

Marco Düsterwald

Transparenz für komplexe politische Themen

Politische Planspiele in der Erwachsenenbildung

»Das geht nicht!«, schildert ein junger Erwachsener im Planspiel »Die beste aller Welten!«, das von der Bundeszentrale für politische Bildung entworfen wurde. Gemeint ist seine (fiktive) Inhaftierung, die darauf begründet war, dass er seine Meinung gegenüber der Regierung frei äußerte. »Es gibt doch die Meinungsfreiheit!«, versucht er weiter auf sein Recht zu bestehen. »Schon«, so die Antwort der Spielleitung, »aber eben nicht in der von der Gruppe gewählten Staatsform Diktatur.«

Ungewohnte Pfade betreten

Solche und ähnliche Situationen erfahren Erwachsenenbildner ständig, wenn sie mit politischen Planspielen arbeiten. Das gewohnte, vertraute gesellschaftliche Umfeld zu verlassen ist schon eine Herausforderung, wenn man sich auf ein Planspiel einlässt. Gesellschaftliche Regeln und auch Stereotypen scheinen unter anderen Vorzeichen zu existieren. Dabei bietet diese Methode gerade die Möglichkeit, ungewohnte Pfade zu betreten. Planspiele bieten die Chance, schwierige Erklärungsmuster politischer Systeme auf eine spielbare Ebene herunterzubrechen und Interesse an Partizipation zu wecken. Erfahrungen machen in einem »Übungsraum«, so lässt sich vielleicht die Essenz dieser Methode politischer Bildung beschreiben. Politische Fehler, die zweifellos gemacht werden, können reflektiert und korrigiert werden. Sie können plastisch dargestellt und Handlungsalternativen angeboten werden. Eine andere, vielleicht ebenso wichtige

ist die Reduktion von Komplexität der Realität. Planspiele können dazu verhelfen, politische Prozesse zu verstehen, können somit einen Beitrag dazu liefern, Transparenz möglich zu machen.

Zusammengefasst bieten Planspiele eine Lernerfahrung auf drei Ebenen: Auf einer formalen Ebene wird Wissen erworben, Kenntnisse erweitert und rhetorische Praxis geübt. Auf einer emotionalen Ebene wird Empathie für die jeweilige Rolle oder Rollenbeschreibung aufgebaut, Verstehen und Verständnis entwickelt. Schließlich findet das Lernen auf einer politischen Ebene statt durch Interaktion, in der die Verantwortung für sich und die Gesellschaft erkannt werden kann und Vernunft handeln verlangt wird. Planspiele stellen ein systemisches Konstrukt dar, das Realität nicht kopiert, sondern neu in ihrer Dynamik und Beschaffenheit konstruiert. Die Regeln werden dem System angepasst, sodass im Ganzen eine Art Mikrokosmos entsteht, konsequenzlos für die Weltbühne, konsequenzvoll für das eigene Leben und dessen Gestaltung

Neu sind Planspiele indes nicht. Selbst das Schachspiel und seine Vorgänger können als Planspiele benannt werden, beschreiben sie doch die Simulation einer komplexen militärisch-taktischen Situation. De facto gibt es auf dem Markt drei Arten von Planspielen: militärische, wirtschaftliche und eben politische. Pädagogisch einzuordnen sind sie in die Familie der Rollen- und Simulationsspiele. Dennoch grenzen sie sich von Rollenspielen, wie sie im professionellen Einsatz als z. B. therapeutisches oder analytisches Instrument eingesetzt werden, klar

ab. In Rollenspielen steht die Rolle selbst im Mittelpunkt des Interesses, und die begleitende Frage lautet: Wie reagiert die Rolle auf situative Herausforderungen. In politischen Planspielen spielen die Charaktere eine eher untergeordnete Rolle. Wichtig sind hier die Gesamtsituation, sich vernetzende Handlungsstränge und Entscheidungsfindungen.

