

Zwischen Hype und Hemmungen - Onlineplanspiele in der politischen Bildung¹

Von Konstantin Kaiser, Simon Raiser, Björn Warkalla

Warum Onlineplanspiele?

Der Alltag vieler Menschen ist zunehmend von digitalen Angeboten geprägt. Bei Whatsapp chatten, das soziale Leben über Facebook organisieren, von Youtube-Videos die binomischen Formeln oder die Zubereitung der Weihnachtsgans erklären lassen – digitale und soziale Medien sind Teil des Alltags geworden.

Entsprechend verändert sich die schulische und außerschulische Bildungsarbeit. Weltweit beginnen Schulen, digitale Angebote in den Unterricht zu integrieren. An vielen Universtäten werden virtuelle Hörsäle und Studiengänge eingerichtet, an denen mittlerweile mehr als 10 Millionen Menschen teilnehmen. Experten gehen davon aus, dass der Markt für Online-Lernkurse zwischen 2013 und 2018 um 56 Prozent wachsen wird.²

Ein weiterer Trend ist die Entdeckung des Potenzials von Computerspielen für Bildungszwecke. Mehrere hundert Millionen Menschen spielen heutzutage Videospiele, in Deutschland spielen 64 Prozent der 6-13 Jährigen mindestens einmal pro Woche am Computer.³ Die Computerspielindustrie hat 2015 weltweit schätzungsweise 75 Milliarden Dollar Umsatz erzielt.⁴ Auch wenn die wenigsten dieser Spiele einen expliziten Lerninhalt haben, rückt das positive Potenzial von digitalen Spielen, entgegen der oftmals alarmistischen Betrachtungen in den Medien, immer stärker in den Fokus.

Aus didaktischer Sicht stellt sich die Frage, wie digitale Spielelemente sinnvoll mit gesellschaftlich relevanten Inhalten kombiniert werden können. Eine Antwort darauf sind die sogenannten „Serious Games“, die ein neues Segment auf dem stetig wachsenden Markt für Computerspiele darstellen. Dabei handelt es sich um Computerspiele mit ernsten Inhalten, die nicht nur Spaß machen sollen, sondern genauso der Wissensvermittlung dienen.

Relativ neu sind hingegen noch die Versuche, das Potenzial von Planspielen in einer Online-Umgebung zu erschließen. Vorreiter sind hier Onlineangebote in den USA, so z.B. das seit 30 Jahren bestehende ICONS Projekt an der Universität Maryland⁵ oder das LegSim-Projekt der Universität Washington⁶. In Deutschland existiert im Bereich politischer Planspiele unseres Wissens bislang nur das Angebot der planpolitik GbR, die seit 2013 unter dem Namen „Senaryon“ eine Plattform für Online-Planspiele entwickelt.

¹ Dieser Text ist eine überarbeitete Fassung des gleichnamigen Beitrags in: Dechant, Detlef; Petrik, Andreas; Rappenglück Stefan (i.E.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung, Wochenschau Verlag: Schwalbach.

² <http://www.prweb.com/releases/massive-open-online/courses-market-2014-2018/prweb12018014.htm>, aufgerufen: 08.07.2016.

³ Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2012.

⁴ <http://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/> abgerufen: 08.07.2016

⁵ <http://www.icons.umd.edu/policy/home>, aufgerufen: 08.07.2016.

⁶ <http://info.legsim.org/>, aufgerufen: 08.07.2016.

Senaryon - Die Onlineplattform für Planspiele

Auf der komplett neu entwickelten Plattform für Onlineplanspiele Senaryon wurden zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels bereits über 50 Planspiele mit insgesamt 1.200 Teilnehmenden an Schulen und Universitäten im In- und Ausland durchgeführt. Senaryon wird kontinuierlich weiter entwickelt, neue Features und Inhalte kommen fortlaufend hinzu.

