

Ein lernender Planungsprozess

am Beispiel der Planspielmethode

2

1 Theoretischer Hintergrund

Im Folgenden werden die Herkunft und die Ziele eines Planspiels erläutert. Hierbei sei anzumerken, dass in Finsterwalde, die spezielle Form des Rollenspiel angewandt wurde.

Planspiele gibt es schon in Form von Kriegsspielen seit Jahrhunderten und fanden vorerst ihren Höhepunkt in den strategischen Vorbereitungen des Ersten und Zweiten Weltkrieges. Darauf folgend wurden durch die Entwicklung von Spieltheorien und Computern neue Möglichkeiten der Modellkonstruktion sowie Simulation geschaffen. Das Planspiel erhielt in den 1950er Jahren Einzug in die Raumplanung, aber auch in anderen Bereichen, wie der Wirtschaftswissenschaft äußerte sich diese Methode bereits in Form von Unternehmensspielen. Durch das Abflachen der Planungseuphorie verschwand auch die Diskussion um die Planspielmethode aus der Planung und hatte somit ihren Höhepunkt in der Stadtentwicklung Ende der 1960er Jahre. In den 1990er Jahren wurde das Planspiel als Lehrmethode zur Antizipation von möglichen Konflikten in Form eines Rollenspiels herangezogen. Darüber hinaus fand die Methode Anwendung in der Politik, also in den Aushandlungs- und Planungsprozessen im Voraus des Erlasses von Rechtsvorschriften, um reale Auswirkungen prognostizieren zu können. (Vgl. Scholles 2008: 393)

Die Hauptziele dieser Methode sind in erster Linie das Gewinnen von Einblicken in die Verhaltensweisen der Akteure unter Konkurrenzbedingungen als auch in das Problemlösen in Konfliktsituationen. Der Planer übernimmt im Prozessmanagement die Rolle des Moderators. Die Methode soll außerdem den Teilnehmenden die Verhaltensweisen der Akteure sowie Auswirkungen von Entwürfen aufzeigen. Dabei sollen die Teilnehmenden Handlungsentscheidungen treffen. (Vgl. Scholles 2008: 393f)

Welche TeilnehmerInnen für das Planspiel benötigt werden, ist meist abhängig vom Ziel und Szenario des Planspieles. Außenstehende haben oft eine andere Sichtweise auf die Themen und Probleme als direkt eingebundene Personen. Es macht als einen erheblichen Unterschied, ob beispielsweise Studierende oder Führungskräfte das Planspiel vorbereiten und durchführen. Welche

der Variante am passendsten ist, muss folglich individuell festgelegt werden und hängt von den Anforderungen ab, die an die TeilnehmerInnen gestellt werden (Vgl. von Ameln & Kramer 2016: 168-170).

Planspiele lassen sich in subjektbezogene und objektbezogene Spiele unterscheiden. Ersteres soll bei den Teilnehmenden Lern- und Bewusstmachungsprozesse schaffen, wohingegen die objektbezogenen Spiele Systemerkenntnisse oder Verhalten der Akteure aufzeigen sollen. Es gibt einige Ziele, wobei hier nur die folgenden genannt werden, die durch das Rollenspiel in Finsterwalde verfolgt wurden: Durch die Methode können zentrale Akteure und ihre Handlungsweisen ermittelt werden, wobei die Nutzungskonkurrenz und gegenseitige Abhängigkeit verdeutlicht werden kann. Es sollen kommunikative Fähigkeiten erlernt und erprobt sowie die Aufgabe der Planer verdeutlicht werden. Darüber hinaus werden Faktoren identifiziert, welche für die räumliche Entwicklung von Belang sind. (Vgl. Scholles 2008: 394)

Das Rollenspielen in Finsterwalde lässt sich als subjektbezogenes Spiel begreifen, da die Studierenden sich in Rollen hineinversetzen mussten, die nicht ihrer eigentlichen Aufgabe entsprachen (Vgl. Scholles 2008: 395). Dies ermöglicht es, die verschiedenen Konflikte und Akteure genauer zu untersuchen und in Beziehung zueinander zu setzen. Den Studierenden wird dadurch indirekt die Akteurskonstellation und deren jeweiligen Interessen spielerisch aufgezeigt und in einen Zusammenhang gebracht, der im Nachgang des Rollenspiels diskutiert und reflektiert werden kann.

