

Wir spielen!

Elmar Krainz (FH JOANNEUM, Institut „Software Design & Security“), Jutta Pauschenwein (FH JOANNEUM, ZML – Innovative Lernszenarien)

Abstract

Im Jahr 2023 fand der E-Learning Tag nach drei Jahren im Online-Format wieder vor Ort statt. Diesmal stand die Interaktion zwischen den Teilnehmer:innen im Mittelpunkt. Anstelle eines herkömmlichen Konferenzformats wurde gespielt.

In diesem Paper reflektieren wir die Entwicklung des Planspiels und dessen Potenzial für die spielerische Entwicklung eines innovativen Studiengangs. Am Ende des Artikels wird die Umsetzung des Spiels näher beschrieben. Die entwickelten Unterlagen, wie Rollenbeschreibungen, u. Ä. stehen als OER (Open Educational Resources) zur Verfügung.

Schlüsselwörter: Planspiel, Innovation, Reflexion

1. Einleitung

Jede:r hat ein sehr persönliches Verständnis von „Innovation“; wir nehmen Fortschritt wahr. Wir lernen und erfinden Neues, entwickeln uns weiter – in unserem Studium, unseren Lernprozessen, unserer Arbeit, unseren Beziehungen – denn Veränderung ist letztendlich effektiv die einzige (evidenzbasierte) Konstante im Leben.

Die stetige Veränderung und zunehmende Komplexität der Welt führen dazu, dass wir unsere bisherige Herangehensweise an berufliche und private Herausforderungen überdenken und weiterentwickeln möchten. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wie neue Trends die Hochschulen beeinflussen können. Dabei kann ein spielerischer Ansatz die Bildungsangebote zeitgemäß gestalten und den wandelnden Anforderungen der Studierenden gerecht werden.

Warum wollen wir überhaupt spielen? Nach Friedrich Schiller ist „Der Mensch [...] nur da ganz Mensch, wo er spielt.“. Spielen ist eine der wichtigsten Lernformen. Kleine Kinder entdecken spielerisch die Welt, indem sie Gebäude aus Spielsteinen bauen, im sportlichen Wettbewerb als Team agieren oder in Rollenspielen selbst eine andere Perspektive einnehmen.

Spiele sind geschützte Bereiche, um Neues auszuprobieren und um bestehendes Wissen oder Spielregeln praktisch anzuwenden. Der Begriff „Learning by Doing“ beschreibt, dass durch das Anwenden Wissen gefestigt wird, indem man etwas einfach macht – einfach ausprobiert.

Spielen soll aber nicht nur Kindern das Lernen erleichtern. Simulationen und Planspiele sind schon seit langem Bestandteil in Aus- und Weiterbildung. So können beispielsweise im Unternehmensplanspiel die Teilnehmer:innen die Rolle der Unternehmensführung übernehmen und müssen Entscheidungen treffen, um ihr fiktives Unternehmen erfolgreich zu führen. Dabei können verschiedene Aspekte wie Finanzen, Marketing, Produktion und Personalmanagement berücksichtigt werden. Im Städtebauplanspiel geht es um die Entwicklung und Gestaltung einer Stadt. Die Teilnehmer:innen müssen Entscheidungen treffen, um Infrastruktur, Wohngebiete, Gewerbegebiete und öffentliche Einrichtungen zu planen und zu verwalten. Die Simulation der Prozesse und Herausforderungen in einer Lieferkette sind Teil des Supply Chain-Planspiels. Die Spielenden müssen Entscheidungen in Bezug auf Beschaffung, Produktion, Lagerung, Transport und Vertrieb treffen, um die Effizienz und Rentabilität der Lieferkette zu maximieren.

Die angeführten Beispiele zeigen, dass für ein erfolgreiches Spiel nicht nur einzelnes Faktenwissen einer Teildomäne nötig ist, sondern auch das Zusammenführen von verschiedenen Wissensbereichen, das Vernetzen von Wissen sowie das praxisbezogene Anwenden.

Am 22. E-Learning Tag (ELT) hatten alle Teilnehmer:innen die Möglichkeit Teil eines Planspiels zu sein. Planspielexperte Wolfgang Gruber unterstützte das Entwicklungsteam des ZML – Innovative Lernszenarien bei der Spielentwicklung und die Spielenden als Moderator während des Planspiels.

