den korrekten Sprecher identifizieren, darf eine zusätzliche Missions-Karte gezogen und angesehen werden. Der/die Vorlesende und aufdeckende Spieler*in wechselt reihum im Uhrzeigersinn. Erfahrene Spieler*innen können stattdessen nach dem Datum des Wahlberechtigterwerbs rotieren.

Spielende:
Sobald ein*e Spieler*in 10 Punkte auf dem Stimmbilanz-Zettel gesammelt hat, wird das Spiel beendet. Aber keine Sorge, das Blatt kann sich noch wenden! Jetzt werden die Missionskarten aufgedeckt. Erfüllte Missionen werden als zusätzliche Punkte auf dem Zettel eingetragen. Die Anzahl der Punkte wird auf der Karte definiert.

Die Punkte jedes/ jeder Spieler*in werden addiert.
Der/ die Spieler*in mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Missionen:
Die Missions-Karten sind nicht zwingend nötig um das Spiel zu gewinnen. Sie können strategisch genutzt werden, um mehr zusätzliche Punkte zu erzielen.



Recherche

Eine wochenlange Auseinandersetzung mit der Thematik, insbesondere durch das Ansehen von Debatten und Beiträgen aus dem Bundestag, ermöglichte uns einen vertieften Zugang zum Thema. Anschließend begannen wir mit der Analyse der Sprache, wobei wir Mimik, Gestik, Wortwahl, Tonfall sowie Satzlänge und Verständlichkeit untersuchten, um zunächst einen Überblick und ein Gefühl für die politische Kommunikation zu gewinnen.

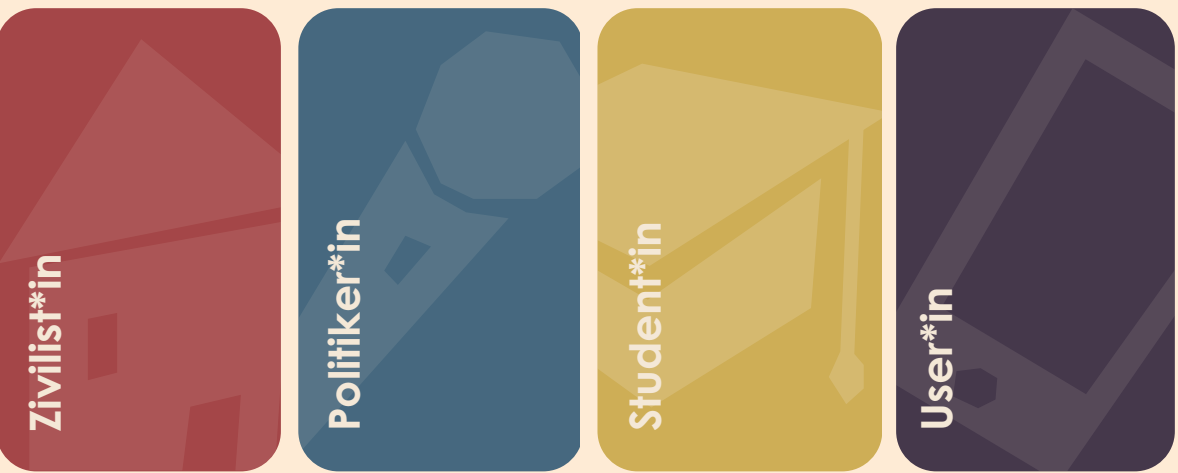


Anwendung

„Klartext“ ist ein Kartenspiel für Familien, Freunde und jede*n, der/ die sich gerne mit Politik und Sprache auseinandersetzt. Es sollte ein gewisses Grundmaß an politischem Verständnis vorausgesetzt werden können, weshalb es sich primär an Spieler*innen zwischen 18–99 richtet. „Klartext“ regt zum Nachdenken und zum Diskutieren an, nicht über politische Inhalte, sondern über die Sprache, mit welcher diese vermittelt werden. Es kann mitgenommen, kompakt verstaut, auf dem Bett, dem Tisch oder auch dem Boden gespielt werden, und ist perfekt für jede*n der/ die keine Lust auf Spiele mit komplizier-



Die Archetypen:



Zivilist*innen
Zivilist*innen sind zufällig befragte, volljährige Personen. Zufällig und neutral befragt, stammen sie aus unterschiedlichen Lebensrealitäten, Berufen und Hintergründen. Sie reden über Politik, ohne dafür bezahlt zu werden.

