

Suzette-Haden-Elgin-Institut für
Fiktionale Sprachen

TLÖN
Nationaluniversität



HOW TO NOT GET SHIPWRECKED IN THE DIGITAL OCEAN

DIGITALES PLANSPIEL IM HYBRIDEN SEMESTER-SZENARIO

Beitrag zum *Ideathlon 2020* an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

[Margarete Imhof](#)

Ladan Beheshtsarai

Henrik Bellhäuser

Dilek Dizdar

Sabine Lang

Marvin L. Martiny

Clara S. Olshausen

Kerstin Rüter

Konstanze Werner

Korrespondenz an: imhof@uni-mainz.de

1. Ausgangsfrage und Ziel des Planspiels

Im Sommersemester 2020 haben Studierende und Lehrende an der Universität erste Erfahrungen mit einer fast durchgängig digitalen Lehre gesammelt und dabei festgestellt, dass Handlungsentscheidungen nicht immer die beabsichtigten Effekte haben.

Diese unübersichtliche Situation enthält strukturell alle Merkmale eines komplexen Problems (vgl. Dörner, 1987):

- a. **Viele Faktoren gleichzeitig (Umgang)** beeinflussen den Lehrbetrieb.
- b. **Akteure treffen Entscheidungen auf Basis nicht vollständiger oder fehlender Information (Intransparenz).**
- c. **Die Akteure verfolgen ihre Ziele, und davon gibt es viele (Polytelie).**
- d. **Alles hängt mit allem zusammen (Vernetztheit).**
- e. Die Gesamtsituation löst **Emotionen aus, die sich dynamisch (Eigendynamik)** verstärken.

Das Planspiel baut in reduzierter und geschützter Umgebung das reale Szenario nach und lässt die Akteure konkret handeln. Dabei erfahren die Teilnehmenden die Aspekte des komplexen Problems unmittelbar, sie erleben die emotionale Dynamik und können im Debriefing Lösungsansätze reflektieren. Diese neue Sichtweise zu entwickeln, fällt den Beteiligten mit einem Perspektivwechsel leichter. Dazu haben sie im Spiel die Gelegenheit.

2. Aufbau des Planspiels

Erstes Ziel des Planspiels war, den Spielenden die Möglichkeit zu geben, die Herausforderungen für Newcomer (1. Semester, 2. Semester als digitale Erstsemester im Sommer sowie Studienortwechsler) im hybriden Semester aus verschiedenen Perspektiven handelnd nachzuvollziehen, zu beschreiben und schließlich den Handlungsbedarf für die Universität zu analysieren. So hat das Team für das Planspiel *How to not get shipwrecked in the digital ocean* ein Szenario entwickelt, in dem ein hybrides Semester simuliert wurde.

Betrachten wir **Ort, Zeit, Handlung** und **Personentableau** des Planspiels:

a. Ort:

Schauplatz des Spiels ist das fiktive Suzette-Hadin-Elgin-Institut für fiktionale Sprachen, das auf dem Campus der gleichfalls fiktiven Nationaluniversität des Provinzstädtchens Tlön gelegen ist. Abbildung 1 zeigt die fünf Schauplätze des Campus-Settings, auf denen sich die Akteure bewegen: Räume fürs Lehren und Lernen, für informellen Austausch, für Beratung, für Information und Service sowie fürs Wohnen. Dabei werden die konkreten Orte innerhalb jedes Schauplatzes noch einmal nach „prä-sent/analog“, „digital“ und „hybrid“ differenziert.

