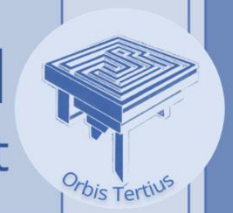


Suzette-Haden-Elgin-Institut für
Fiktionale Sprachen

TLÖN
Nationaluniversität



HOW TO NOT GET SHIPWRECKED IN THE DIGITAL OCEAN

DIGITALES PLANSPIEL UM STUDIENANGEBOTE, HÜRDEN UND HILFEN IM HYBRIDEN SZENARIO

Team:

Prof. Dr. Margarete Imhof, Psychologie in den Bildungswissenschaften (FB 02)

Ladan Beheshtsarai, Zentrum für Lehrerbildung

Dr. Henrik Bellhäuser, Psychologie in den Bildungswissenschaften (FB 02)

Prof. Dr. Dilek Dizdar, Translationswissenschaft und translatorische Kompetenz (FB 06)

Sabine Lang, Weblog-Projekt Fachmedienkompetenz und E-Learning Romanistik (FB 05)

Marvin L. Martiny, Mainz Grammaticalization Project

Clara S. Olshausen, cand. B.Sc., Biologie (FB 10)

Kerstin Rüter, Projekt PHILIS: Studienfachberatung (FB 05)

Konstanze Werner, Zentrum für Wissenschaftliche Weiterbildung

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

Kontakt: imhof@uni-mainz.de

Tlön mag ein Labyrinth sein, doch ist es ein von Menschen entworfenes Labyrinth, dessen Sinn es ist, von Menschen enträtselt zu werden.

Jorge L. Borges, „Tlön, Uqbar, Orbis Tertius“, 112

1. Ausgangsfrage und Ziel des Planspiels

Das digital gestützte Wintersemester 2020/2021 kommt unweigerlich auf die Universität Mainz zu. 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. Ein mit großem Engagement bis ins Detail durchorchestrierter Onlinekurs hat den Studierenden bisweilen eine zu große Workload aufgeladen; ein offener Kurs zur Selbstgestaltung hat häufig dazu geführt, dass die Studierenden den Überblick verloren haben. Es sind also Absichten und tatsächlich erzielte Wirkungen zu unterscheiden: kurzfristige Wirkungen von längerfristigen, Wirkungen auf den Lehrstoff von Effekten für die soziale Eingebundenheit der Beteiligten.

Diese unübersichtliche Situation enthält strukturell alle Merkmale eines komplexen Problems (vgl. Dörner, 1987; Starker, 2012):

- a. **Viele Faktoren gleichzeitig (Umgang)** beeinflussen den Lehrbetrieb. So bestimmt sich dieser nicht nur als ein mittlerweile vielfältiges Beziehungsgefüge aus digitaler, hybrider und Präsenzlehre; Bestimmungsvariablen wie etwa die jeweilige Fachkultur, Vorwissen und Kompetenzen der Lehrenden, Vorwissen und Kompetenzen der Studierenden, Thema und Ziel der Lehrveranstaltung, Verfügbarkeit von Technik, Motivation der Beteiligten u. v. m. kommen noch hinzu.
- b. **Akteure treffen Entscheidungen auf der Basis nicht vollständiger oder fehlender Information (Intransparenz):** Nicht alle relevanten Variablen oder ihre Bezüge sind untereinander sichtbar: Wie sieht das Leben der Studierenden außerhalb meiner Lehrveranstaltung aus, was haben sie sonst noch zu tun? Wie funktionieren Lernplattformen? Welche Tools gibt es für die Online-Lehre? Wie gut ist die Internetverbindung im Homeoffice und bei den Studierenden? Welche neuen Regeln gelten für Prüfungen? Wie bringe ich Arbeitsgruppen in die Gänge? ... Wie lange gilt welche Regelung in welchem Fachbereich für welchen Studiengang oder gar an der ganzen Uni? ...
- c. **Die Akteure verfolgen ihre Ziele und davon gibt es viele (Polytelie):** Die Studierenden wollen den Anschluss nicht verlieren, ihren Abschluss machen, gesund bleiben, ihre Freundinnen und Freunde treffen, neue Leute kennen lernen, endlich zeigen, was sie digital können. Die Lehrenden wollen für ihr Fach sensibilisieren und ihre Veranstaltungen kompetent und qualitativvoll gestalten, sie wollen keine Studierenden verlieren, sie brauchen aber auch Zeit zum Forschen, wollen sich im digitalen Raum nicht blamieren ...
- d. **Alles hängt mit allem zusammen (Vernetztheit):** Wenn an einer Stelle asynchrone Lehrveranstaltungen zur Planung in Eigenregie angeboten werden, müssen auf der anderen Seite Selbstmanagement-Kompetenzen vorhanden sein. Wenn alle montags die Aufgaben für die Woche auf die Lernplattform hochladen, macht das System platt. Wenn viele Studierende von zu Hause aus studieren, braucht die Uni mehr Serverkapazität. Wenn die wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter viel Zeit mit der digitalen Lehre verbringen, fällt die Qualifikationsarbeit unter den Tisch ...
- e. Die Gesamtsituation löst **Emotionen aus, die sich dynamisch (Eigendynamik)** verstärken: Frust und Ärger führen zu mehr Frust und Ärger. Die Einsamkeit am Schreibtisch führt zu depressiver Verstimmung, zu Ängsten, zu Gleichgültigkeit oder Hilflosigkeit. Technische

Probleme werden zu Aufregern, die Wahl von Kommunikationsplattformen zu Streitpunkten, die Nerven liegen blank und ein Funke genügt zur Eskalation.