Hohe Leitungskompetenz

All dies setzt eine hohe Leitungskompetenz des Spielleiters voraus. Zunächst ist die Herausforderung an die Vorbereitung und Organisation. Sofern nicht ein vorgefertigtes Planspiel benutzt wird, ist der Zeitaufwand für die Entwicklung eines neuen immens hoch. Neben diesem zeitlichen Aufwand ist auch der Aufwand zu bedenken, der die innere Struktur des Planspiels betrifft. Die Rolle der Leitung setzt unabdingbares Wissen der formalen Materie voraus. Nur so kann die Leitung während des Planspiels souverän auftreten. Die Leitung eines Planspiels fordert die Leitung als Handelnden auf drei Ebenen: organisatorisch, pädagogisch und reflektiv. Der organisatorisch Handelnde kümmert sich um die richtige Abhandlung des Planspiels. Ihm obliegt die Überwachung der Spielregeln und Organisation des Spielablaufs, der Räumlichkeiten etc. Der pädagogisch Handelnde arbeitet am und mit den Teilnehmenden des Planspiels, z. B. in Hinsicht auf Empowermentstrategien. Er sorgt sich um die Motivation und die Erreichung von Intentionen und Zielen. Der reflektiv Handelnde schließlich bildet die Kontrollinstanz.

Seine Aufgabe liegt darin, Spielprozesse zu dokumentieren, Höhe- und Tiefpunkte zu erkennen und Feedback zu geben. Falls diese Aufgaben von mehreren Personen übernommen werden, was empfehlenswert ist, müssen sie in einer ständigen Interaktion stehen, um Wandlungen im Spielprozess frühzeitig erkennen und dementsprechend intervenieren zu können.

Gefahr der Überfrachtung

Bei allen positiven Effekten, die ein Planspiel haben kann, muss auch auf einige Risiken hingewiesen werden. Es läuft schnell Gefahr, überfrachtet zu werden. Sei es von der politischen Thematik oder auch von einer pädagogischen. Die Realität kann zu einfach wiedergegeben werden, und alle politischen Probleme scheinen einfach lösbar zu sein. Schließlich kann es auch im Gegenteil zu sehr eine Realitätskopie sein, sodass die Teilnehmenden kaum eine Möglichkeit haben, Komplexität zu durchdringen.

Politische Planspiele werden zu unterschiedlichen Zwecken entwickelt, zum Beispiel von der Akademie Klausenhof. Dort wurde das Planspiel »Zoff in Stoiverhoff« erarbeitet, das ein Teil des Seminars »Arbeit im Integrationsrat« war und für den Preis Politische Bildung 2011 nominiert wurde. Dieses Planspiel dient als Beispiel für kundenspezifische Planspiele, die neben dem Effekt der rhetorischen Bildung auch neue Erkenntnisse zu politischen Diskussionen bringen. Konkret ging es in dem Planspiel um eine fiktive westdeutsche Gemeinde, in der ein Diskussionsprozess im Gange ist, ob eine bilinguale Grundschule eingeführt werden soll. Die Teilnehmenden lernten begründete und unbegründete Pro- und Contraargumente kennen und konnten ihren eigenen Erfahrungshorizont weiterentwickeln. So wurden moderate Meinungen demokratischer Parteien und Bürger für und gegen die bilinguale Grundschule geäußert. Es gab

aber auch extreme Stimmen, die nahe an gesellschaftlichen Tabuthemen operierten.

Kooperation mit Landesintegrationsrat NRW

Das Seminar und das Planspiel entstanden durch eine Kooperation mit dem Landesintegrationsrat NRW. Teilnehmende des Planspiels waren Menschen, die Mitglied eines Integrationsrates waren oder werden wollten. Für diese politischen Akteure war es schon insofern wichtig, das Planspiel zu spielen, als dass sie verstanden, wie unterschiedliche Meinungen zustande kommen und wie politische Kompromisse entstehen können. Politische Planspiele können also einen Beitrag dazu leisten, für ein Verstehen der politischen Landschaft zu sorgen. Mehr noch: Sie können dazu führen, dass auch politisch motivierte Handlungen verstanden werden können, sodass darin eine Grundlage für Partizipation gesehen werden kann. Aus »denen da oben« werden handelnde Menschen, die ihre Entscheidungen aufgrund bestimmter Umstände treffen müssen.

Marco Düsterwald ist Leiter des Arbeitsbereichs »Politische Bildung/Jugendakademie« der Akademie Klausenhof.



Planspiel »Zoff in Stoiverhoff«