2 Prozess Finsterwalde

Resultierend aus den Erfahrungen der vorangegangenen Semester wurde im Zuge des Reallaborprozesses ein Rollenspieldurchgeführt. Dieses wurde aufgrund der praxisbezogene Er- und Vermittlung von Wissen ausgewählt, um den örtlichen Akteuren die bevorstehenden Prozesse und Konflikte anschaulich darzustellen. Schon im letzten Semester hat sich die Methode des Planspiel als wirkungsvoll erweisen, sehr theorieorientierte Inhalte anschauliche und leicht verständlich darzustellen. Auf Wunsch der Student_innen in

2

Zukunft praxisnäher zu arbeiten konnte in diesem Semester die erprobte Methode auf einen praktischen Fall übertragen werden. Aufgrund dessen wurde in der Ausgestaltung des aktuellen Semesters ein Planspiel in Finsterwalde durchgeführt. Mit diesem Planspiel ist es möglich, zum Beispiel Entscheidungsträgern Entwicklungsprozesse oder Vorgänge im einzelnen zu erläutern. Intention des Forschenden Lernens ist es die gegenwärtige Planungspraxis zu hinterfragen und zu erweitern hinsichtlich eines heuristischen Planungsverständnisses und einer resilienzorientier-

ten Planungspraxis. Aufbauend auf dieser theoretischen Überzeugung ist ein Planspiel wie das in Finsterwalde ein weiterer methodischer Baustein zur Vervollständigung eines derartigen Planungsprozesses. Im Rahmen des Reallabors ist es ein wesentlicher Bestandteil zur Entwicklung einer Arbeitsgrundlage, da sie auf vielfältiger Art und Weise theoretische Überlegungen in einer fiktiven Praxis erprobt. Gewonnen Erkenntnisse können anschließend in eine realen politische Agenda übertragen werden.

