

Peacegaming. Oder wie wir spielend Frieden lernen

⇒ 1 Frieden stiften als christliche Aufgabe

Selig sind die Frieden stiften, denn sie werden Gottes Kinder heißen.

In der siebten Seligpreisung spricht Jesus denen, die Frieden stiften – wörtlich »Frieden machen« (εἰρηνοποιοί) – die Gotteskindschaft zu. Im Gegensatz zur häufigen Übersetzung mit »Friedfertigen«, drückt das Wort eine aktive Friedensgestaltung aus – nicht bloß ein passives Halten des Friedens (vgl. Konradt 2015, 70). Das Verheißungswort des zweiten Satzteils – »sie werden Gottes Kinder heißen« – stellt dann die Verbindung zu Mt 5,44–45 her: »Ich aber sage euch: Liebt eure Feinde und bittet für die, die euch verfolgen, auf dass ihr Kinder seid eures Vaters im Himmel. Denn er lässt seine Sonne aufgehen über Böse und Gute und lässt regnen über Gerechte und Ungerechte.«

Somit lässt sich Mt 5,9 zur Interpretation des Feindesliebegebotes heranziehen: »Feindesliebe ist ein Akt des Friedenstiftens« (Konradt 2015, 70). Während im Neuen Testament und der nachfolgenden Theologiegeschichte Gewaltverzicht zumeist auf Jesus und seinen Ge-

waltverzicht bezogen wird, wird in Mt 5 eine *imitatio dei* profiliert, die Feindesliebe ebenso wie das Friedenstiften also theologisch begründet (vgl. Konradt 2016, 371–372.). Die menschliche Liebe gründet in der unterschiedslosen Menschenfreundlichkeit Gottes, der es regnen lässt über Gerechte und Ungerechte (Mt 5,45). Im Angesicht des kommenden Gottesreiches fordert der matthäische Jesus also aktives Friedenshandeln »als Entsprechung zur unbedingten liebenden Zuwendung Gottes zu den Menschen« (Konradt 2016, 373). Nicht der innerweltliche

Marie-Christin Barleben, Mag. theol., M.A. (Alte Geschichte), * 14.08.1992, in Velbert, seit 01.03.2024 wissenschaftliche Mitarbeiterin in der FOR 5323 »Aitiologien« Teilprojekt 03 »Neue Schöpfung? – Aitiologische Rezeptionen der Genesiserzählung in frühchristlichen Diskursen über Kosmos, Mensch und Geschlecht. Veröffentlichungen: Was heißt Soziale Verteidigung?, in: Wissenschaft & Frieden - Dossier 2025/3 (101), 3–5. Online verfügbar unter <https://wissenschaft-und-frieden.de/dossier/soziale-verteidigung-aufbauen/> »Wenn in Berlin die Lichter ausgehen, gehen sie bei uns an«. Die Reformationskirche Berlin-Moabit als Leuchtturmprojekt, in: Wissenschaft & Frieden - Dossier 2025/3 (101), 11–14. Online verfügbar unter <https://wissenschaft-und-frieden.de/dossier/soziale-verteidigung-aufbauen/>
ORCID: 0009-0004-7217-8331

DOI:10.18156/eug-1-2026-art-7

Erfolg ist das Kriterium dafür, sondern die Hoffnung auf das eschatologische (Friedens-)reich Gottes (vgl. Konradt 2016, 376). Trotzdem wird die innerweltliche, soziale Dimension der Veränderung eingebunden, denn im Vergeltungsverzicht und der Feindesliebe ist »eine Inversion der Statuspositionen« impliziert, indem sozial Unterlegene sich als Überlegene erweisen und die Angefeindeten mit der höchsten Würde der Gotteskindschaft ausgestattet werden (Konradt 2016, 374).

Frieden ist ein Prozess hin zu einem Zustand, der innerweltlich unabgeschlossen bleiben muss und somit stetiger Arbeit bedarf. Darin trifft sich die theologische Friedensvorstellung mit der sozialwissenschaftlichen Perspektive wie sie z.B. Hanne-Margret Birckenbach entwickelt: »Friede ergibt sich nicht irgendwie und irgendwann; Friede muss in einer global verbundenen Welt voller Abhängigkeiten als unbedingte, politische und generationenübergreifende Gegenwartsaufgabe verstanden und organisiert werden« (Birckenbach 2023, 16).

