

Ausschnitt aus dem Artikel:

Komplexität anpacken: Mit Planspielen erfolgreiches Handeln erlernen

Dr. Markus Ulrich
UCS Ulrich Creative Simulations, Zürich
Planspiele und didaktische Computerspiele
für Bildung und Problemlösung

Publiziert in:
Tagungsband zur 7. Werner-Kollath-Tagung
„Komplexität erkennen - Zukunft gestalten. Ernährungsökologie als integrativer
Ansatz für Wissenschaft und Praxis“ am 9. Mai 2006 in Giessen
Werner-und-Elisabeth-Kollath-Stiftung, Bad Soden/Ts., 2006

Beispiel 3: Gestalt ganzheitlich erfassen: Planspiel TERRA NOVA

Dieses Beispiel verdeutlicht am Beispiel des Planspiels TERRA NOVA (Abbildung 15) das Potential der Planspielmethodik für die Gestaltkommunikation. In TERRA NOVA sind je 1-2 Teilnehmende verantwortlich für eines der fünf *Terras*. In jedem dieser Länder gibt es acht Politikbereiche, deren Ist-, bzw. Zielzustand durch blaue, bzw. rote Nadeln auf einem Rad markiert ist (Abbildung 15, links oben). Der Reihe nach wählen die Teilnehmenden eine Massnahme, mit der sie in demjenigen Politikbereich, der *Up to Action* ist, den Ist-Zustand verbessern können. Jede Massnahme hat unbekannte Nebenwirkung auf andere Bereiche im eigenen und eventuell weiteren Terras. Die Räder dürfen in regelmässigen Abständen auf Politikbereiche, in denen man das nächste Mal aktiv werden möchte, gedreht werden – wobei externe Einflüsse diese Einstellung oft zunichte machen.

So entwickelt sich eine Dynamik in langsamem Rhythmus. Räder drehen sich. Man versucht im Wechselspiel mit beeinflussbaren und nicht beeinflussbaren Faktoren die gesteckten Ziele zu erreichen. Das Geschehen erinnert an magische Schicksalsräder. Jedes Land agiert und ist gleichzeitig beeinflusst durch andere, man tut das Machbare und wird dabei Teil eines ganzen Geschehens.

Und auf einmal ist sie da, die Gestalt (wie der Würfel beim Anblick von Abbildung 5)! Aus den Puzzleteilen, beigetragen durch das Planspiel, die Teilnehmenden und deren Aktionen, fügt sich die Gestalt (Tabelle 9): eine gemeinsam gestaltete Entwicklung von Ländern, bei der manchmal alle an einem Strick ziehen, manchmal Interessen gegensätzlich oder feindlich laufen, wo man manchmal den Überblick hat und manchmal nicht. Das Zitat von Dag Hammarskjöld aus dem UNO-Jahresbericht 1953 verdeutlicht die Entsprechung dieser Gestalt in der wirklichen Welt (Fröhlich, 2002, S. 73):

„The present divisions of our world often appear unbridgeable and the obstacles to ultimate agreement insurmountable. But the landscape of international affairs is not immutable. It is constantly shifting and moving, subject to all the influences at work in our world, in which new opportunities develop and the hope for ultimate solutions can never be abandoned.“

Die Teilnehmenden lernen in einem Planspiel wie TERRA NOVA nicht 1000 Dinge, sondern wenige wertvolle, die sie anderweitig kaum erfahren können. Ein Teilnehmer eines vergleichbaren Planspiels äusserte: „...intellektuell habe ich all dies ja schon gewusst, aber im Planspiel wurde dieses Wissen lebendig...“ (Tietje, 2000). In TERRA NOVA erfahren die Teilnehmenden, dass die Gestaltung eines komplexen Prozesses mit vielen Akteuren und unterschiedlichen Interessen gelingen kann mit Kooperation, Tatkraft, sanfter Beharrlichkeit und viel Geduld. Die Erfahrungen sind tief verankert und lassen sich übertragen auf eine Vielzahl von Organisationen und Unternehmen.




Planspiel TERRA NOVA

Ziel
 „Terra Nova is a simulation game about our ideas on the ways we produce and reproduce the society we live in. For ourselves but, more important, for future generations. It's about sustainable development...“
 (Hanneke Mastik & Richard Scalzo)

Eckdaten

- 5-10 Teilnehmende
- 2-3 Stunden

Inhalt

- Systemverständnis (Wechselwirkungen und Handlungsmöglichkeiten in vernetzten Systemen)
- Gestaltung von nachhaltiger Entwicklung:
 „Terra Nova is about the fundamental fact that *we are in this together!*“

Aufbau

- Fünf Länder („Terras“) mit je 8 Politikbereichen, Ist-Zustand (blauen Nadeln) und Politikziele (rote Nadeln, 24 Punkte können vergeben werden)
- Entwicklung gestalten im Politikbereich, in dem gehandelt werden kann („up to action“), Fernwirkungen auf andere Bereiche und Länder



Jedes der fünf Länder von TERRA NOVA verfolgt seine Ziele, wie es der Stand der rotierenden Räder erlaubt.

Abbildung 15: Übersicht zum Planspiel TERRA NOVA (Mastik et al., 1997).

In Bezug zu Komplexität bedeutet dies folgendes:

- Die *dynamische Komplexität* wird ganzheitlich erfasst. Dabei liegt der Lerneffekt weniger auf konkret anwendbaren Methoden als auf allgemeinen Schlüsselkompetenzen für den Umgang mit komplexen Systemen, wie sie beispielsweise für den Kontext der nachhaltigen Entwicklung von Ulrich et al. (1999) definiert wurden. Einer dieser Schlüsselfaktoren ist beispielsweise: „Auf Langsamkeit und Widerstand gefasst sein“.
- Die Teilnehmenden *spüren* die Wechselwirkungen und lernen dabei wie Neben- und Fernwirkungen sich im System ausbreiten und möglicherweise auf sie zurückfallen.

Tabelle 9: Beitrag des Planspiels TERRA NOVA zum Erwerb von Handlungskompetenz für den Umgang mit komplexen Systemen.

Instrumente zum erfolgreichen Umgang mit Komplexität	Beitrag des Planspiels NEW COMMONS GAME
Abstraktion	<ul style="list-style-type: none"> • TERRA NOVA stellt das Wechselspiel der Akteure, wie es beispielsweise die nachhaltige Entwicklung oder andere Prozesse prägt, abstrahiert dar: Das Eingebettet-Sein der Akteure im Ganzen, deren Handlungsmöglichkeiten und Begrenzungen. • Die Abstraktion lässt Gesetzmässigkeiten sichtbar werden, die normalerweise durch das Tagesgeschäft und die Flut von Einzelereignissen überstrahlt werden.
Zugriff auf Zeit	-
Gefahrloses Experimentieren	-
Wechsel-, Fern-, Nebenwirkungen verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Wechselwirkung mit anderen Ländern: Es wird deutlich, welche Faktoren beeinflussbar sind, welche nicht und wie unter diesen Bedingungen das System beeinflusst werden kann
Gestaltkommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden erleben Gesetzmässigkeiten einer Entwicklung ganzheitlich, in einer Atmosphäre sich konstant drehender „Politikbereichs-Räder“. • Die Gesetzmässigkeiten einer Entwicklung, die durch Akteure und externe Faktoren bestimmt wird, werden ganzheitlich erlebt. Daraus resultieren ein klareres Verständnis für den Ablauf solcher Entwicklungen und bessere Handlungsmöglichkeiten für deren Gestaltung.