Eine Annäherung an den Reallaborbegriff ■ Sommersemester 2017

3 Schema zur Darstellung des Lernprozesses am Beispiel des Planspiels in Finsterwalde

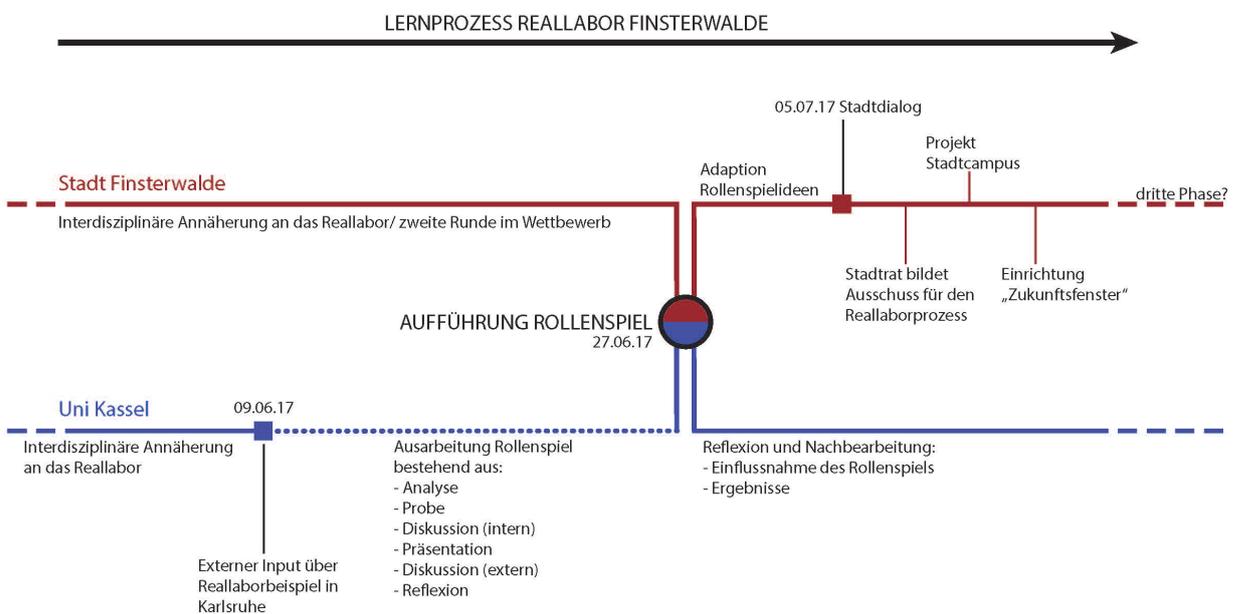


Abb. 1: Darstellung Lernprozess Finsterwalde. Quelle: Eigene Darstellung

4 Reflexion: Erkenntnisse aus dem Planspiel für eine heuristische Planungspraxis

Im Folgenden werden Ansätze vorgestellt, das Planspiel als ein Instrument heuristischer Planungspraxis zu identifizieren. Dabei kann das Planspiel in mindestens vier Schritte eingeteilt werden. Die Analyse, Probe und Diskussion (intern), Präsentation und Diskussion (extern) sowie Reflexion.

Analyseinstrument

Das Rollenspiel ist ein effektives multi-perspektivisches Analyseinstrument. Eine analytisch um-

fassende Annäherung an komplexe und unerforschte Gegenstände, wie das Reallabor, kann damit in kurzer Zeit erfolgen. Herkömmliche Analysemethoden wie Literaturrecherche, Vergleich unterschiedlicher Praxisbeispiele oder der direkte Erfahrungsaustausch mit Praktiker_innen führten nicht zum gewünschten Erfolg konzeptionelle akteursbezogene Konturen für ein Reallabor in Finsterwalde zu entwerfen. Die Herausforderung ein Rollenspiel vor Fachpublikum zu inszenieren kann dabei helfen abstrakte wissenschaftstheoretische Diskussion auf eine konkrete lebensweltliche Ebene zu übersetzen. Sowohl die gemeinschaftliche Entwicklung einer erzählerischen Form als auch die individuelle Rollenvorbereitung bilden den Rahmen des multi-perspektivischen Zugangs.

2

So werden auf einer allgemeinen Ebene (Erzählung: z.B. Intention des RL) thematische und auf eine speziellen Ebene (Rollen: z.B. StadträtIn, WissenschaftlerIn oder BürgerIn) akteurspezifische Inhalte analysiert und ins Verhältnis zueinander gesetzt. Dieses Hineindenken in konkrete Situationen offenbart bereits mögliche Konflikte bei einer fiktiven Umsetzung eines Reallabors (z.B. Wie überzeuge ich als WissenschaftlerIn einen BürgerIn davon, dass eine Reallabor etwas Gutes für die Stadt Finsterwalde ist?) Die, durch die Rollen bestimmte, klare Aufgabenverteilung ermöglichte es, die vorhanden zeitlichen und personellen Möglichkeiten umfassend einzusetzen. Dabei erstreckt sich die Analysequalität nicht in disziplinären Tiefen, sondern in transdisziplinären Breiten, durch die intrinsisch motivierte Gegenüberstellung zu erwartender Positionen und Konflikte.

Zudem scheint die Übertragbarkeit der Ergebnisse auf die Praxis unmittelbarer, da der Betrachtungsgegenstand durch Perspektive von Handelnden und verantwortlichen Personen analysiert wird und somit der Handlungsbezug stets im Vordergrund steht.

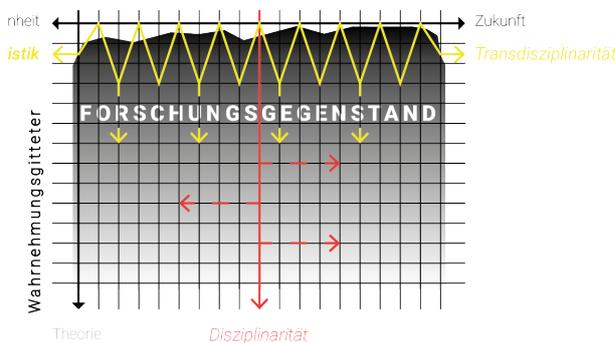


Abb. 2: Unterscheidung Hauptwissensrichtung im Vergleich Heuristik und Neo-Positivismus.