2. Parameter des ELT-Planspiels

Am 19. September 2023 spielten die Teilnehmenden des 22. E-Learning Tages der FH JOANNEUM ein Planspiel. Statt einer spannenden Keynote zu lauschen, schlüpfen sie in eine neue Rolle, diskutierten und verhandelten Inhalte, Methoden und Durchführung eines modernen (Bachelor-)Studiengangs.

Ein Planspiel braucht ein Ziel, Rollen und Rollenbeschreibungen, ein Startsetting sowie sich ändernde Parameter. In einem Planspiel wird die Wirklichkeit simuliert. Die Konzipierung eines neuen Studiengangs ist an Hochschulen die Aufgabe des Entwicklungsteams. Dieses besteht aus der Studiengangleitung,

Lehrenden, Studierenden sowie Absolvent:innen einer Hochschule und Vertreter:innen der Wirtschaft. Im Fall des ELT-Planspiels sollten jedoch alle Stakeholder, die in und für Hochschulen aktiv sind, eingebunden werden. Im Austausch mit Coach und Moderator Wolfgang Gruber wurden 15 Monate vor Start des Spiels die folgenden 13 Rollen festgelegt.

- Studierende (3 Rollen)
- Lehrende (3 Rollen)
- Forscher:in (1 Rolle)
- Unterstützende administrative Personen (Sekretariat, E-Learning Service, IT, Personal etc.) (4 Rollen)
- Leitung (2 Rollen)

2.1. Ablauf des Planspiels

Nach der Eröffnung der Konferenz führte Wolfgang Gruber in das Planspiel ein. Er machte die Teilnehmer:innen mit den einzelnen Rollen vertraut und unterstützte sie dabei, sich in diesen einzufinden. Nachdem er die Ausgangssituation präsentiert hatte, wurde die erste Runde gespielt. Nach der Mittagspause übernahmen die Teilnehmenden neue Rollen, auch das Setting änderte sich. An die zweite Spielrunde schloss eine Phase der Reflexion und des Debriefings an.

3. Entwicklung des ELT-Planspiels

Im Weiteren wird die Entwicklung des Planspiels beschrieben.

3.1. Einführung zu den Rollen

Dreizehn Rollen wurden vom Entwicklungsteam festgelegt. Beim Spiel selbst füllten jeweils zwei Personen eine Rolle aus. Am Konferenztag bekamen sie Zeit, um über die Rolle zu diskutieren und für sich festzulegen, welche Haltung sie einnehmen möchten und was ihnen dabei wichtig erscheint. Das Entwicklungsteam ging bei der Planung von vier bis fünf spielenden Gruppen zu jeweils 26 Personen aus.

Die Spielenden nahmen im Planspiel eine andere Identität an als die ihres täglichen Lebens. Zur Unterstützung dieses Prozesses brauchte es

Beschreibungen der einzelnen Rollen. Um die Identifikation mit der Rolle zu ermöglichen, mussten diese auf der einen Seite ausreichend verständlich formuliert sein, auf der anderen Seite jedoch auch offen genug, um kleine Adaptionen zuzulassen.

Den Entwickler:innen war es wichtig, möglichst diverse und unterschiedliche Personen zu beschreiben; also vielfältige Geschlechter, Nationalitäten und Beeinträchtigungen, um die gesamte Bandbreite der Gesellschaft so gut wie möglich abzudecken.

Dies stellte ich sich als schwierig heraus – bereits die Auswahl des Namens oder Fotos für eine Rolle stieß in der Entwicklungsgruppe auf heftigen Widerstand. Es wurde auch intensiv diskutiert, inwieweit mit Stereotypen gearbeitet werden soll und ob die Berücksichtigung aller Geschlechter nicht zu unlesbaren Rollenbeschreibungen führen würde.