⇒ 2 Frieden hat man nicht, Frieden muss man machen – Prinzipien der Friedenslogik

Birckenbach benennt fünf Prinzipien für friedenspolitisches Handeln: Gewaltprävention, Konflikttransformation, Dialogverträglichkeit, normorientierte Interessenentwicklung und Fehlerfreundlichkeit. Frieden ist dabei von drei Parametern abhängig, in denen er entsteht und wächst: Soziale Beziehungen, Konfliktaustragung und gesellschaftspolitische Strukturen (vgl. Birckenbach 2023, 30). Soziale Beziehungen bestehen sowohl zwischen einzelnen Menschen als auch zwischen Gruppen und Staaten und können auf all diesen Ebenen gestärkt werden. Dazu braucht es Fähigkeiten, Konflikte auszutragen und im Idealfall in Kooperationen zu überführen. Die Rahmenbedingungen werden dabei durch die gesellschaftspolitischen Strukturen gesetzt (vgl. Birckenbach 2023, 33). Wenn Frieden gefördert werden soll, »muss das Handeln geeignet sein, die sozialen Beziehungen zwischen den Beteiligten in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft zu fördern, auf Formen und Fähigkeiten eines nicht-schädigenden und konstruktiven Konfliktaustrags hinzuwirken und friedensförderliche Strukturen zu stärken« (vgl. Birckenbach 2023, 36).

Birckenbachs Ansatz lässt sich aus evangelischer Perspektive mit dem Konzept des »gerechten Friedens«, wie ihn die EKD-Denkschrift von 2007 skizziert, verbinden. Auch hier wird Frieden als Prozess verstanden und Friedensbildung als elementarer Bestandteil einer christlichen Bildungsarbeit benannt (vgl. EKD 2007, 36–40). Diese Arbeit für den

Frieden ist dabei keine Aufgabe, die nur auf politisch-institutioneller Ebene vonstattengehen kann, sondern immer auch die einzelnen Menschen in den Blick nehmen muss. Genau hier setzt traditionell die Friedenspädagogik¹ an.

Eine einheitliche Definition von Friedenspädagogik ist schwer zu finden, zumeist ist sie ein »Sammelbegriff für unterschiedliche, auf Frieden(sprozesse) ausgerichtete, Konzeptionen in verschiedenen (institutionellen) Kontexten« (Kriesten 2023, 37). Auch hier steht also das Prozesshafte im Fokus. Mit Jäger (2014) lassen sich vier Zielvorstellungen definieren, die sich ähnlich in den meisten Entwürfen finden lassen:

»1) die Wahrnehmung von Konflikten als Chance für positive Veränderung und damit die Befähigung zum konstruktiven Umgang mit Konflikten und zur respektvollen Auseinandersetzung mit »dem Anderen«.

2) das Erkennen der unterschiedlichen individuellen, sozialen und politischen Formen von (Alltags-)Gewalt bzw. der Faszination von Gewalt und damit die Förderung der Aufarbeitung individueller und kollektiver Gewalterfahrungen in Vergangenheit und Gegenwart.

3) die Auseinandersetzung mit Ursachen, Begleit- und Folgeerscheinungen von Krieg und damit die Erarbeitung möglicher Handlungsansätze gegen Krieg bzw. jenseits von Kriegsoptionen auf individueller, gesellschaftlicher und internationaler Ebene.

4) die Entwicklung von Visionen des Friedens und des gemeinsamen Zusammenlebens sowie von Möglichkeiten, diese Visionen in praxisrelevante Schritte umzusetzen« (Jäger 2014, 5–6).

Das erste Ziel deckt sich dabei mit der Forderung von Birckenbach Konflikte in Kooperation zu transformieren und soziale Beziehungen zu fördern.

Deswegen möchte ich hier mit meinen Überlegungen zu *Peacegaming* als Spielart der Friedensbildung ansetzen. Das gemeinsame Spiel ist Ort »für die Erprobung von sozialen Beziehungen« (Heimlich 2023, 158). Kurz gesagt: »Die Fähigkeit, andere von Spielvorschlägen zu überzeugen oder sich in ein Spielthema einzufädeln, erfordert reziproke soziale Beziehungen, Beziehungen auf Gegenseitigkeit, wie sie unter Gleichaltrigen möglich sind« (Heimlich 2023, 158). Dies verdeutlicht die Relevanz von freiem Spiel in der Kindheit, gilt aber für alle Altersstufen. Die Förderung von kooperativen Spielen und dadurch die

(1) Der Begriff der Friedenspädagogik umfasst Friedensbildung und -erziehung. Für eine differenzierte Unterscheidung siehe: Kriesten 2023, S. 40–45.

