

In Dörfern und Regionen spielerisch den Sprung wagen

Moritz Kirchesch • Eric Treske

Viele Dörfer und ländliche Regionen haben aktuell ähnliche Probleme: Die Menschen werden älter, die Bevölkerungszahlen gehen zurück, Infrastruktur geht verloren und in der Folge veröden die Ortskerne. Gleichzeitig gibt es viele Menschen, die sich einbringen möchten, um die Situation ihres Ortes zu verbessern und ihn zukunftsfest zu machen. Dies ist nicht trivial. Es gelingt, wenn unterschiedlichste Akteure zusammenarbeiten, nicht nur Verwaltung, Politik und einzelne Initiativen.

Was sind die entscheidenden Fragen und Probleme im Dorf, die es zu lösen gilt? Wie kann man diese Veränderung angehen? Wer aus der Gemeinschaft macht mit oder sollte aktiv angesprochen werden? Möchte man dem Dorfzentrum neues Leben einhauchen, das Dorfgemeinschaftshaus umbauen oder ein Leitbild für den Ort oder die Region entwickeln? Oft erscheinen diese Herausforderungen nicht greifbar oder wirken unübersichtlich. In Fachkreisen spricht man von »Wicked Problems«, also dynamischen Fragestellungen, für die es keine eindeutigen Lösungen gibt und von einer Vielzahl von Akteuren beeinflusst werden.

Patentlösungen gibt es nicht, aber eine Vielzahl von Ideen und Projekten, die Andere bereits für ihre spezifisch Situation entwickelt und umgesetzt haben. Eine unserer Aufgaben als Deutsche Vernetzungsstelle Ländliche Räume (DVS) im Rahmen des Europäischen Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums (ELER) ist es, solche Beispiele zu sammeln und zu verbreiten, um zu zeigen, was alles möglich ist. Mit unserem Angebot »Zukunft gestalten in Dorf und Region« gehen wir noch einen Schritt weiter und werden zusammen mit den Menschen vor Ort, ihren Erfahrungen und ihrem Wissen aktiv. Wir unterstützen mit spielerischen Verfahren (1) passende Lösungen zu entwickeln. Spiele helfen, Komplexes zu überblicken, Ideen konkreter herauszuarbeiten und einfach schneller ins Tun zu kommen. Interessierte Dörfer und Regionen, in denen sich bereits Akteure zusammengetan haben, können sich bewerben und mit der Unterstützung der DVS und des Büros intrestik sich den Zukunftsvisionen ihres Dorfes oder ihrer Region spielerisch annähern.

Was erwartet mich beim Planspiel der DVS?

Die DVS schlägt einen konzeptionellen Rahmen vor, entsprechend den Angaben aus den Vorgesprächen. Am Workshoptag moderieren und dokumentieren wir Prozess und Planspiel vor Ort und wenn, wie 2021 durch die Corona-Pandemie erforderlich, natürlich auch digital. Dies läuft klassisch wie folgt ab:

Wie in jedem Planungsprozess geht es um die Lösung eines praktischen Problems. Zunächst geht es darum, dass die Teilnehmenden ein gemeinsames Verständnis der Situation vor Ort entwickeln, dieses zu visualisieren und so ihre Herausforderungen zu konkretisieren. Man baut gemeinsam das Spielsetting auf. Dann spielt man mit den Alternativen, mit den selbstverständlichen und den bislang unbekanntem. Daraus entwickeln die Teilnehmenden ihre Strategien, treffen Entscheidungen, formulieren Ziele und Lösungsansätze. Diese werden im

Anschluss ausprobiert. Am Ende des Spiels steht idealerweise eine gemeinsame Vision oder der Fahrplan mit konkreten Meilensteinen und Zuständigkeiten.

Die Fragen der Dörfer und Regionen sind so vielfältig, wie die Dörfer und Regionen selbst. Wir haben aber im Lauf unseres Angebotes erfahren, dass es eine Gemeinsamkeit gibt. So ist eine Frage, die viele der Dörfer umtreibt, die Sorge um die Zukunft der Gemeinschaft, insbesondere der gewachsenen Vereinsstrukturen im Ort.

Um was wurde bisher gespielt?

Im Frühjahr 2021 setzte sich beispielsweise ein Dorf mit der Frage auseinander, wie im Jahr 2035 die »neuen« Nutzungen im Dorfgemeinschaftshaus aussehen könnten? Dieses Spiel haben wir online auf einem digitalen Whiteboard umgesetzt. Die Teilnehmenden vertraten ihre Interessen, schlüpfen in Rollen oder Personas (2). Eine 80-jährige Dame machte sich zum Beispiel Gedanken über die Bedürfnisse ihrer Enkel. Ein Bürger nahm die Position der Verwaltung ein. Raum für Raum, Ebene für Ebene wurden diskutiert und durchgespielt. Zwei Stunden später standen die groben Ideen fest. Der nächste Schritt war die Formulierung des Förderantrages.