Im Barcamp des Studiengangs „Content-Strategie“¹ wurden diese Fragestellungen in einer Session mit dem Titel „Diverse Personas“ diskutiert und hilfreiche Ideen für die Entscheidungsfindung entwickelt. Folgende Kernpunkte für die Rollenbeschreibungen wurden festgelegt:

- Die Rollen erhalten vorab keinen Namen und kein Foto. Die Teilnehmer:innen-Paare, die eine Rolle auswählen, sind eingeladen, einen Namen auszuwählen und ein Bild zu suchen, mit dem sie sich identifizieren möchten.
- Um den Blick auf die vielfältigen Lebensumstände zu lenken, haben ca. 20 % der beschriebenen Akteur:innen eine Einschränkung (3 Personen).
- Die Rollenbeschreibungen werden eher kurz und prägnant in einfacher Sprache verfasst (dies gelang nicht durchgehend). Normalerweise sind Rollenbeschreibungen detaillierter, doch nach einem längeren Beratungsgespräch ließ sich Planspielexperte Wolfgang Gruber von der Kürze der Texte überzeugen.

3.2. Konkretisierung der Rollen

Doch was sollte nun der Inhalt der einzelnen Rollenbeschreibungen sein? Um die Identifikation mit der Rolle zu unterstützen, brauchte es Informationen zum Alltag der Person. Für den Erhalt des Materials der Beschreibungen wurden

¹ Das COS-Camp fand am Samstag, 04.02.2023 statt.

leitfadengestützte Interviews mit 57 Stakeholdern² einer Hochschule durchgeführt (vorwiegend wurden Personen, die an der FH JOANNEUM studieren oder arbeiten interviewt).

Ein Leitfaden mit sechs Themenblöcken³ kam zum Einsatz und unterstützte die halbstündigen Gespräche.

Der Interviewleitfaden war wie folgt aufgebaut:

- Gesprächseröffnung: Hier wurde das Planspiel kurz erklärt.
- Arbeits-/Studienalltag: Die Interviewten erzählten über ihren Alltag und wie viel Zeit die einzelnen Aufgaben brauchen. Ziel war die Erstellung einer Struktur, mit groben Themenblöcken und der dafür nötigen Zeit.
- Innovation: In diesem Block ging es zuerst um die persönliche Definition von Innovation, dann um die Reflexion, wann im Studium oder in der Arbeit innovativ gehandelt wird.
- Innovative Studiengänge: Welchen Studiengang finden die Interviewten innovativ und warum?
- Ideen für einen innovativen Studiengang: Hier wurde zum offenen Brainstorming eingeladen.
- Rahmen: Die Interviewten wurden zum Mitspielen beim E-Learning Tag eingeladen.

Von Juli 2022 bis Januar 2023 führten Mitarbeiter:innen des ZML die Interviews durch, welche fast ausschließlich online erfolgten und ungefähr eine halbe Stunde dauerten. Das Feedback nach den Interviews war meist ein sehr positives, die interviewten Personen schätzten es, über ihr Studium und/oder ihre Arbeit reflektieren zu können. Die meisten hatten Spaß daran über einen innovativen Studiengang ohne Einschränkungen fantasieren zu können.

In einem iterativen Prozess mit Feedbackschleifen, die sich durchaus von Rolle zu Rolle unterschieden, wurden die 13 Rollenbeschreibungen im Frühjahr 2023 fertiggestellt. Um die Anonymität der Interviewten zu wahren, wurden keine konkreten Textbausteine aus den Interviews übernommen. Die

² Liste der interviewten Personen: <https://oer.fh-joanneum.at/zml/wp-content/uploads/2023/05/interviewte-planspiel-elt23.pdf> (30.05.2023)

³ Interviewleitfaden: <https://oer.fh-joanneum.at/zml/wp-content/uploads/2023/05/interviewleitfaden-elt23OER.pdf> (30.05.2023)

Rollenbeschreibungen⁴ wurden an die interviewten Personen versendet, ihr Feedback wurde eingearbeitet.

3.3. Probe-Spielen

Im Januar 2023 spielte das ZML ein Planspiel, welches von zwei Mitarbeiterinnen in einem kurzen Meeting entwickelt wurde. Die Kolleg:innen nahmen die Rollen von vier Kindergartenpädagog:innen ein, die ein Laternenfest organisieren mussten. Die Rollen waren nach Stereotypen entwickelt – da gab es etwa die alteingesessene, konservative „Kindergartentante“ oder den männlichen Pädagogen, der Kinder nicht wirklich mag, jedoch die Leitung anstrebt. Drei Runden wurden in zwei Gruppen gespielt und vor jeder Runde gab es neue Herausforderungen: etwa die Forderung der Elternsprecherin nach einem eigenen veganen Buffet oder jene, das „Martinsfest“ für Kinder unterschiedlicher religiöser und nicht-religiöser Hintergründe zu gestalten.