Anbahnung sozialen Lernens ist Teil einer Spielpädagogik, muss sich aber auch immer fragen lassen, inwiefern sie das kindliche Spiel für eine Pädagogik überformt (vgl. Heimlich 2023, 159). Innerhalb der formellen und informellen Bildungskontexte ab dem Schulalter nimmt das spielorientierte Lernen einen immer größeren Stellenwert ein, vor allem weil der Kompetenzerwerb durch das intensive Spielen mittlerweile klar aufgezeigt werden konnte (vgl. Heimlich 2023, 179–180). Durch und im Spielen bietet sich Kindern (und auch Erwachsenen) die Chance auf veränderte Lebenssituationen zu reagieren und mögliche Reaktionen zu erproben (vgl. Heimlich 2023, 181-182). Oder anders gesagt: »Spiele sind darauf ausgelegt, sich auszuprobieren, die anderen zu fordern, selbst einzustecken, zu verhandeln, Rollen zu spielen, Krisen zu meistern und Identitäten zu wechseln« (Gaisbauer/Schöne 2023). So verstanden ist Spielen eine Methode menschlichen Lernens, wie der Ludologe Jens Junge sagt: »Mit den künstlichen Herausforderungen des Spiels machen wir die realen begreifbar, um verschiedene Strategien auszuprobieren« (Hofman 2023, 14).

Wenn also Kooperation, soziale Interaktion und der Umgang mit neuen Situationen in Spielen gelernt werden kann, so sollten Spiele doch nicht nur im Kontext von Kriegsstrategien als Serious Games Beachtung finden. Wo und wie können wir also Frieden spielend lernen?

⇒ 3 Spiele für den Frieden

Spiele lassen sich unterschiedlich klassifizieren, nach Materialien (Karten, Brett, Sportgeräte, etc.), nach Teilnehmer:innen, nach Medium (analog vs. digital), nach den Zielen, der Methode oder auch der Komplexität. Dabei kann es zu Überschneidungen kommen. Im Folgenden werden Kooperationsspiele, Brett- und Kartenspiele, Planspiele, Improvisationsspiele und digitale Spiele als *Peacegames* betrachtet. Die Reihenfolge ist dabei an der Komplexität der Spiele orientiert, sowohl in Anbetracht der Vorbereitung als auch der Durchführung und der geförderten Kompetenzen.

⇒ 3.1 Kooperationsspiele

Zum Einüben von Kooperation eignen sich natürlich Kooperationsspiele. Diese in allen gruppenpädagogischen Prozessen beliebte Spielkategorie fördert soziale Interaktion und Kooperation, für gewöhnlich sollen die Spieler:innen erkennen, dass sie das Spielziel nur kooperativ erreichen können. Dabei sind viele dieser Spiele mit keinem bis wenig