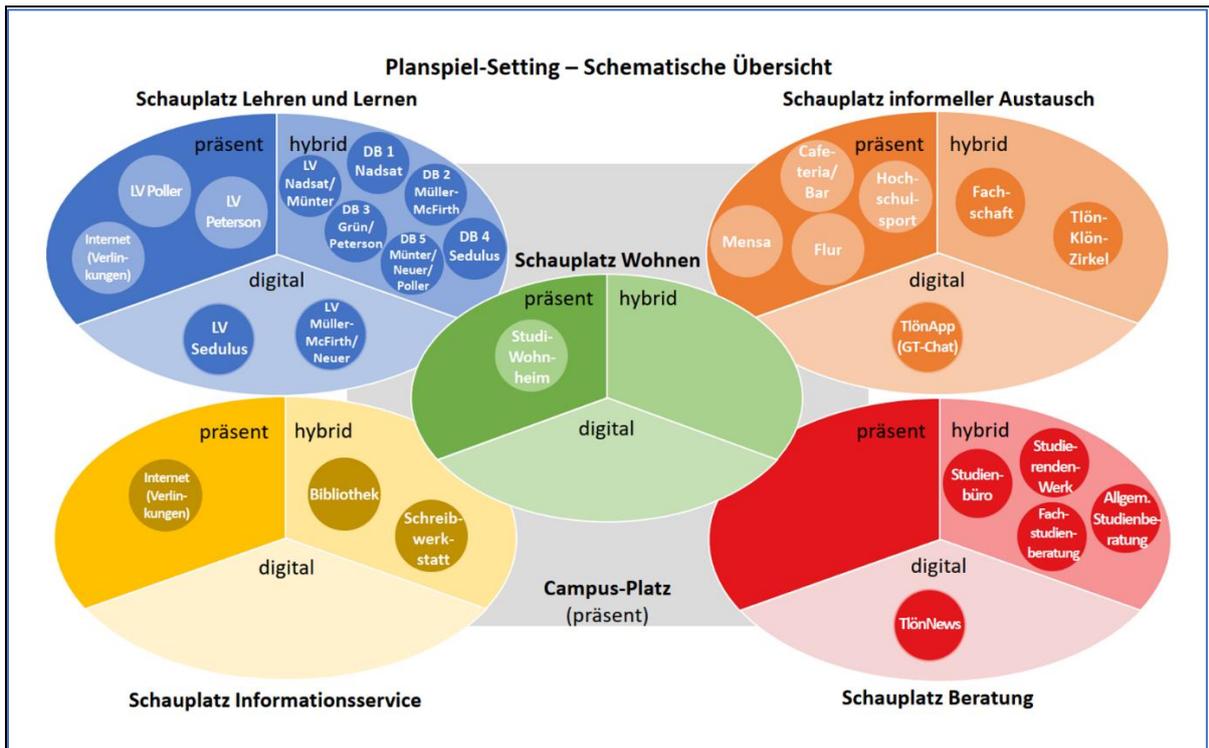


Abbildung 1: Komponenten des Campus der Nationaluniversität Tlön (© Sabine Lang).

Das Team entschied, das Szenario auf der Online-Interaktionsplattform *gather.town* zu entwickeln. Clara S. Olshausen hat die Schauplätze programmiert:

