

Das Planspiel im Politikunterricht, Teil 1

Geschichte

Das Planspiel als ein primär strategisches Spiel kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Seine Ursprünge reichen bis in die Zeit um 3000 v. Chr. 1) Planspiele wurden in der Folge vor allem für militärische Zwecke verwendet und über die „Sandkastenspiele“ der Militärs im Laufe der Zeit immer mehr verfeinert.

Nach dem Ersten Weltkrieg vereinzelt und nach dem Zweiten Weltkrieg verstärkt fand das Planspiel im „business-management-training“ Anwendung. Heute gehört es zum festen Bestandteil der Aus- und Weiterbildung von Führungskräften in der Wirtschaft. Als wesentliches Ziel wird dabei angestrebt, das unternehmerische Entscheidungsverhalten von Führungskräften der Wirtschaft zu trainieren.2)

Seit den 50er Jahren interessieren sich auch Schulpädagogen, vor allem aus dem englischsprachigen Raum, für das Planspiel. Unter dem Oberbegriff „Simulationsspiele“ versuchten sie die Methode in verschiedenen Fächern (Geschichte, Geographie, Völkerkunde usw.) zu nutzen.3) In den 60er Jahren fand das Planspiel dann auch Eingang in den Bereich der politischen Bildung, vorwiegend jedoch in der politischen Erwachsenenbildung. Im schulischen Bereich hat die Planspielmethode in der Bundesrepublik Deutschland so gut wie keine Tradition. Daß Planspiele auch hier mit Erfolg eingesetzt werden können, ist den meisten Lehrerinnen und Lehrern eher unbekannt.4) Im Gegensatz zum Rollenspiel 5) werden Planspiele im Politikunterricht nur selten durchgeführt, obgleich sie sich für politisches Lernen in ganz besonderer Weise eignen.

Begriff

Ein Symptom für die Unsicherheit beim Umgang mit dem Planspiel in der Schule und im Politikunterricht ist die begriffliche Unklarheit, die sich in der Literatur in unterschiedlichen Definitionen ausdrückt. Unter anderem heißt es: „Ein Planspiel bedeutet, eine gedachte Lage, eine Situation oder einen Fall auf eine Lösung oder ein Ziel hin durchzuspielen“,6) oder: „Im politischen Bildungsbereich verstehen wir darunter ein Entscheidungsspiel“7) und: „Das Planspiel ist ein Spielmodell, in dem Entscheidungsprozesse simuliert werden.“8)

Die meines Erachtens überzeugendste Definition, die auch den folgenden Überlegungen zugrunde gelegt wird, stammt von Hilpert Meyer. Danach sind „Planspiele ... komplex gemachte Rollenspiele mit klaren Interessengegensätzen und hohem Entscheidungsdruck.“9)

Kennzeichen des Planspiels

In dieser Definition wird unter anderem deutlich, daß es schwierig ist, den Unterschied zwischen Rollenspielen, die wir in den beiden letzten Heften der Wochenschau *methodik* behandelt haben, und Planspielen theoretisch befriedigend zu bestimmen. Die Grenzen sind fließend, denn auch in Planspielen müssen Spielerinnen und Spieler bestimmte Rollen übernehmen. Die Rollen in einem Planspiel unterscheiden sich jedoch von den Rollen in einem Rollenspiel.

Während im Rollenspiel Spielerinnen und Spieler sich in der Regel mit einer bestimmten Person identifizieren, z.B. mit der Rolle der Mutter, des Vaters, der Rolle eines Lehrers oder eines Polizeibeamten, repräsentiert die Rolle im Planspiel nicht in erster Linie eine Person, sondern z.B. bestimmte Positionen wie etwa die, nach der parlamentarischen Entscheidung zum Paragraph 218 das Bundesverfassungsgericht anrufen zu wollen, oder sie steht für politische Institutionen, für Organisationen oder Interessengruppen: Die Rolle des Bundesverfassungsgerichts z.B. oder die Rolle der Betriebsleitung bzw. des Betriebsrats usw. Natürlich sind auch diese Rollen immer an Personen gebunden – nur Personen können Träger von Rollen sein – aber nicht die Person, ihre Meinung, ihre Befindlichkeit oder ihr Verhalten wird hier primär durch die Rolle ausgedrückt, sondern die Position einer bestimmten politischen und/oder gesellschaftlichen Gruppe,

die Haltung und das Handeln einer Institution oder einer Organisation usw. Dadurch ist das Rollenverhalten stark formalisiert und dem Rollenträger weitgehend vorgegeben. Der Spielraum für individuelle Rolleninterpretationen ist im Vergleich zum Rollenspiel erheblich geringer. Planspiele liegen daher, schon von ihrem Rollenverständnis her, im wesentlichen auf der Ebene des politischen Lernens und weniger auf der Ebene des sozialen Lernens.