Material flexibel durchzuführen. Um solche Spiele in Bildungsszenarien wirklich gewinnbringend einzusetzen, ist allerdings ein Transfer notwendig. Das im Spiel Erlebte muss also mit der realen Welt in Beziehung gesetzt werden, das gilt nicht nur für Computerspiele (vgl. Preisinger 2025, 272). Ein Beispiel aus der Konfirmand:innenarbeit soll diesen Bereich illustrieren. Die Stunde beginnt – nach dem üblichen Anfangsritual – mit einem kurzen Impuls zur siebten Seligpreisung und dem aktiven Friedensverständnis. Danach folgt ein Kooperationsspiel, die Konfirmand:innen sollen einen Ball mittels aneinander gehaltener Halbröhren über eine gewisse Strecke transportieren. Jede:r bekommt ein Stück wabbelige Wellplatte in die Hand, die einzelnen Stücke dürfen sich nicht berühren und wenn der Tennisball auf dem eigenen Stück ist, darf man nicht laufen. Der Erfolg hängt maßgeblich vom vorausschauenden Handeln ab, denn am erfolgversprechendsten ist es, wenn jede:r den Ball nach der »Übernahme« zunächst verlangsamt und ihn dann vorsichtig weitergibt, wenn die nächste Person bereit ist. So einfach diese Übung zunächst erscheint, so kompliziert ist sie für die Konfirmand:innen zwischen 12 und 14 Jahren zu bewältigen. Die notwendige Konzentration und Empathie füreinander aufzubringen, ist anstrengend und gelingt je nach Gruppe unterschiedlich gut. Nach dem erfolgreichen Abschluss (im Zweifel muss die Gruppenleitung unterstützen), wird reflektiert, was zum Erfolg geführt hat und welche gruppendynamischen Voraussetzungen dies hatte. Kooperation, Kommunikation, Zuhören und Empathie sind hierbei die grundlegenden Eigenschaften. Sobald diese benannt sind, kann der Transfer erfolgen: »Wo besteht der Zusammenhang mit Frieden?« Die Erkenntnisse reichen von der Feststellung, dass Frieden Zusammenarbeit bedeutet, über Diskussionen inwiefern Frieden bereits zwischen einzelnen Personen beginnt bis hin zu Fragen nach der Notwendigkeit und den Bedingungen von Führung. Dabei findet sowohl ein spielimmanentes Lernen statt wie auch ein Lernen am Schnittpunkt zwischen spielintern und -extern (zur Definition siehe: Preisinger 2025, 273). Spielimmanent üben die Spieler:innen sich in kooperativem, sozialem Handeln, gruppendynamisch zeigen sich bestimmte Rollen. An der Schnittstelle zwischen spielintern und -extern erfolgt die Reflexion und der Bezug auf die reale Situation. Somit bieten sich Kooperationsspiele für einen relativ niedrigschwiligen Einstieg in das Thema Friedensarbeit an, sind aber nicht per se auf dieses Thema zugeschnitten. Die Transferergebnisse hängen maßgeblich an der gesetzten Rahmung.

⇒ 3.2 Brett- und Kartenspiele

Während früher Strategiespiele zumeist gegeneinander gespielt wurden (von Schach bis Risiko), gibt es mittlerweile eine große Anzahl an kooperativen Strategiespielen, bei denen die Spieler:innen gemeinsam ein Ziel erreichen müssen. Manche Spiele bedienen sich dabei bereits historischen Szenarien, wie beispielsweise »Dutch Resistance: Orange Shall Overcome!«. Das Spiel versetzt die Spielenden in den niederländischen Widerstand zum Ende des Zweiten Weltkrieges. Ziel ist es, zu überleben. Dies kann durch verschiedene abgestimmte Aktionen gelingen. Ähnlich wie bei kooperativen Gruppenspielen können auch hierbei Kooperation und soziale Interaktion spielimmanent geübt sowie durch Transfer alle Ebenen von spielintern bis spielextern erreicht werden. Doch gibt es auch die Möglichkeit, Friedensszenarien in Spiele umzusetzen? Können mehr Bedingungen als Kooperation in einem Spiel abgebildet werden?

Meiner Ansicht nach gibt es dazu durchaus Möglichkeiten, wenn wir nochmal auf den Friedensprozess selbst blicken und uns die Frage stellen: Welche Rolle spielt Verteidigung, wenn wir den Frieden vorbereiten wollen?

Hierzu bietet sich das Konzept der Sozialen Verteidigung an.

⇒ Exkurs: Soziale Verteidigung

Unter Sozialer Verteidigung (SV) – manchmal auch gewaltfreie oder zivile Verteidigung – versteht man den gewaltfreien, gesellschaftlichen Widerstand gegen Aggressor:innen und Unterdrücker:innen (vgl. zum Folgenden ausführlich Barleben 2025a). Dabei nutzt sie Methoden des zivilen Ungehorsams und der aktiven Gewaltfreiheit. Als »sozial« wird sie aus zwei Gründen bezeichnet: zum einen sind die Akteur:innen eben keine Kombattant:innen – also Soldat:innen – zum anderen werden das soziale Leben und nicht Landesgrenzen verteidigt. Die angewandten Methoden sind dabei sehr vielfältig, so listet Gene Sharp (2022, 101–108) in seinem maßgeblichen Werk schon 198 verschiedene Formen des Widerstands auf. Grundlegend ist die Annahme, dass Herrschaft immer auf ein Minimum an Gehorsam und Kooperation der Beherrschten angewiesen ist. Ziel von SV ist es deshalb, diese Machtlogik zu durchbrechen, die Autorität der Aggressoren zu brechen und somit deren Ziele zu verhindern. SV speist sich aus der Überzeugung, dass Gewaltfreiheit wirksam ist (vgl. hierzu Chenoweth/Stephan