In einem anderen Ort stand die Frage im Raum, wie der Ortskern lebendig gestaltet oder wiederbelebt werden könnte. Die Spielenden standen dabei um einen großen Tisch und griffen in das dreidimensionale Modell der zentralen Dorfstraße mit all ihren Einzelhandelsgeschäften und gemeindlichen Einrichtungen. Häuser, Räume und Flächen bekamen neue Nutzungen zugeordnet, dazu warb man um Unterstützung und Ressourcen. Gemeindevertreter und Immobilienbesitzerinnen kalkulierten schließlich die monetären, sozialen und kulturellen Gewinne. Geht nicht, gibts nicht, zur Not macht man einen zweiten Anlauf. Es ging um den Kompromiss, nicht die »objektiv« rationellste Lösung.

Welche Vorteile haben Planspiele gegenüber anderen Beteiligungsverfahren?

Es ist vielleicht ein Klischee, aber man löst kein Problem mit den gleichen Denk- und Handlungsweisen, die dessen Ursache war. Zu Spielen unterstützt Menschen dabei, ihre Komfortzonen zu verlassen. Es kommt zum Ausprobieren und dem Entwickeln einer gemeinsamen Erzählung. Im Zeitraffer spielen die Teilnehmenden verschiedene Möglichkeiten durch und reagieren auf die Vorschläge der anderen Gruppen und Akteure. Man kann es sich wie in einem Sandkasten vorstellen: Es entstehen Burgen und Geschichten und man vergisst kurzzeitig seine Umwelt.

Ein gutes Spiel hat klare, für jedermann verständliche und geltende Regeln. Alle spielen unter den gleichen Bedingungen. Die Situation reguliert sich von selbst, da alle Beteiligten darauf achten, dass getroffene Vereinbarungen, wie zum Beispiel Redezeiten, eingehalten werden. Ein entlastender Nebeneffekt für die Moderation und ideal, um unterschiedliche Zuständigkeiten, in einer Gemeinde in den Dialog zu bringen.

Ein Planspiel hat zu Beginn eines Beteiligungsprozesses die Funktion, schnell die unterschiedlichen Perspektiven einzusammeln, auf den »Tisch zu legen« und so die Aufmerksamkeit zu fokussieren. Es braucht wenig Zeit um ein Projekt zu starten. Ein Spiel während des Planungsprozesses motiviert. Es zeigt zugleich Fehlstellen und Ansatzpunkte, skizziert parallel schon die möglichen Umsetzungen. Es unterstützt die Bereitschaft in Alternativen zu denken und deren Auswirkungen zu beobachten. Planspiele am Ende eines Beteiligungsprozesses eingesetzt, vermitteln den Nicht-Anwesenden lebendig die Ergebnisse, und laden zum Feedback ein. Und schließlich machen Spiele einfach Lust auf die Umsetzung.

Anmerkungen

(1) Die Formulierung »spielerische Verfahren« schließt Spiele, Planspiele und Policy Games ein.

(2) Personas veranschaulichen die typischen Vertreterinnen und Vertreter einer Zielgruppe. Sie haben Erwartungen, Werte, Wünsche und Ziele und zeigen menschliche Verhaltensweisen.

Autoren

Moritz Kirchesch ist Referent für Mobilität in ländlichen Räumen bei Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung im Referat 421 – Deutsche Vernetzungsstelle Ländliche Räume (DVS). Die DVS macht sich stark für die Entwicklung der ländlichen Räume in Deutschland: Unser Ziel ist es, die Zukunftsfähigkeit der ländlichen Regionen für Mensch und Natur zu sichern.

Kontakt:

Deutsche Vernetzungsstelle Ländliche Räume (DVS)
in der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE)
Deichmanns Aue 29
53179 Bonn
Internet: www.netzwerk-laendlicher-raum.de/planspiel

Eric Treske ist Gründer des Büros intrestik. Das Büro intrestik unterstützt und begleitet Gemeinden bei der Entwicklung und Einführung sozialer Innovationen: In unserer Arbeit nutzen wir spielerische Ansätze, denn ein Spiel reduziert die Komplexität eines Themas – ohne es zu vereinfachen.

Kontakt:

Intrestik
Holzstraße 33
80469 München
Internet: www.intrestik.de

Redaktion

Stiftung Mitarbeit
Redaktion eNewsletter Wegweiser Bürgergesellschaft
Björn Götz-Lappe, Ulrich Rüttgers
Ellerstr. 67
53119 Bonn
E-Mail: newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de