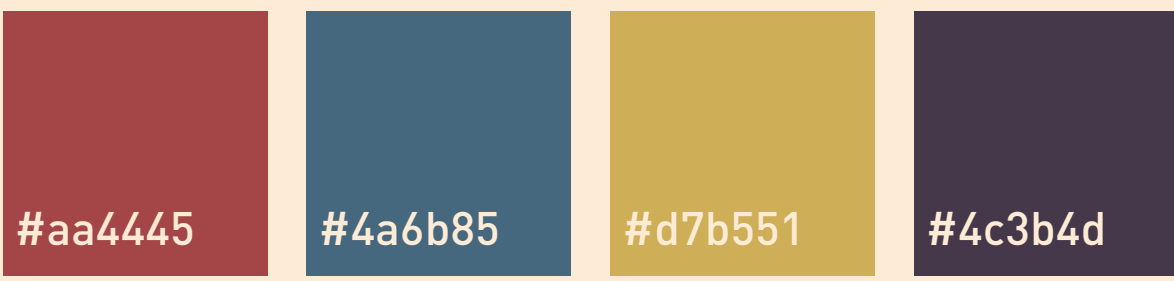
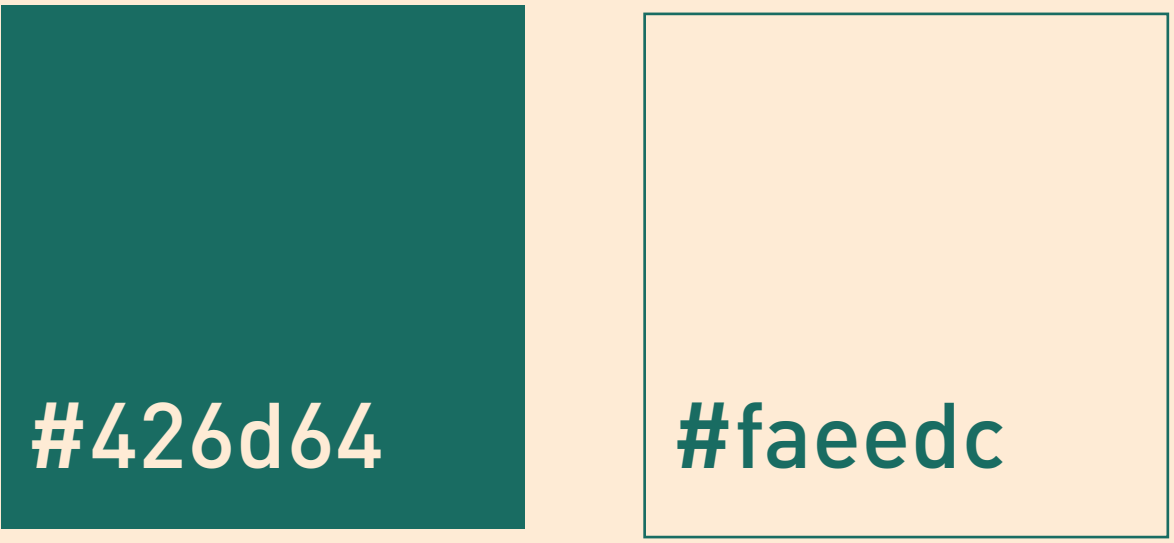
Politiker*innen
Politiker*innen sprechen in Debatten, Sitzungen und Kampagnen. Reden ist ihr Beruf und Aussagen (meistens) vorbereitet, optimiert und selten ohne Intention.

Student*innen
Student*innen sind zufällig befragte Studierende aus verschiedenen Fachrichtungen. Sie verbinden akademisches Wissen mit jungem Engagement, aber fehlt ihnen vielleicht die Lebenserfahrung?

User*innen
User*innen sind anonyme Social-Media-Nutzer*innen aus dem Internet. Ihre Zitate stammen aus Plattformen wie Reddit und X, auf denen sie sich hinter Nicknames verstecken. Sie treffen Aussagen, ohne Angst vor Konsequenzen zu haben.

Design

CENTURY GOTHIC REGULAR
CENTURY GOTHIC BOLD



Wir glauben, politische Sprache sollte neutral und verständlich sein, und nach diesem Leitprinzip haben wir uns auch in der Gestaltung des Spieles orientiert.