2013) und auch feindliche Soldat:innen als Menschen angesprochen werden sollten, weil Frieden eben nur mit friedlichen Mitteln zu verteidigen ist. Welche Methoden wann und wie zum Einsatz kommen, sollte dabei genau wie bei der militärischen Verteidigung vorbereitet und eingeübt werden, auch wenn es in der Geschichte viele Beispiele von spontanen Aktionen gibt. Dabei haben Investitionen in SV einen doppelten Payout: zum einen stärken sie die Verteidigungsfähigkeit, zum anderen haben eine Vielzahl der Investitionen einen direkten gesellschaftlichen oder ökologischen Nutzen (vgl. dazu auch Barleben 2025b). Außerdem lässt sich SV und die Vorbereitung als Investition in eine umfassende Resilienz verstehen, die auch für den Katastrophenfall nach Umweltkatastrophen und ähnlichem unabdingbar ist.

Die Stärkung der Verteidigungsfähigkeit mit gewaltfreien Mitteln wie es in der Sozialen Verteidigung vorgesehen ist, basiert ebenso wie die Friedensfähigkeit auf Kooperation und sozialer Interaktion, braucht darüber hinaus aber noch die Entwicklung spezifischer Strategien. Genau hier sind die Möglichkeiten von Serious Gaming einzubringen. Es wäre ohne weiteres möglich, Brett- und Tabletop-Spiele zu entwickeln, die nicht gewaltsamen Angriff oder auch nur eine gewaltsame Verteidigung in den Mittelpunkt stellen, sondern die Soziale Verteidigung spielen. Selbst das preußische Kriegsspiel könnte Ausgangspunkt eines solchen SV-Spiels sein. Als Planspiel ist das preußische Kriegsspiel wohl als Ursprung für die spielerische Simulation von Kriegsszenarien zu bezeichnen. Durch die Förderung von Entscheidungs- und Kommunikationsprozessen soll es die Effizienz des Militärs erhöhen. Diese Fähigkeiten zu entwickeln, ist nicht auf militärische Angriffe oder Verteidigung beschränkt, sondern auch für die Soziale Verteidigung förderlich.

⇒ 3.3 Planspiele

Planspiele sind Entscheidungsspiele in Form von komplexen Rollenspielen. Sie simulieren komplexe Interessenskonflikte und ermöglichen in einer simulierten Umwelt soziale Rollen und Entscheidungen zu erproben. Sie werden häufig in der politischen Bildung eingesetzt und dienen hier sowohl der Einführung in Organisationsstrukturen, wie auch der Ausbildung individuell-politischer Fähigkeiten und dem sozialen Lernen (vgl. Landeszentrale für politische Bildung BW 2026). Planspiele können also sowohl Kooperations- und soziale Interaktionsfähigkeiten stärken und somit einen Beitrag zur Friedenspädagogik leisten als auch auf spezifische Szenarien vorbereiten. Auch hierbei ist selbstverständlich der Transfer auf spielexterne Gegebenheiten Voraus-

setzung für eine erfolgreiche Applikation als Vorbereitung von SV. Planspiele werden aber nicht nur in der politischen Bildung schon lange eingesetzt, sondern auch in der Ausbildung im Katastrophenschutz oder in der zivilen Konfliktbearbeitung (vgl. Karl 2024). Die Möglichkeit bestimmte Situationen und Entscheidungen im Vorhinein durchzuspielen ist eine hocheffiziente Möglichkeit von handlungsorientierten Lernmethoden und das Planspiel sicherlich ein Paradebeispiel, das sich vielfältig einsetzen lässt.