3

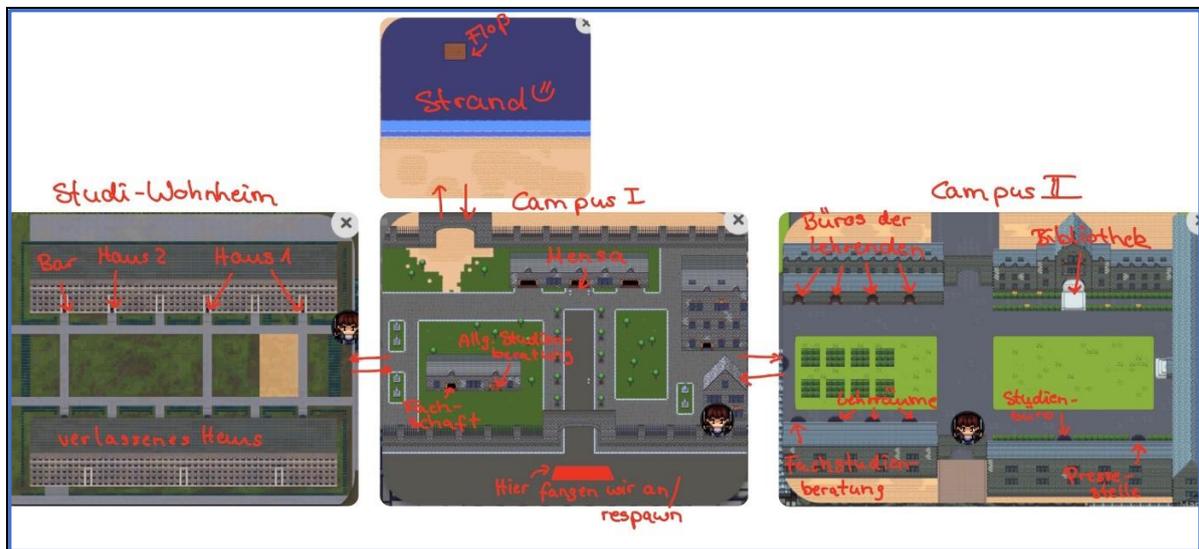


Abbildung 2: Ansicht des Campus der Nationaluniversität Tlön (© Clara S. Olshausen).

b. (Gespielte) Zeit

„Es ist 10.00 Uhr morgens, und langsam füllt sich der Campus. Es beginnt mit einem Umtrunk in Anwesenheit der Dekanin Müller-McFirth, die eine Begrüßungsansprache hält. Es bleiben noch ca. 75 Minuten, bis die ersten Lehrveranstaltungen beginnen. Bis dahin gibt es für Lehrende, Studierende und all die anderen Menschen an der Uni noch einiges zu erledigen, zu entdecken und zu erleben.“

So ging's los. Spielzeit und gespielte Zeit waren identisch. Die Gesamtspielzeit betrug 90 Minuten. Diese wurde in drei Phasen unterteilt. In der 1. Spielphase (75 Minuten) waren die Spielerenden damit beschäftigt, ihren verschiedenen Handlungsaufträgen nachzukommen. Hatten Lehrende und Studierende diese erfolgreich erfüllt, sollten sie sich in der 2. Spielphase in verschiedenen Lehrveranstaltungen (10 Minuten) zusammenfinden. Bis zum Ende blieben dann noch 5 Minuten Puffer.

c. Handlung und *dramatis personae*

Die Spielstruktur wurde dadurch bestimmt, dass jede Rolle (mindestens) zwei Arbeits- oder Handlungsaufträge erhielt. Dabei handelte es sich einerseits um das Studium/die Lehre betreffende curriculare Aufgaben wie

- das Vorbereiten einer Lehrveranstaltung auf der Basis etwa eines Lehr-Lernkonzepts zur Tandem-Lehre
- das Erstellen eines Stundenplans
- die Suche nach universitären Unterstützungsangeboten zum wissenschaftlichen Arbeiten u.v.m.

Die handelnden Personen waren Studierende, Lehrende, Berater und Beraterinnen und Personen im wissenschaftlichen Service. Die Spielenden hatten auch extracurriculare Aufgaben zu bewältigen:

- ein psychologisches Gespräch über Einsamkeit im ersten (digitalen) Semester
- sich universitäre Hilfe bei finanziellen Problemen suchen
- andere Studierende kennenlernen

Die Handlungen waren vorstrukturiert. Abbildung 3 gibt einen Überblick über die Herausforderungen und Arbeitsbereiche

