

Planspiel im digitalen Raum? Ein paar Ideen zur Durchführung

Stand: 29.03.2021

Das Planspiel ist für die Präsenzform konzipiert. Zur Zeit der Veröffentlichung sind physische Treffen von größeren Gruppen aber nur eingeschränkt möglich. Wir geben deshalb hier ein paar Hinweise, wie das Planspiel im digitalen Raum umgesetzt werden könnte.

Vorbereitung:

Eine gute Vorbereitung ist bei der digitalen Durchführung des Spiels fast noch wichtiger als bei einer Durchführung vor Ort. Die Rollenkarten und das Szenario sollten nach Möglichkeit bereits vorher verteilt werden - z. B. per E-Mail, sodass die Spieler*innen sich im Vorhinein in die Spielsituation und die Rollen einlesen können. Wichtig ist außerdem eine Einführung in die jeweiligen Tools des Videokonferenzprogramms und das Einigen auf eine Etikette (z. B. Melden per virtuellem Handzeichen; Stummschalten, wenn man nicht spricht usw.). Dies sollte direkt am Anfang der digitalen Sitzung geklärt werden. Auch beim Planspiel im digitalen Raum sollte auf ausreichend Pausen geachtet werden.

Durchführung:

Bei den meisten Videokonferenzprogrammen kann die Spielleitung die Einführungspräsentation über die Funktion „Bildschirm teilen“ zeigen. Anstelle der Verwendung von Namensschildern sollten die Teilnehmenden nach Möglichkeit ihre angezeigten Namen ändern, sodass sie für alle sichtbar in ihre Rollen schlüpfen. Denkbar ist auch die Veränderung der Hintergrundbilder, sodass die Akteursgruppen direkt gut erkennbar sind. Dazu könnte die Spielleitung vorab Bilder für die Akteursgruppen verschicken, z. B. das einer Mine für die Repräsentant*innen der Bergbaufirma.

Für die anschließenden Spielphasen empfiehlt sich die Nutzung von Kleingruppenräumen (z.B. „Breakout-Rooms“). Dazu sollte jeweils ein Raum für jede Akteursgruppe erstellt werden sowie zusätzliche Räume, die z.B. mit „Marktplatz“, „Sportplatz“, „Flussufer“ o.ä. betitelt werden können. Es sollte eingestellt werden, dass die Teilnehmenden frei zwischen den Räumen wechseln dürfen. Im Idealfall werden die verschiedenen Räume mit passenden Namen im Vorhinein erstellt. Zu Beginn treffen sich die Akteursgruppen jeweils in „ihrem“ Raum, um sich innerhalb der Akteursgruppe kennenzulernen und die Spielstrategie zu beraten. Für die nächste Spielphase, in der sich die Akteursgruppen untereinander treffen sollen, können sie sich dann frei im digitalen Spielfeld bewegen und den Marktplatz, das Flussufer oder den Sportplatz aufsuchen, um sich zu unterhalten. Sind zu viele Gruppen in einem Raum, können sich zwei Gruppen auch explizit in einem der Akteursgruppenräume verabreden.



In der letzten Spielphase treffen sich alle im Plenum wieder zum „Runden Tisch“. Für die anschließende Abschlussreflexion sollten die Teilnehmenden wieder ihre richtigen Namen annehmen, um den Rollenwechsel aktiv zu vollziehen.

Aufteilung auf mehrere Tage:

Da das Planspiel schon in Präsenzform sehr dicht mit Informationen, Austausch und Diskussionen gefüllt ist und die Konzentration in einer Videokonferenz meist weniger lange anhält, empfiehlt sich eine Verteilung der verschiedenen Spielphasen auf zwei bis drei Tage. Denkbar wäre dabei z.B. folgende Aufteilung:

- Tag 1
 - Vorstellung Planspiel
 - Einführung in das Szenario, Rollenverteilung
 - Gruppenfindung und Strategiebesprechungen innerhalb der Akteursgruppen
 - Absprachen zu Verabredungen für die ersten informellen Verhandlungen zwischen den Gruppen an Tag 2

- Tag 2
 - Informelle Verhandlungen zwischen den Akteuren
 - Runder Tisch mit allen beteiligten Akteursgruppen
 - Entscheidungsfindung und Bekanntgabe durch die Ministerien und anschließendes Abschlussstatement aller Akteursgruppen

- Tag 3
 - Auswertung des Planspiels und Bogen schlagen ins reale Leben

Mögliche Videokonferenzprogramme:

Zoom ist eine Software für Videokonferenzen. Um diese länger als 40 Minuten am Stück nutzen zu können, ist eine Kauflizenz notwendig. Mehr Infos unter: www.zoom.us. Alternativen sind z.B. *Microsoft Teams* oder *BigBlueButton*.

Weniger bekannt: *Wonder*. *Wonder* ist ein Meeting-Tool, bei dem sich die Teilnehmenden - wie in einem Computerspiel - mit ihren Avataren frei im Raum bewegen können. Bei einem Aufeinandertreffen können sie in kleinen Gruppen direkt miteinander sprechen. *Wonder* ist browserbasiert und aktuell kostenlos. Mehr Infos unter: www.wonder.me.

Bei *Wonder* kann auf verschiedene Veranstaltungsformate zurückgegriffen werden. Für das Planspiel bieten sich die Funktionen „Workshops & Collaborations“ oder „Conferences & Meet-ups“ an. Die Spieler*innen bewegen sich im Spielverlauf die meiste Zeit selbstständig im Raum, können aber von der Spielleitung jederzeit über die Funktion „Broadcasting“ für Einführung,





Plenum etc. zusammengerufen werden. Auch hier ist ein Teilen des Bildschirms etwa für die Einführung oder den Runden Tisch möglich.

Es ist ebenfalls eine Kombination aus verschiedenen Tools denkbar, z. B. Zoom für alle Spielphasen, in denen die Spieler*innen gemeinsam diskutieren und Wonder für die Phasen des Austauschs. Bei beiden Tools empfiehlt sich ein vorheriger Probedurchgang durch die Spielleitung, ggf. mit anderen Teilnehmenden, sodass beim Spiel ein reibungsloser Ablauf garantiert ist.

Anmerkung: Der Intag e.V. sowie Germanwatch e.V. stehen in keinerlei Beziehung zu den Anbietern dieser Tools. Die Nutzung anderer Tools ist durchaus denkbar.

Sie haben das Planspiel digital durchgeführt? Wir freuen uns über Ihre Erfahrungsberichte und Anregungen, gerne an info@intag-ev.de. So können wir dieses Dokument laufend aktualisieren.



Ergänzende Hinweise zum Planspiel
Rohstoffabbau - Bergbau im Nebelwald?