⇒ 3.4 Improvisationsspiele

Ein weiterer Bereich, der häufig im Rahmen von Resilienzstrategien übersehen wird, lässt sich ebenfalls spielerisch trainieren: Improvisationsfähigkeit. Unter Improvisation verstehe ich dabei die typisch menschliche Fähigkeit in unvorhersehbaren Situationen auf bekanntes Wissen und Fähigkeiten zuzugreifen und dieses situativ anzuwenden. Diese Improvisation im Alltag unterscheidet sich von künstlerischen Improvisationen, deren Ziel die Improvisation selbst ist (für eine ausführliche Reflexion über die verschiedenen Formen von Improvisation vgl. Ravn et al. 2021). Die Idee der Alltagsimprovisation ist auch die Grundlage der Feuerwehr in Deutschland. Nach wie vor ist für die Ausbildung bei der Berufsfeuerwehr eine abgeschlossene Handwerksausbildung erforderlich, die Idee dahinter ist, dass trotz allen Trainings jeder Einsatz individuell ist und neben den Fähigkeiten der Brandbekämpfung eine große Menge an weiteren Fähigkeiten und Ideen benötigen kann. Umso mehr Personen ihr unterschiedliches Wissen zusammenbringen, um eine Lösung zu entwickeln, umso größer das Improvisationskapital. Dabei handelt es sich somit um keine naive, spontane »Basterei«, sondern eine situationsgebundene, lösungsorientierte Wissensanwendung. Diese Form der Improvisation lässt sich vermutlich mit am besten spielerisch fördern, da die Deklaration als Spiel Versagensängste minimieren kann und kaum Konsequenzen im »realen« Leben zu erwarten sind. Hierbei sind nun weniger regelbasierte Spiele vonnöten, sondern künstlerisch-kreative Formate bei denen Menschen spontan und unbefangen improvisieren, z.B. bei Tanz- oder Theaterworkshops, aber auch innerhalb der bildenden Kunst oder Musik. Dort wird zunächst künstlerische Improvisation, die um ihrer selbst praktiziert wird, eingeübt. Die Fähigkeit, spontan auf Situationen und Menschen zu reagieren, lässt sich hier in einem verhältnismäßig sicheren Rahmen einüben. Nebenbei wird auch erneut die soziale Interaktion und Kooperation gefördert und die Gruppendynamik beeinflusst. Außerdem kann ähnlich wie bei einem Planspiel in verschiedene Rollen geschlüpft

werden und unterschiedliches Verhalten ausprobiert werden. Anders als bei anderen Spielen ist hier der spielexterne Transfer nicht zwingend notwendig, um das spielexterne Ziel der Förderung der Alltagsimprovisationsfähigkeit zu erreichen. Diese wird auch spielimmanent bereits gefördert. Besonders interessant wäre es aber sicherlich, wenn Alltagsimprovisation und Planspiele verknüpft würden. Hier könnte man sich auf der Transferebene bewusst machen, welche Fähigkeiten und Ressourcen vorhanden sind und wie man diese zur Lösungsfindung improvisatorisch einsetzen kann. Um das interessanter zu gestalten, können verschiedene Zusatzanweisungen erfolgen, z.B. möglichst schnell, möglichst ressourcensparend, möglichst kreativ vorzugehen. Durch die begleitende Diskussion kann so die häufig negative Einstellung gegenüber improvisierten Lösungen abgebaut werden.

⇒ 3.5 Digitale Spiele

Der Einsatz von digitalen Spielen unterscheidet sich nicht prinzipiell von anderen Lernmaterialien oder Spielen. »Damit Lernen gelingt, muss es vielfältig, sinnstiftend, vernetzt, sozial-eingebunden, materialbasiert, abwechslungsreich und metakognitiv, als Lernen lernen, begleitet erfolgen« (Preisinger 2025, 276). Daraus folgt, dass sich zunächst alles bereits Gesagte auch auf digitale Spiele beziehen lässt. Zwar liegen hier sicherlich realistisch anmutendere Simulationen vor, doch handelt es sich weiterhin um eine Simulation von Realität, die diese niemals vollständig abbildet. Auch sind digitale Spiele in ihrer Spielmechanik nicht zwingend komplexer als analoge Spielformen. Zwei Unterschiede möchte ich hier allerdings hervorheben. Erstens sind digitale Spiele oft nicht-kooperativ bzw. nicht zwingend und die Spielenden befinden sich nicht am selben Ort. Damit wird eine gewisse körperliche Form der Interaktion und auch Kooperation von vornherein ausgeschlossen, dies lässt sich also nur schwerlich mittels digitaler Spiele fördern (gänzlich ausgeschlossen ist es vermutlich nicht). Zweitens gehören vor allem zu Onlinespielen zumeist auch Communities, die sich über Let's Plays, Walkthroughs, Kommentare o.ä. vernetzen. Zwar sind Serious Games zumeist keine Onlinespiele und somit nicht mit solchen Communities und ihren Problemen konfrontiert, doch besonders im Bereich von Peacegaming scheint es mir förderlich, zum Ende dieses Artikels noch einen Blick auf den kritischen Umgang mit solchen Communities im Bildungsbereich zu werfen. Spiel-Communities haben einen sozialen Aspekt, der vor allem während der Covid-19-Pandemie deutlich wurde und damit können sie einen positiven Einfluss auf das Einsamkeitsgefühl haben, Stress abbauen und