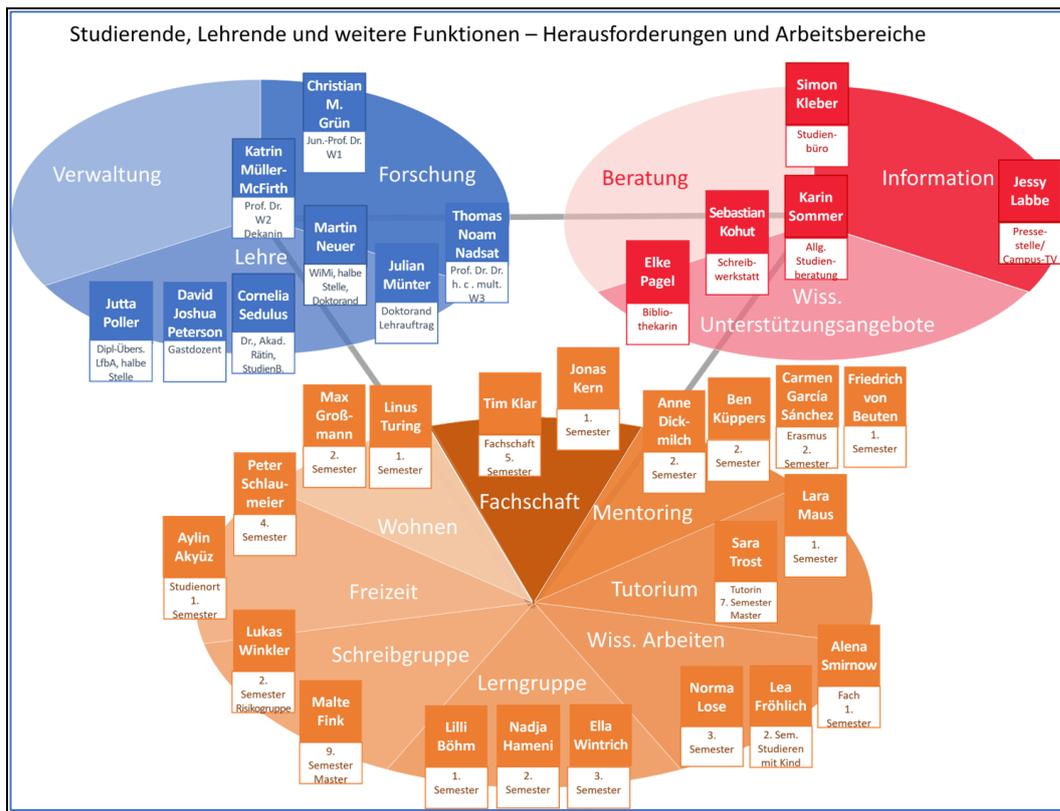


Abbildung 3: Arbeits- und Handlungsfelder der Personen (© Sabine Lang).

Die Charakterbeschreibungen der Personen waren so zusammengestellt, dass Grundzüge von Persönlichkeiten erkennbar waren, welche die Spielerinnen und Spieler noch ausgestalten konnten.

Abbildung 4 zeigt das Beispiel einer Rollenbeschreibung, welche die Teilnehmenden am Tag vor dem Planspiel erhielten. Auf dem Rollenblatt waren individuelle Aufgaben, Eckpunkte der Studien- oder auch Lehrvoraussetzungen notiert.

Insgesamt hat das Team 33 Rollen entwickelt, darunter 22 Studierende. Zur Unterstützung der Handlung wurden in den einzelnen Räumen Dokumente (das Vorlesungsverzeichnis in *TlönNustine*/die Sprechzeiten) hinterlegt, die sich öffnen ließen. Über virtuelle Tablets und kollaborative Online-Edito-



Rollenbeschreibung

Vorname + Name	Lilli Böhm
Rolle	Studentin, 1. Semester
Herausforderungen	Orientierungsprobleme im Studium; Lerngruppe finden
Aufgabe 1 (z.B. studienbezogen)	(1) Bitte wählen sie eine der fünf in diesem Semester angebotenen Lehrveranstaltungen aus und finden Sie sich um 11:15 Uhr zur ersten Sitzung ein. Zuvor müssen Sie sich jedoch im Studienbüro für die Veranstaltung anmelden. (2) Sie haben Schwierigkeiten, sich im Studium zurechtzufinden. Schließen Sie sich einer Lerngruppe an. (3) In der Lerngruppe erfahren Sie, dass Sie bis zum Ende des Semesters Toki Pona-Kenntnisse nachweisen müssen. Informieren Sie sich über Nachholmöglichkeiten.
Aufgabe 2 (z.B. persönlich)	Sie wollen sich mit der Bibliothek vertraut machen. Sie haben Interesse an einer Bibliotheksführung und fragen sich, ob die Bibliothek auch ein spezielles Informationsangebot für Erstsemester bereithält. Erkundigen Sie sich bei der entsprechenden Stelle.
Vorkenntnisse	keine
Einstellungen + Persönlichkeit + Lebensziele	Lilli Böhm studiert im B. A.-Studiengang Fiktionale Sprachen sowie BWL im Nebenfach . Pauken ist nicht gerade ihre Stärke, aber auf eine Lehre hatte sie keine Lust, da sie dann weniger Zeit für ihre Freizeitaktivitäten gehabt hätte. Sie ist lebenslustig, bisweilen aber etwas chaotisch und unorganisiert. Allerdings ist sie eine geschickte Netzwerkerin. Sie plant eine Karriere als Event-Managerin oder – wenn es damit nichts wird – als Lehrerin.
Einschränkungen Präsenz	keine
Einschränkungen digital	Sie besitzt lediglich ein Smartphone und ein Tablet.
Informationen + Materialien + Gerüchte	Gerücht: Sie hat gehört, dass Anne Dickmilch in Sachen Bibliothek Bescheid weiß.
notwendige Räume	Einzelzimmer im Studierendenwohnheim