Planspiele haben als Simulationsspiele, ähnlich wie Rollenspiele, Modellcharakter. Das heißt, im Planspiel werden die komplexen politisch-gesellschaftlichen Relevanzbezüge, die Hintergrund, Rahmen und Gegenstand des Planspiels sind, auf einzelne typische Daten, Strukturen, Bedingungen, Intentionen und Handlungsabläufe reduziert. „Es entsteht ein vereinfachtes Modell der Realität, in dem aber alle grundlegenden Eigenschaften erhalten bleiben.“ (10) Ziel von Planspielen ist es, die komplexe politische und/oder gesellschaftliche Wirklichkeit, schwer zugängliche Zusammenhänge und Prozesse überschaubar und damit transparent zu machen. Dabei sind Planspiele insgesamt komplexer als Rollenspiele. Sie beanspruchen mehr Zeit, mehr Raum und Material und in der Regel auch eine höhere Zahl von Mitspielern.

Gegenstand von Planspielen sind Entscheidungsprozesse, die aus einem tatsächlichen oder fingierten, aus einem gegenwärtigen, vergangenen oder aus einem vorweggenommenen, in der Zukunft liegenden, "objektiven Konflikt" resultieren. Wenn man davon ausgeht, daß Entscheidungsprozesse auch kennzeichnendes Merkmal der politischen Realität sind,¹¹⁾ die durch das Planspiel abgebildet werden soll, weist dies wiederum auf die große Nähe von Planspielen und politischem Lernen hin.

Der Gegenstand „Entscheidungsprozeß“ bedingt die Struktur und den Verlauf von Planspielen. Im Entscheidungsprozeß sollen gesellschaftliche und politische Probleme und Konflikte aus der Interessenposition einer übernommenen Rolle heraus im Spiel „gelöst“ werden. Das heißt: Im Planspiel muß es zu einer Entscheidung kommen, der Konflikt soll nicht vertagt werden, nicht weiterschwelen, sondern so oder so gelöst werden.

Dabei erfolgt die Konfliktaustragung gruppenweise, was Kommunikations- und Interaktionsprozesse notwendig macht, die der eigentlichen Entscheidung vorgelagert sind. Kommunikationsprozesse finden innerhalb der einzelnen Spielgruppen statt, wenn es darum geht, zur Durchsetzung der jeweiligen Position eine bestimmte Strategie und bestimmte Taktiken zu entwickeln, den Grad der Kompromißbereitschaft der Gruppe zu bestimmen, die „Essentials“ der Gruppenposition festzulegen usw.

Interaktionsprozesse finden zwischen den beteiligten Gruppen statt, wenn es darum geht, den Gegner und seine Strategien zu erkennen, seine Reaktionen zu testen, zu paktieren, Bündnispartner für Mehrheitsentscheidungen zu gewinnen usw. Das Planspiel enthält so eine Kette von Entscheidungen: Entscheidungen innerhalb der eigenen Gruppe – Entscheidungen zwischen den einzelnen Gruppen – die Entscheidung über den Konflikt bzw. über das Problem selbst. Auf jede dieser Entscheidung erfolgt eine Reaktion, so daß stets eine neue Entscheidungssituation entsteht, auf die es flexibel zu reagieren gilt. Darüber hinaus werden auf diese Weise für den einzelnen auch Entscheidungsfolgen sichtbar.

Handeln im Planspiel heißt vor allem Analyse von Problemen, Abwägen von Alternativen, Entwicklung von Strategien und Taktiken sowie Treffen von Entscheidungen zur Realisierung der aufgestellten Ziele. 13) Planspiele sind daher im allgemeinen dort einsetzbar, wo formale politische Prozesse sowie Systemmechanismen deutlich gemacht, wo Abhängigkeiten Einzelner und Gruppen von vorgegebenen Strukturen und Systemen veranschaulicht und Einsicht in Interessenlagen, Machtstrukturen und Entscheidungszwänge verdeutlicht werden sollen. 14)

Planspiele sind daher immer problem- und nicht wissensorientiert. Die für den Spielprozeß notwendigen Kenntnisse und Fakten eignen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entweder während des Spiels an. Dann ist es notwendig, in das Planspiel lehrgangsmäßig organisierte Phasen der Wissensvermittlung

einzulagern. Oder aber das Planspiel ist die kompakte und handlungsbezogene Auswertung und Anwendung des vorher, in einem Lehrgang aufgearbeiteten Fachwissen.