Grundsätzlich stehen bei Online-Planspielen ähnliche Funktionen und Features zur Verfügung wie bei „analogen“ Planspielen. Die Teilnehmenden übernehmen die Rollen relevanter Akteure und erhalten Informationen über das dem Spiel zugrunde liegende Szenario, z.B. die zu verhandelnden politischen Streitpunkte. In ihrem jeweils eigenen Bereich auf der Online-Planspielplattform bekommen die Teilnehmenden Informationen zu ihrer Rolle und ihren Interessen und können mit den anderen Akteuren interagieren, chatten, Textentwürfe einreichen, abstimmen usw.

Das besondere an Senaryon ist ihre Flexibilität und Modularität, sowohl mit Blick auf die Themen als auch auf den Einsatz der einzelnen Funktionen, die für das gegebene Planspiel aktiviert werden können. Nachdem in den vergangenen drei Jahren die Grundfunktionen programmiert wurden, können nun unterschiedliche Themen eingespeist und die Funktionen an die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe angepasst werden.

Mit Senaryon wurden bereits unterschiedlichste politische Themen verhandelt - von der Asylpolitik im Europäischen Parlament über die UN-Klimaverhandlungen bis hin zur regionalen Auseinandersetzung über eine nachhaltige Energiepolitik. Mit jedem neuen Projekt kommen auch weitere Funktionen hinzu, so dass mit Senaryon immer komplexere politische Verhandlungen online simuliert werden können.

Eine gerade für die Bildungsarbeit wegweisende Neuerung durch Onlineplanspiele ist, dass sie unabhängig von Zeit und Ort durchgeführt werden können – überall dort, wo Computer mit Internetzugang vorhanden sind. Sie sind selbsterklärend und finden in der Regel selbstgesteuert statt. Sie sind daher unkompliziert in der Anleitung, da die Einführung, die Erklärung der Spielfunktionen sowie die Auswertung Teil des Onlineplanspiels sind. Dadurch werden vor Ort keine Trainer/innen benötigt, entsprechend geringer ist der logistische, personelle und finanzielle Aufwand. Aufgrund ihrer zeitlichen und örtlichen Flexibilität können Onlineplanspiele außerdem leicht in schulische oder außerschulische Abläufe integriert werden.

Onlineplanspiele können komplett online durchgeführt oder mit Offline-Spielphasen – also klassischen Planspielen vor Ort - kombiniert werden. In dieser Variante – „Blended Learning“ genannt – beginnt das Planspiel mit einer Onlinephase, in der während eines klar definierten Zeitraums Vorverhandlungen stattfinden. In der zweiten Phase kommen die Teilnehmenden dann an einem Ort zusammen und setzen die Verhandlungen „face-to-face“ fort. Anschließend werden die beiden Phasen gemeinsam ausgewertet.

Erfahrungen aus den USA, aber auch aus unseren zahlreichen Durchführungen in Deutschland zeigen, dass das Feedback der Teilnehmenden sehr positiv und das Interesse an den neuen Formaten von Seiten verschiedener Bildungsträger groß ist. Und das zu recht: Wir sind überzeugt, dass Onlineplanspiele ein großes Potenzial für die Bildungsarbeit haben. Gleichzeitig sind die Entwickler/innen noch mit vielen technischen und inhaltlichen Fragen konfrontiert, die zumindest zum Teil auch mit dem frühen Entwicklungsstadium eines hoch komplexen Bildungsprojekts

zusammenhängen. So ist die technische Entwicklung einer Online-Plattform, die Chats, Abstimmungsfunktionen und Inhaltsvermittlung ermöglicht, sehr aufwändig. Zudem fehlen vergleichbare technische Projekte als Referenz für die Entwicklung. Es bedurfte vieler Tests, Experimente und Rückschläge, um eine funktionierende Basis zu legen.

Eine Erkenntnis ist beispielsweise, dass Onlineplanspiele eine andere Dynamik haben als analoge Spiele. Insofern können Planspiele nicht 1:1 aus der analogen in die digitale Welt übertragen werden – von dieser Annahme haben wir uns schon nach wenigen Tests verabschiedet. Im Vergleich zu analogen Planspielen steht online gerade bei jüngeren Teilnehmer/innen der kompetitive und spielerische Charakter stärker im Vordergrund, die Menge an Text muss reduziert werden und das "liken" von Beiträgen spielt anders als bei analogen Planspielen eine zentrale Rolle. Damit verändert sich der Charakter der Planspiele und passt sich den Gepflogenheiten der digitalen Welt an.