Abbildung 1: Das ZML-Team probiert ein Planspiel aus.

Die Erfahrungen mit dem Spiel bestärkten das Team. Es war leicht für sie in die jeweilige Rolle zu schlüpfen und diese mit Leben zu erfüllen. Es wurde viel gelacht und viel „gestritten“ – und am Ende hatten beide Gruppen ein umsetzbares Konzept entwickelt. Interessant war, dass die Kolleg:innen noch Tage nach dem Spiel mit den einzelnen Rollen identifiziert wurden.

⁴ Rollenbeschreibungen: <https://oer.fh-joanneum.at/zml/wp-content/uploads/2023/05/Rollen-Planspiel-elt23OER.pdf> (30.05.2023)

4. Das Setting des Planspiels

Für ein Planspiel braucht es eine Geschichte, ein Setting, welches die Ausgangssituation beschreibt und Parameter, die sich eventuell nach jeder Spielrunde ändern.

Die Story vom Planspiel des E-Learning Tages 2023 begann mit einer Ausschreibung des „österreichischen Bildungsministeriums“, in welcher bei der Entwicklung eines modernen (Bachelor-)Studiengangs „Out of the box“ gedacht werden sollte. Die Ausgangssituation für die dreizehnköpfige Projektgruppe war so frei wie möglich. Die Spieler:innen hatten sich als engagierte Gruppe aus Studierenden, Lehrenden, Forschenden sowie Verwaltungs- und Leitungsmitarbeiter:innen (aus unterschiedlichen Hochschulen, Firmen, Studiengängen) beworben und konnten sich zwei Jahre lang den Inhalten, Methoden und der Organisation eines zukunftsweisenden (Bachelor-) Studiengangs widmen. In dieser Zeit wurde das Projektteam von den Verpflichtungen des Arbeits- und Studienalltags befreit. Die Teilnehmenden erhielten ein ausreichendes Budget, welches Gehälter, Reisen, IT-Infrastruktur, Kollaborationsräume sowie Subaufträge abdeckte. Die Teammitglieder wurden als Vollzeit-Arbeitskräfte angesehen, da ihr kreativer Brainstorming-Prozess über die konkreten Arbeitszeiten im Team hinaus vermutlich in alle Lebensbereiche diffundieren würde. Es war nicht nötig, eine Arbeitszeiterfassung zu erstellen.

Das Ergebnis des ersten Projektjahres sollte ein knappes Konzept von zwei bis zehn Seiten sein, welches den Rahmen des (Bachelor-)Studiengangs absteckt. Dieses Konzept enthielt Aspekte, an denen hauptsächlich im zweiten Jahr weitergearbeitet wurde, bzw. ausreichend konkrete Informationen, damit das Ministerium mit dem nötigen Regelwerk für den organisatorischen Rahmen beginnen konnte.

Am ersten Tag des zweiten Projektjahres erhielt die Projektgruppe Feedback vom Ministerium und ein wesentlicher Parameter des Projektauftrags wurde verändert. Dies ist die Story zum Planspiel.

5. Reflexion und Ausblick

Die Entwicklung eines Planspiels braucht Ressourcen. Wir haben in diesem Entwicklungsjahr versucht eine gute Balance aus Aufwand und Ergebnissen zu halten. So wurde den Interviewten etwa zugesichert, dass das Interview ausschließlich für die Rollenbeschreibungen genutzt wird. Im Nachhinein

betrachtet, ist das insofern schade, da die anonymisierten Protokolle der Interviews einen reichen Schatz an Erfahrungen und Ideen zu Innovation im Hochschulalltag und für die Zukunft beinhalten. Anstatt zu publizieren, wurden die Protokolle nach dem E-Learning Tag gelöscht.