Quelle: Eigene Darstellung

Planspiel als Schutzraum/Möglichkeitsraum

Durch die Aneignung der unterschiedlichen Rollen durch die TeilnehmerInnen, erfolgt eine Auseinandersetzung derer mit den unterschiedlichen Positionen, Zielen und dem zu diskutierendem Entscheidungsprozess. Dabei legt das Szenario den Rahmen des Planspieles fest, um bestimmte Problematiken konkretisieren zu können. Durch den vorgegebenen Rahmen und die verteilten Rollen wird ein Möglichkeitsraum konstruiert: Die TeilnehmerInnen haben eine gewisse Spielmöglichkeit mit der Rolle, indem diese beispielsweise im Planspiel eine gewisse Entwicklung durchläuft (Vgl. Raiser & Warkalla 2011: 10-11). Zugleich stellt das Planspiel aber auch einen Schutzraum dar, indem Fehler keine weiteren Folgen haben (Vgl. von Ameln & Kramer 2016: 152). Probleme

können im Spiel diskutiert werden ohne dass die TeilnehmerInnen direkte Konsequenz befürchten müssen. So können Ansatzpunkte auch zu neuen Gedanken und eventuellen Lösungsansätzen führen (Vgl. Raiser & Warkalla 2011: 10-11).

Innovationsinstrument

Zudem kann das Rollenspiel als Instrument zur Förderung von Innovation eingesetzt werden. Schon in der Analysephase drängen sich aus der Vorannahme zu erwartender Konflikte erste Lösungsansätze auf. Dieses Potential wird durch Probeläufe erhöht. In diesen werden erarbeitete Szenen und Argumentation der einzelnen Akteure – ohne detaillierte Absprache über dem genauen Ablauf – ausprobiert. Wichtig dabei ist, dass weitere ForscherInnen das Rollenspiel verfolgen, und die Darstellung hinsichtlich Argumentation, Nachvollziehbarkeit und Innovation beobachten. Aufgrund individueller Rollenvorbereitung wissen die Darstellenden nicht wie die anderen Rollen auf das Gesagte reagieren. So kommen auch in einem fiktiven Setting die jeweiligen DarstellerInnen in reale Erklärungsnot. Gerade dieser Moment in dem sich Fiktion und Realität auflösen kann ein Planspiel Innovation hervorrufen, da spontan überzeugende Lösungen und Argumentationen gefunden werden müssen. Viele Ideen, die unter beschriebenen Rahmenbedingungen entstanden sind wurden im weiteren Verlauf auf die real politische Agenda gesetzt, wie z.B. der Stadt-campus (Diskussion zwischen wissenschaftlichen Beratern der Stadt und einer skeptischen BürgerIn (vgl. Finsterwalde 2017)) oder ein städtischer Ausschuss für das RL (Rollenvorbereitung vom Vertreter des Stadtrats). So können die ersten zwei Schritte auch als Innovationsphase beschrieben werden.

Planspiel als Präsentationsformat

Ferner wirkt das Planspiel als Präsentationsformat im Vergleich zu herkömmlichen Formaten mehrdimensional, lebendiger und offen. Weniger die schauspielerisch mitreisende Charakterdarstellung, als das nachvollziehbare Setting kommunalpolitischer Praxis löst durch den Wiedererkennungswert real handelnder Personen (Selbst-) Reflexion bei den BetrachterInnen aus. Im Falle Finsterwalde wurde der schwierige Aufbauprozess eines Reallabors, inspiriert durch den Karlsruher Erfahrungsbericht, als rahmengebendes Setting für die Auführung/Präsentation gewählt. So werden gleichermaßen Ideen, Konflikte und Grenzen anschaulich vermittelt. Das Vorwegnehmen möglicher Konfliktsituationen stärkt die Kompetenz in Verantwortung handelnder Perso-