Besonderes Potenzial hat die Auswertung eines Onlineplanspiels, die wie bei face-to-face Planspielen als zentraler Faktor für den Lernerfolg gilt. Der Grund liegt darin, dass die Aktivität aller Teilnehmenden verfolgt und rückwirkend evaluiert werden kann. Entscheidende Spielmomente können von den Teilnehmenden rückblickend analysiert und bewertet werden. Darüber hinaus können Lehrkräfte die Spielergebnisse und Aktivitäten nutzen und gemeinsam mit den Teilnehmenden auswerten, um die Lernerfahrungen zu vertiefen. Allerdings fehlt es hier noch an Erfahrungswerten, wie die Masse an potentiell auszuwertenden Daten effektiv genutzt werden kann.

Jenseits der beschriebenen Herausforderungen in der Nutzung von Onlineplanspielen sind die Rückmeldungen zu den bisher durchgeführten Simulationen durchweg sehr positiv, weswegen wir den nicht immer geradlinigen Entwicklungsprozess rückblickend gerne in Kauf nehmen. Die kurze Vorstellung von einigen bereits durchgeführten bzw. anstehenden Projekten soll einen Eindruck vermitteln, wie vielseitig SENARYON eingesetzt werden kann.

Beispiele für konkrete Projekte

Die junge Generation debattiert: Schulklassen in Europa verhandeln gemeinsam online.

Im Mai 2016 führte *planpolitik* ein Pilotprojekt für das Europäische Informationszentrum EIZ Niedersachsen durch. 40 Oberstufen-Schülerinnen und Schüler aus zwei EU-Staaten simulierten miteinander in einem Online-Planspiel die Arbeit des europäischen Parlaments. Eine Premiere in Europa. Für die Dauer von drei Wochen übernahmen sie die Rollen von MEPs in dem virtuellen Parlament und verhandelten einen Gesetzesentwurf zur europäischen Asylpolitik. Dabei mussten die virtuellen MEPs auch eine Brücke zwischen europäischen und nationalen Interessen zu schlagen. Alles – Diskussionen, Textänderungen, Abstimmungen – fand online statt. Dieses Projekt ist insofern vielversprechend, als dass es den europäischen oder auch weltweiten Austausch von jungen Menschen zu sehr geringen Kosten fördern kann, da ohne ein Treffen der verschiedenen Schulen bzw. Universitäten über europäische oder globale Themen diskutiert und verhandelt werden kann. In den Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler wurden insbesondere die Interaktion mit Jugendlichen aus anderen europäischen Ländern sowie eine höhere Motivation im Unterricht als sehr positive Erfahrung hervorgehoben.

18 Länder - eine Plattform

Im Herbst 2015 fand in Berlin die internationale Konferenz „The Road to Paris“ parallel zu den internationalen Klimaverhandlungen in Paris statt – konzipiert und durchgeführt für die Friedrich-Ebert-Stiftung. Im Vorfeld der Konferenz verhandelten die Teilnehmenden aus 18 Ländern über drei Wochen online und simulierten die entscheidenden Vorverhandlungen der relevanten Staaten - beteiligt waren u.a. die USA, China oder die vom steigenden Meeresspiegel bedrohten Inselstaaten im Pazifik. Die Online-Einstiegsphase ermöglichte eine sehr intensive und interaktive Auseinandersetzung mit den Inhalten des Planspiels. So kam es bei den Teilnehmenden zu einer deutlich höheren Identifikation mit ihren Rollen und dem Thema, womit der eigentliche Klimagipfel in Berlin durch qualitativ sehr hochwertige Diskussionen gekennzeichnet war. Auch an verschiedenen Universitäten im In- und Ausland haben wir sehr gute Erfahrungen mit dieser "Blended-Learning"-Variante gemacht, also mit der Kombination aus Online und Vor-Ort Planspiel.