Das ELT-Planspiel sollte für die Teilnehmer:innen eine faszinierende Erfahrung werden, die tiefe Einblicke in verschiedene Aspekte zur Entwicklung von Studiengängen bot. Die Teilnehmenden analysierten komplexe Situationen, trafen Entscheidungen und erkannten die Konsequenzen ihrer Handlungen.

Die Möglichkeit, in unterschiedliche Rollen (z. B. Studiengangleitung, Studierende etc.) zu schlüpfen, half, die Herausforderungen und Verantwortlichkeiten in einer sich ständig verändernden Umgebung kennenzulernen.

Während des Planspiels sollte bewusstwerden, wie wichtig eine gute Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb eines Teams bzw. einer Hochschule sind. Jede Entscheidung, die getroffen wurde, hatte Auswirkungen auf andere Aspekte der Studiengangentwicklung und auch auf die anderen Entwicklungsteammitglieder. Durch den Austausch von Informationen und die Berücksichtigung der Perspektiven der anderen können wir bessere Entscheidungen treffen und erfolgreichere Ergebnisse erzielen.

Das Planspiel im Allgemeinen sollte auch zeigen, wie wichtig es ist, verschiedene Szenarien zu berücksichtigen und flexibel zu bleiben. Die Realität ist voller Unsicherheiten und unvorhersehbarer Ereignisse – hier kann ein Planspiel helfen, die Teilnehmenden auf unerwartete Situationen vorzubereiten und alternative Lösungen zu finden.

Die Fragen, wie das Planspiel dokumentiert wird, was außerhalb der Entwicklung davon übrigbleiben oder was die Spielenden aus ihren Rollen und der Dynamik des Spiels mitnehmen würden, konnten im Vorfeld nicht beantwortet werden. Hätte es zwei Tage Zeit zum Spielen gegeben, hätte der Dokumentation und Aufarbeitung des Planspiels ausreichend Raum gewidmet werden können. Das Programm⁵ zeigt den strikten Zeitplan des Tages, in dessen Rahmen die Ergebnisse entstanden, die in diesem Zeitraum möglich waren.

⁵ Programm des E-Learning Tages 2023: <https://cdn.fh-joanneum.at/media/2023/07/Programm-E-Learning-Tag-2023.pdf> (31.07.2023)

6. Literaturverzeichnis

Folgende Unterlagen und Bücher waren bei der Entwicklung des Planspiels nützlich.

Ganz am Anfang nützlich für erste Überlegungen zum Planspiel: Gruber Wolfgang (2021). *Seminardokumentation: Planspiel*. Verfügbar unter: <https://blog.refak.at/seminardokumentation-planspiel/>

War nützlich bei ersten Überlegungen zur Rolle: Kerres, Andrea & Wissing, Christiane (2020). *Planspiele Pflege und Gesundheit in der Berufsfachschule*. Stuttgart, Kohlhammer

Interessantes Kapitel mit Empfehlungen, wie sich die Teilnehmenden auf die Rolle vorbereiten können: „*Das psychologische Planspiel*“, ab S. 101, Meßner, Maria Theresa, Schedelik, Michael, & Engartner, Tim (2018). *Handbuch Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Hochschullehre*. Wochenschau Verlag.

Unterschiedliche Beispiele zur Entwicklung von Planspielen: Hühn, Christian, Schwägele, Sebastian, Zürn, Birgit, Bartschat, Daniel, & Trautwein, Friedrich (2018). *Planspiele – Interaktion gestalten: Über die Vielfalt der Methode*. (ZMS-Schriftenreihe 10)

Autorin und Autor:

Pauschenwein, Jutta, Mag., Dr.: ist Leiterin des „ZML – Innovative Lernszenarien“ sowie Lehrende am Institut „Journalismus und Digitale Medien“. Seit 1986 ist sie online vernetzt, seit 1992 forscht sie zu E-Learning und unterstützt Studierende und Lehrende bei den Herausforderungen digitaler Lernprozesse.

Krainz, Elmar, FH-Prof., DI, Dr.: ist Studiengangleiter am Institut „Software Design & Security“. Seit 2007 ist er an der FH JOANNEUM in Lehre und Forschung tätig, seine Schwerpunkte liegen in den Bereichen Softwareentwicklung, Usability, Accessibility und Mobile Solutions und in der Weiterentwicklung der Präsenz- und Online-Lehre im Bereich Informatik.