ren wurden gemeinsam Dokumente bearbeitet. In einige Veranstaltungsräume/Büros waren neben Videoscreens auch beschreibbare Whiteboards hineinprogrammiert. Online-Sprechstunden und Online-Lehrveranstaltungen wurden über Raum-Links zur Videokonferenzplattform [Jitsi Meet](#) zugänglich.

3. Durchführung und Auswertung

Das Planspiel wurde mit ca. 30 Personen gespielt. Die Personen erhielten die Rollenpakete am Tag vor dem eigentlichen Spiel. Ein Rollenpaket enthielt eine Beschreibung des Szenarios, Hinweise auf die Spiel-Etikette und die Datensicherheit, einen Lageplan des Campus, eine technische Einweisung in *gather.town*, die Rollenbeschreibung sowie je nach Rolle weitere Dokumente und Materialien.

Das Spiel konnte auf *gather.town* weitestgehend wie geplant durchgeführt werden. Das Einloggen auf der Plattform und das Betreten des virtuellen Campus verliefen reibungslos.

Im Anschluss an das Spiel fand ein Debriefing in Kleingruppen sowie eine strukturierte Umfrage statt.

4. Ergebnisse und Erkenntnisse

Aus Rückmeldungen und eigenen, unsystematischen Beobachtungen während des Spiels haben wir eine Ergebnisübersicht erarbeitet.

4.1 Ergebnisse der Evaluation

Die meisten Beteiligten konnten in das Spiel und in ihre Rollen eintauchen. Sie konnten das Spiel ernsthaft durchspielen und sich mit ihren Figuren und Aufgaben identifizieren. Diese Aussagen sind eine zufriedenstellende Basis, um die Erkenntnisse für den hybriden Campus zu reflektieren.

4.2 Erkenntnisse für den digital hybriden Campus

a. Kommunikationsmanagement

„Was studierst Du so?“

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer meldeten zurück, dass die Möglichkeit zu informeller Kommunikation zwischen den Figuren im Spiel sehr wichtig war, und dass dies besser gelang als bei Kommunikations- und Lernplattformen, die als Kooperations- und Wissensmanagement-Systeme ausgelegt sind. **„Was können wir im virtuellen Semester (mit *gather.town* oder anderweitig) tun, um auch informelle und private Kontakte zwischen Studierenden zu ermöglichen?“**

„Da ist die Kollegin zuständig!“

Die Fragen, wer für was zuständig ist, der aktuelle Stand der gültigen Ausnahmeregeln, all das sind Aspekte, die oft in informellen Kommunikationssituationen vermittelt oder überprüft werden. **„Was können wir im digitalen Universitätsbetrieb tun, um auch informellen Austausch zwischen Studierenden zu ermöglichen?“**

„Wir machen das zusammen!“

Durch die konkreten Aufgaben war der Anstoß zur Kommunikation mit den anderen Figuren im Tableau gegeben. Die Organisation von Gruppen per se reicht nach Ansicht der Beteiligten nicht aus, um Menschen miteinander ins Gespräch zu bringen. Eine konkrete, womöglich auch gemeinsame Aufgabe motiviert die Kontaktaufnahme. **„Wie kann man Gruppen unter Studierenden bilden, um die Kontaktaufnahme zu erleichtern und zu vertiefen?“**