Resilienz steigern (vgl. Wimmer 2025, 53-54), auch Kreativität und das Gefühl von Handlungsmacht können gesteigert werden (vgl. Wallner 2025, 159). Auf der anderen Seite stehen Gefahren wie Abhängigkeiten oder die Nutzung von Online-Games durch extremistische Gruppen zur Rekrutierung. Sie entwickeln und modifizieren Spiele, nutzen Gaming-Plattformen oder gamifizieren ihre Inhalte (vgl. Wallner 2025, 160–162). Im pädagogischen Kontext ist es deswegen wichtig, nicht einfach nur Spiele als Lernmaterialien einzusetzen, sondern diese auch spieleextern zu analysieren und die zugehörigen Spielkulturen kritisch zu beleuchten. Besonders im Rahmen einer Friedenspädagogik ist dieser Schritt relevant, setzt doch der Friedensprozess – wie jeder Bildungsprozess – auch immer kritisches Hinterfragen und Reflektieren von Positionen – auch der eigenen – voraus.² Außerdem verbindet sich die Friedenspädagogik hier mit einer Form der Extremismusprävention, die wiederum positive Folgen für die gesellschaftlichen Beziehungen hat. Da extremistische Positionen Konflikte anheizen, zumeist gewaltvoll und diskriminierend sind, sollte offensichtlich sein, dass jede Form der Prävention auch Teil von Friedensarbeit ist. Der kritische Umgang mit Spielen und ihren Communities kann hier helfen.

⇒ 4 Fazit

Spiele in der Pädagogik sind kein Selbstläufer, ihr Einsatz braucht immer Reflexion und Begleitung, gleichzeitig hat spielerisches Lernen viele Vorteile. Frieden als Prozess und als immer wieder in unsere Wirklichkeit einbrechend zu verstehen, bedeutet Lernen. Kooperation, soziale Interaktion und die Herstellung gerechter Verhältnisse passieren nicht einfach von selbst, sondern fordern die Menschheit immer wieder heraus. Hier gilt es alle Möglichkeiten auszuschöpfen, um dem Ziel eines gerechten Friedens näher zu kommen, dass dazu auch vielfältige Formen von Spiel gehören, habe ich in diesem Artikel versucht zu zeigen. Frieden machen bedeutet auch immer ihn kreativ ein- und auszuüben, egal ob spielerisch, künstlerisch oder intellektuell.

(2) Vgl. hierzu auch den Beginn der EKD-Denkschrift von 2007: »Friede ist keine Selbstverständlichkeit. Ihn zu wahren, zu fördern und zu erneuern, ist eine immerwährende Aufgabe.« (EKD 2007, 11).

⇒ Literaturverzeichnis

Barleben, Marie-Christin (2025a): Was heißt Soziale Verteidigung?, in: Wissenschaft & Frieden - Dossier 2025/3 (101), 3–5.

Barleben, Marie-Christin (2025b): »Wenn in Berlin die Lichter ausgehen, gehen sie bei uns an«. Die Reformationskirche Berlin-Moabit als Leuchtturmprojekt, in: Wissenschaft & Frieden - Dossier 2025/3 (101), 11–14.

Birckenbach, Hanne-Margret (2023): Friedenslogik verstehen. Frieden hat man nicht, Frieden muss man machen, Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag.