nen. Andere Formate engen diese Möglichkeiten eher ein. Das Planspiel hingegen erhält während des gesamten methodischen Vorgehens – einschließlich der Präsentation – einen Spielraum für Ideen und Innovation. Dieser wird in der anschließenden Diskussionsphase mit den ZuschauerInnen weiter ausgelotet und hinsichtlich möglicher Übertragung in die Praxis befragt. Erfahrungsgemäß scheint die Hemmschwelle nach einer derartigen Präsentation zu einer fruchtbaren Diskussion niedriger. So wurde in Finsterwalde der Austausch zwischen fiktiven und realen Akteuren beiderseits gesucht, um im wechselseitigen Erfahrungsaustausch weitere notwendige Schritte zu identifizieren.

5 Pro und Contra

Abschließend soll dargelegt werden, welchen Beitrag Planspiele leisten können, und welche Schwierigkeiten bestehen.

Eine Herausforderung der Anwendung des Planspiels in der universitären Lehre besteht darin, dass die Lernziele nicht exakt vorhersehbar sind. Sie sind abhängig von der Art des Planspieles, der Kommunikation in der Gruppe oder den Reflektionen Außenstehender. Dies mindert aber nicht zwangsläufig den Lerneffekt, kann ihn aber verschieben (Vgl. Raiser & Warkalla 2011: 25-26). Eine weitere Herausforderung besteht in der Einbindung des Planspiels in den Kontext der Lehre. Um das Planspiel zielführend durchführen zu können, sind Grundkenntnisse notwendig, die durch andere Methoden erarbeitet werden müssen. Auch die Nachbereitung und Reflexion des Planspiels ist unabdingbar, um einen dauerhaften Lerneffekt zu erzielen (Vgl. Raiser & Warkalla 2011: 26).

Die positiven Effekte des Planspiels sind vielfältig. So kann das Planspiel einen Beitrag zur Weiterentwicklung der Teamfähigkeiten leisten, indem es ein hohes Maß an Diskussions- und Kommunikationsfähigkeiten trainiert. Auch Fachwissen wird in besonderer Art gefördert, da erworbenes Wissen durch die Anwendung im Planspiel gefestigt wird. Die Vorbereitung und Durchführung des Planspiels stellt außerdem die Erwartung an die TeilnehmerInnen, Entscheidungen zu treffen und ihre Folgen abzuschätzen. Da dies (wie oben erläutert) in einem „Schutzraum“ passiert, kann der Lernprozess verstärkt werden. Auch die Zusammenarbeit zwischen den Studierenden und den Gemeinden wirkt sich positiv auf den Lerneffekt aus, da hier besonders praxisnah gearbeitet werden kann. (Vgl. von Ameln & Kramer 2016: 173-174) Aufgrund der praxisnahen konfliktorientierten Annäherung im Kontext und Austausch stadtplanerischer Notwendigkeiten und kommunalpolitischer Herausforderungen eignet sich das Planspiel als

ein Instrument einer heuristischen sowie resilienzorientierter Planungspraxis.

Autoren: Dennis Behrami, Carsten Finis, Rafael Fischer, Jakob Hüppauff, Viola Steinbach

Literatur

Finsterwalde (2017): „Zukunftsladen“ am Marktplatz eröffnet. Online verfügbar unter: <http://www.fensterwalde.de/wirtschaft/wettbewerb-zukunftsstadt/731-zukunftsladen-am-marktplatz-eroeffnet> [Zugriff am 11.09.2017].

Raiser, S. & Warkalla, B. (2011): Konflikte verstehen – Planspiele und ihre Potenziale in der Lehre der Friedens- und Konfliktforschung. CCS Working Papers, Marburg.

Scholles, F. (Hg.)(2008): Planspiel. In: Handbuch Theorien und Methoden der Raum- und Umweltplanung. Dortmund, 393-402.

Von Ameln, F. & Kramer, J. (2016): Organisationen in Bewegung bringen – Handlungsorientierte Methoden für die Personal-, Team- und Organisationsentwicklung. 2. Aufl., Springer, Berlin/Heidelberg.