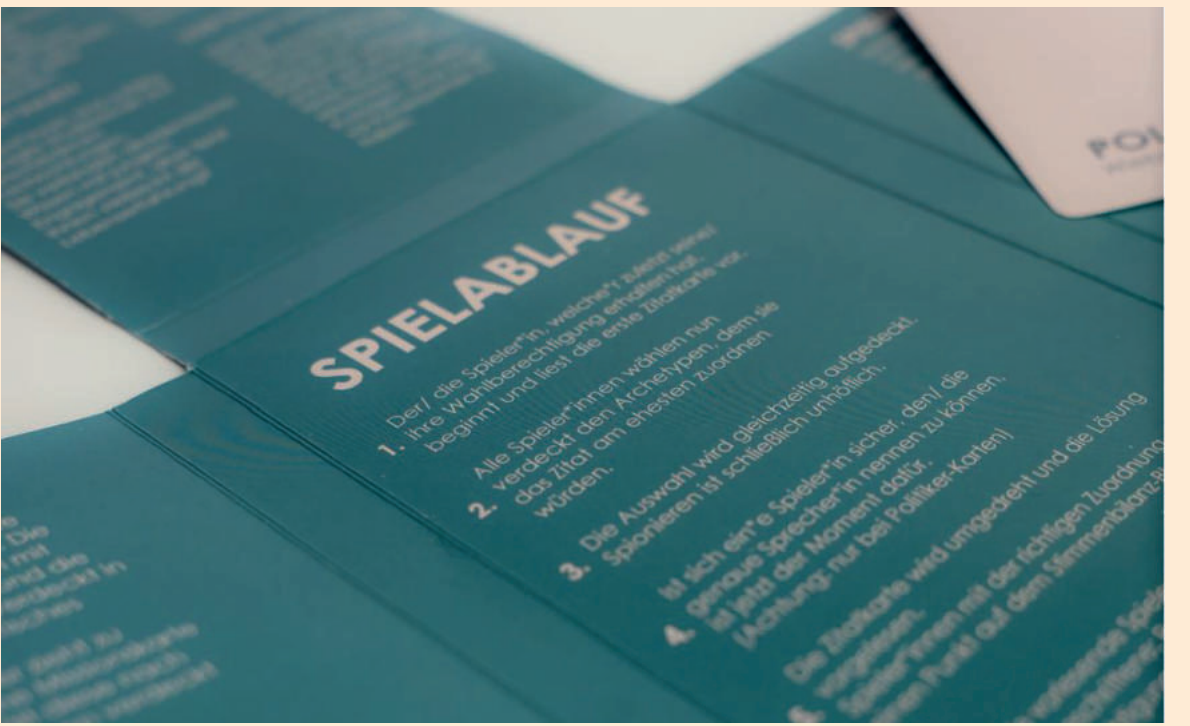
Die quadratisch und abgerundeten Zitatkarten mit der dunkelgrünen und beige Farbkombination erinnern optisch an Bierdeckel, und sollen „Klartext“ eine neutrale Note deutscher Kultur verleihen. Die zwei verschiedenen Designs in Variation sorgen dafür, dass keine Karte aussieht wie eine andere. Die Archetypkarten sind in abgewandelten gedeckteren Grundfarben gehalten um sie leicht differenzieren zu können. Sie sind zusätzlich mit grafisch minimalistischen und individuellen Symbolen versehen.

Die Missionskarten sind rein typografisch gehalten, um die verschiedenen Aufgaben möglichst nicht zu bewerten.



Material:
„Klartext“ besteht aus dicken Papierkarten, die robust, aber auch nachhaltig sind. Auf Bestandteile aus Kunststoff wird verzichtet.

Name:
Der Name „Klartext - Meinung ≠ Macht“ steht für einen bewussten und verständlichen Umgang mit politischer Sprache. Im Namen sowie im Spiel geht es darum, hinter Phrasen zu blicken, Bedeutungen aufzudecken und Dinge beim Namen zu nennen.



Ausblick

Weitere Optionen bestehen in der Erweiterung des Spiels. Zum Zeitpunkt der Entwicklung haben wir uns für den Themenschwerpunkt „Wehrpflicht“ entschieden, dieser stellt jedoch keine inhaltliche Begrenzung dar. Das Spiel kann jederzeit um weitere, auch aktuell politische, Themen ergänzt werden.

Mona Ehle, Maja Hartung, Josephine Nestler

Begleitung von Prof. Carl Frech

Klartext: Meinung ≠ Macht

Das Projekt „Klartext“ setzt sich mit politischem Framing und der Wirkung von Sprache in der Politik auseinander. Ziel war es, zu untersuchen, wie Wortwahl und sprachliche Strategien politische Aussagen prägen und Wahrnehmung beeinflussen. Das Ergebnis ist ein Kartenspiel, das dazu anregt, politische Sprache bewusst zu reflektieren und kritisch zu hinterfragen.