Chenoweth, Erica/Stephan, Maria J. (2013): Why civil resistance works. The strategic logic of nonviolent conflict. Paperback edition, New York et al.: Columbia University Press (Columbia studies in terrorism and irregular warfare).

EKD (2007): Aus Gottes Frieden leben – für gerechten Frieden sorgen. Eine Denkschrift des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus.

Gaisbauer, Sabrina/Schöne, Ann-Kristin (2023): Spielen, in: fluter - Magazin der Bundeszentrale für politische Bildung (87), 3.

Heimlich, Ulrich (2023): Einführung in die Spielpädagogik. 4., aktualisierte Auflage, Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt (utb Pädagogik, 4199).

Hofman, Paul (2023): Lass uns anfangen. Sozial und spaßig und kreativ: Nicht nur als Kind ist Spielen superwichtig, sondern ein Leben lang, sagt dieser Ludologe, in: fluter - Magazin der Bundeszentrale für politische Bildung (87), 12–16.

Jäger, Uli (2014): Friedenspädagogik und Konflikttransformation, in: Berghof Foundation (Hg.): Berghof Handbook for Conflict Transformation. Download unter: <https://berghof-foundation.org/library/friedenspaedagogik-und-konflikttransformation> (Zugriff am 20.01.2026).

Karl, Christian K. (2024): Das Planspiel »Einsatz in Grimhausen«, Download unter: https://www.bbk.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSMAG_Artikel/2024-03/2024-03_16-online.pdf?__blob=publicationFile (Zugriff am 20.01.2026).

Konradt, Matthias (2015): Das Evangelium nach Matthäus. Neubearbeitung. 1. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht (Das Neue Testament Deutsch Neues Göttinger Bibelwerk - Neubearbeitungen, Band 001).

Konradt, Matthias (Hg.) (2016): Studien zum Matthäusevangelium. 358, Tübingen: Mohr Siebeck (Wissenschaftliche Untersuchungen zum Neuen Testament, 358).

Kriesten, Jasmin (2023): Friedensbild und Friedensbildung, Göttingen: V&R unipress.

Landeszentrale für politische Bildung BW (2026): Planspiel. Didaktische und methodische Hinweise, Download unter: <https://www.lpb-bw.de/planspiele-didaktik> (Zugriff am: 20.01.2026).

Preisinger, Alexander (2025): Computerspiele im edukativen Einsatz, in: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hg.): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege, Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, Band 11260), 271–282.

Ravn, Susanne/Høffding, Simon/McGuirk, James Nicholas (Hg.) (2021): Philosophy of improvisation. Interdisciplinary perspectives on theory and practice, New York et al.: Routledge Taylor & Francis Group (Routledge research in aesthetics).

Sharp, Gene (2022): Von der Diktatur zur Demokratie. Ein Leitfaden für die Befreiung. 5. Auflage, München: C.H.Beck (Beck'sche Reihe, 1837).

Wallner, Claudia (2025): Radikalisierung & Gaming: ein Überblick. in: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hg.): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege, Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, Band 11260), 159–165.

Wimmer, Jeffrey (2025): Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen, in: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hg.): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege, Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, Band 11260), 49–56.

Zitationsvorschlag:

Barleben, Marie-Christin (2026): Peacegaming. Oder wie wir spielend Frieden lernen (Ethik und Gesellschaft 1/2026: Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI). Download unter: <https://dx.doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-7> (Zugriff am [Datum]).



ethikundgesellschaft
ökumenische zeitschrift für sozialetik

1/2026: Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI

Gerhard Schreiber
Kein Spiel. *Wargaming* und *Serious Gaming* im Zeitalter der KI. Zur Einleitung

Lukas Johrendt und Kathrin Bruder
(K)eine Spiel-Moral? Ethik diesseits und jenseits des Kriegsspiels

Benedikt Bussmann
Spielerisch in den Abgrund blicken

Isabelle Fries
Ein Spielverderber namens Ernst
Metaethische Reflexionen zu Wargames und Serious Games

Lukas Ohly
Können KI-Trainingsspiele Kriege humanisieren?

Sylvia Kühne
Playful technologies?
Über Anspruch und Risiko von Künstlicher Intelligenz im Wargaming

Marie-Christin Barleben
Peacegaming. Oder wie wir spielend Frieden lernen

Max Tretter
Digital Sovereignty and Video Games