Sieht man allein die Ziele, scheint das Planspiel eine der wichtigsten Methoden für den Politikunterricht zu sein, doch Vorsicht ist angebracht. Mit dem Einsatz von Planspielen im Politikunterricht sind auch eine Reihe von Gefahren verbunden. So besteht immer die Tendenz, daß das Planspiel unkritisch auf die Wirklichkeit übertragen und so ein falsches Bild der politischen Realität vermittelt wird, in die eine Reihe von Faktoren einfließen, die im Spiel unberücksichtigt bleiben müssen.

Planspiele laufen Gefahr, „den für eine optimale Durchführung notwendigen Kenntnisstand und die erforderliche Verarbeitungskapazität von Teilnehmern zu überschätzen“. Dies kann letztlich zum Scheitern des Planspiels führen oder dazu, daß das Planspiel für politisches Lernen unergiebig wird, weil z.B. zu schlicht. Es kann auch leicht passieren, daß es zu Ungleichgewichten zwischen den einzelnen Spielgruppen kommt. Dadurch werden die Ergebnisse des Planspiels erheblich beeinflusst und im Vergleich zur Realität verfälscht.

Planspiele im Politikunterricht können auch dazu führen, daß bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern statt Kritikfähigkeit und Bereitschaft zum Engagement genau das Gegenteil erreicht wird, nämlich Anpassung an und Resignation vor scheinbar unvermeidlichen Systemzwängen.

Die Qualität von Planspielen und ihre Bedeutung für den Politikunterricht hängen im wesentlichen von der Sorgfalt ihrer Vorbereitung ab, von der Art ihrer Durchführung und von dem Gewicht der anschließenden Auswertung.

Als nächstes werden wir uns daher mit dem konkreten Einsatz von Planspielen im Politikunterricht beschäftigen und damit, was dabei alles berücksichtigt werden muß.

Peter Massing

Anm: Vgl. Tylor, J.L. & Walford, *Simulation in the classroom*. Harmondsworth 1972, S. 20

Vgl. Gunter Ebert, *Planspiel – Eine aktive und attraktive Lehrmethode*; in: Helmut Keim (Hrsg.), *Planspiel, Rollenspiel, Fallstudie*. Köln 1992, S. 27. Vgl. Horst Friedrich, Rainer Tschersig, *Planspiel: Gesamtwirtschaftliche Stabilität und Gruppeninteressen*. Köln 1980, S. 7ff

Vgl. Rainer Silkenbeumer, Asit Datta, *Rollenspiel und Planspiel*. Hannover 1975, S. 42

Heinz Klippert, *Planspiel in Schule und Lehrerfortbildung – Überlegungen zur Implementation des Planspiels in der Schule*; in: Helmut Keim (Hrsg.), a.a.O.

Vgl. *Wochenschau methodik* Heft 2 und Heft 3/4 1995

Bernd Henning, *Planspiel*; in: Wolfgang W. Mickel, Dietrich Zitzlaff (Hrsg.), *Handbuch zur politischen Bildung*. Bonn 1988, S. 255

Rainer Silkenbeumer, Asit Datta, a.a.O. S. 42

F. J. Kaiser, *Entscheidungsstraining*. Bad Heilbrunn 1973, S. 76

Hilpert Meyer, *Unterrichtsmethoden II: Praxisband*. Frankfurt a. M. 1987, S. 366

Bernd Henning, a.a.O., S. 255

Vgl. Peter Massing, „Politik als Prozess der Problemverarbeitung“ – Arbeitsbegriff und Analysemodell für den Politikunterricht I und II; in: *Wochenschau methodik* Heft 1 und Heft 2/3 1994.

Vgl. Hilpert Meyer, a.a.O. S. 366

Vgl. W. Rieck, *Planspiele im Hochschulunterricht*. Göttingen 1975, S. 27

Vgl. Rainer Silkenbeumer, Asit Datta, a.a.O. S. 44

Horst Friedrich, Rainer Tschersig, a.a.O., S. 18 mit leichten Ergänzungen

Bernd Henning, a.a.O., S. 257

aus: Methodik zu WOCHENSCHAU-Themenheft, Nr. 5/1995