Studierende lernen Lobbying in der EU

Für die Europäische Fernhochschule Hamburg (Euro-FH) entsteht zurzeit ein Onlineplanspiel zum Thema Lobbying in der Europäischen Union. Darin bekommen die Studierenden einen Einblick, wie, wann und wo Interessen in Brüssel besonders effektiv vertreten werden können. Das Besondere hier ist, dass die Dozent/innen der Hochschule die Onlineplanspiele mithilfe eines eigens entwickelten Moderationsbereichs selbst einrichten, betreuen und bewerten können.

Integration in Sachsen mit der SLpB

In eine ähnliche Richtung geht das Projekt mit der Sächsischen Landeszentrale für politische Bildung, mit der wir bis Ende des Jahres gemeinsam ein Online-Planspiel zum Thema Integration von Geflüchteten auf der lokalen Ebene entwickeln. Das Spiel soll in Schulklassen in ganz Sachsen durchgeführt werden - eine politisch ebenso sinnvolle wie heikle Aufgabe. Auch hier werden die Lehrkräfte die Möglichkeit haben, die Spiele eigenständig einzurichten, durchzuführen und auszuwerten.

Fiktiver Konflikt wird von Studierenden gelöst

Im Masterstudiengang European Studies an der Viadrina Universität in Frankfurt/Oder haben wir im Sommersemester erstmals ein fiktives Planspiel online durchgeführt. Setting und Akteure des Konflikts sind erfunden, auch wenn es durchaus gewünschte Parallelen zur Realität gibt. Dieses Beispiel zeigt, dass neben der Online-Simulation von Verhandlungen zu realen politischen Fragen auch auf das jeweilige Lernziel spezifisch zugeschnittene, fiktive Planspiele entwickelt werden können.

4. Ausblick

Onlineplanspiele passen sich neuen Realitäten an, und reagieren auf die zunehmende Mobilität und Allgegenwärtigkeit von digitalen Informationen und sozialen Kontakten. Sie zeigen, wie die Digitalisierung von didaktischen Methoden deren Reichweite vervielfachen wird. Online-Angebote werden aber die Vorteile von persönlicher Wissensvermittlung nicht ersetzen, sondern ergänzen. Die ausgesprochen positiven Erfahrungen mit "Blended"-Planspielen, bei denen eine Onlinephase mit

einem Angebot vor Ort verbunden wird, zeigen, dass die Kombination beider Ansätze besonders vielversprechend ist.

Besonders junge Menschen stehen digitalen Medien sehr aufgeschlossen gegenüber. Auch für die politische Bildung sollte dies ein wesentlicher Aspekt sein im Wettbewerb um das Interesse und die Aufmerksamkeit der jeweiligen Zielgruppe. Vor diesem Hintergrund sind wir überzeugt, dass Onlineangebote das Potenzial der Methode auf eine neue Ebene heben. Doch um ihr Potenzial auszuschöpfen, liegen weitere Jahre der Entwicklung vor uns.

Neben der technischen und inhaltlichen Weiterentwicklung der Onlineangebote gibt es auch auf Seiten der Bildungsträger weiteren Entwicklungsbedarf bei der technischen Ausstattung von Bildungsorten. Schließlich müsste der Einsatz digitaler Medien stärker in die Lehrpläne integriert werden, um die digitalen Realitäten der Teilnehmenden widerzuspiegeln und zugleich relevante Kompetenzen zu vermitteln. Bis dies der Fall ist, werden viele der Herausforderungen bei der Entwicklung von Onlineplanspielen gelöst sein.

planpolitik

Friedelstraße 16, 12047 Berlin

E-Mail: info@planpolitik.de

Tel.: 030 60034643

Internet: www.planpolitik.de, digital.planpolitik.de

Facebook: www.facebook.com/planpolitik

Twitter: [@planpolitik](https://twitter.com/planpolitik)