„Wer bin ich und wenn ja, in welchem Raum?“

Die Erfahrung im Spiel hat aus Sicht der Spielenden gezeigt, dass die Kommunikation im digitalen Raum im Vergleich zur Präsenzkommunikation veränderten Regeln unterliegt und dass die Konventionen der digitalen Kommunikation wenig explizit und verbindlich sind. Das wird beispielsweise in Kennenlernsituationen deutlich. **„Wie gehen wir in der digitalen Kommunikation miteinander um? Welche Information braucht das Gegenüber von mir, damit wir uns ausreichend gut verständigen können?“**

b. Informationsmanagement

„Ich hätte da gern mal ein Problem ...“

Im Spiel waren in Analogie zur Organisation auf dem realen Campus Beratungs- und Informationsszenarien vorgesehen. Besonders zu Beginn des Spiels, als ein regelrechter Stau im Büro der allgemeinen Studienberatung entstand, wurde deutlich, wie hilfreich es wäre, den Studierenden ein **Organigramm zur Strukturierung von Beratungsangeboten** bereitzustellen oder gleich eine **Hotline für Erstsemesterstudierende**.

„Wo hast Du das gelesen?“

Eine andere Herausforderung, die sich im Spiel zeigte, bestand darin, dass relevante Information nur an einem Ort zu erhalten war. Die Teilnehmenden schlugen daher vor, dass **dieselbe Information an mehreren Stellen** verfügbar sein sollte.

„Hilfe, ich bin rausgeflogen!“

Die wenigen Situationen mit technischen Problemen haben zwar das Spielergebnis nicht im Kern beeinträchtigt, waren aber doch für die betroffenen Personen unerfreulich und frustrierend. **Eine Anlaufstelle für technischen Support für Studierende** wäre hilfreich.

„Nur in Ruhe!“

Die Studierenden im Spiel benötigten Zeit, um sich umzusehen, ihre Bedürfnisse zu sortieren und ihre Vorgehensweise zu strukturieren. Deshalb ihr Fazit: „**Immer langsam mit den jungen Leuten!**“, die Studierenden **im Zeitmanagement zu unterstützen**.

c. Die Spielplattform *gather.town*

Die von uns auf *gather.town* entworfene Online-Campus kann realitätsnahe Interaktionen der Spielerinnen und Spieler im Virtuellen erfahrbar machen. Da wir zwei Konferenztools (*gather.town*, und *Jitsi*) miteinander verschränkt haben, wurde den Spielern der funktionelle Unterschied und damit nicht zuletzt die Bedeutsamkeit des informellen interaktiven Austausches deutlich. Viele Spieler haben es begrüßt, online zu sein und dennoch die Flexibilität der *face-to-face*-Kommunikation zu erfahren.

8

5. ... und was jetzt? Interpretation und Diskussion des Spiels und seiner Ergebnisse

Das Planspiel hat mit dem Spaßfaktor überzeugt. Das Ziel (Komplexität des Problems darstellen) ist erreicht. Es wurde klar, wie viele Faktoren miteinander zusammenhängen, wie Menschen mit unterschiedlichen aktuellen Zielen (nicht) dort ankommen, wo sie hinstreben.

Nach Einschätzung der Autorinnen und Autoren ist das Lern- und Erkenntnispotential des Planspiels noch nicht ausgeschöpft. Darüber hinaus ist auch das Potential deutlich geworden, das die Plattform *gather.town* für konkrete Anwendungen im Rahmen von Lehrveranstaltungen, Einführungsveranstaltungen oder informellen Treffen bietet, sie regt zur kreativen Ausgestaltung an.

Literatur

Dörner, D. (1987). *Logik des Misslingens*. Hamburg: Rororo.

Imhof, M. & Starker, U. (2020). Das psychologische Planspiel als didaktisches Szenario – Anwendung und Nutzen. In Krämer, M., Zumbach, J. & Deibl, I. (Hrsg.), *Psychologie-Didaktik und Evaluation XIII* (S. 161-169). Aachen: Shaker. <http://dx.doi.org/10.23668/psycharchives.4252>