Um zu verstehen und zu erleben, wie diese Faktoren ineinandergreifen und um Ansatzpunkte für mögliche Lösungsansätze zu erarbeiten, bietet sich die Methode des Planspiels an. Das Planspiel baut in reduzierter und geschützter Umgebung das reale Szenario nach und lässt die Akteure konkret handeln. Dabei erfahren die Spielerinnen und Spieler die Aspekte des komplexen Problems unmittelbar, sie erleben die emotionale Dynamik und können im Debriefing reflektieren, wo sie Lösungsansätze sehen. Diese neue Sichtweise zu entwickeln, fällt den Beteiligten in aller Regel leichter, wenn sie die Gelegenheit hatten, einen Perspektivwechsel vorzunehmen. Dazu haben sie im Spiel die Gelegenheit.

2. Aufbau des Planspiels

Ziel des Planspiels war also in erster Linie, den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit zu geben, die Herausforderungen für Studienanfängerinnen und Studienanfänger (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 Teilschauplätze des Campus-Settings, auf denen sich die Akteure bewegen würden: Ein Platz für Lehren und Lernen, für informellen Austausch, für Beratung, für Information und Service sowie für Wohnen. Dabei werden die konkreten Orte innerhalb jedes Schauplatzes noch einmal nach „präsent/analog“, „digital“ und „hybrid“ differenziert.

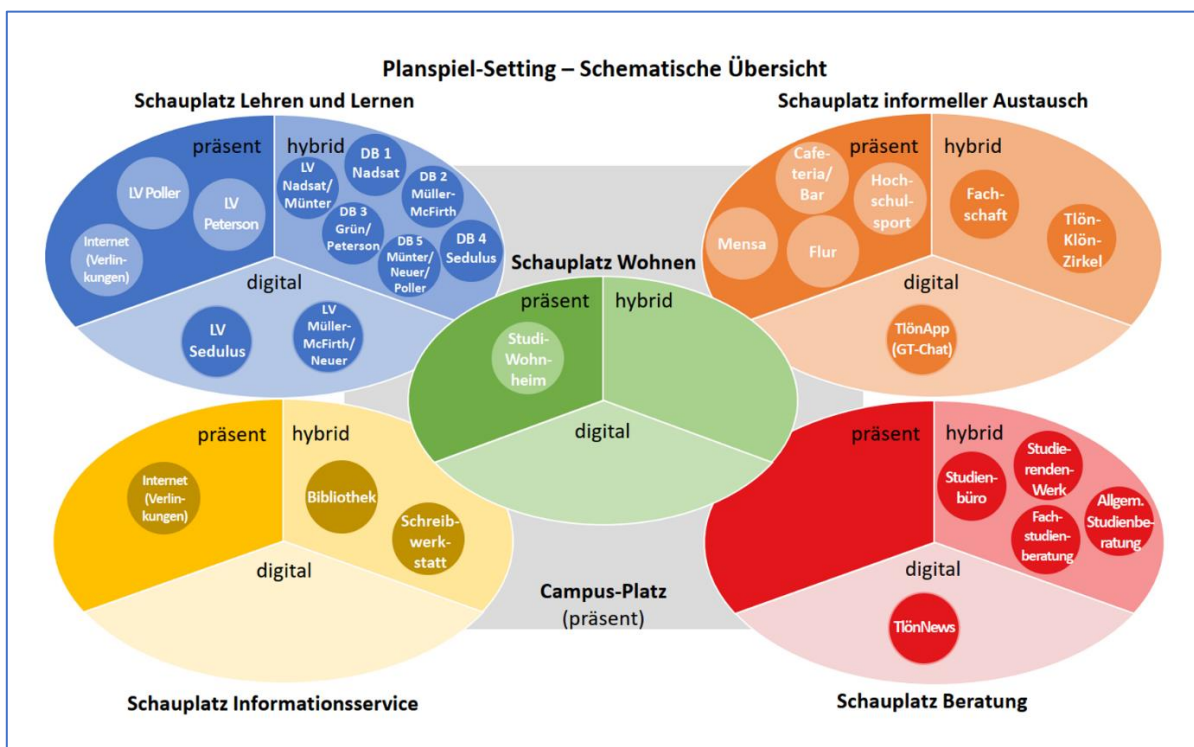


Abbildung 1: Komponenten des Campus der Nationaluniversität Tlön (© Sabine Lang).

Das Team entschied, das Szenario auf der Online-Interaktionsplattform *gather.town* zu entwickeln. Clara S. Olshausen hat sich in die Programmierung eingearbeitet und die Schauplätze (unter Beachtung der Hygiene-Regeln, z. B. was die erlaubte Anzahl von Personen in einem Raum angeht) programmiert. Abbildung 2 zeigt einen Überblick über das virtuelle Gelände:

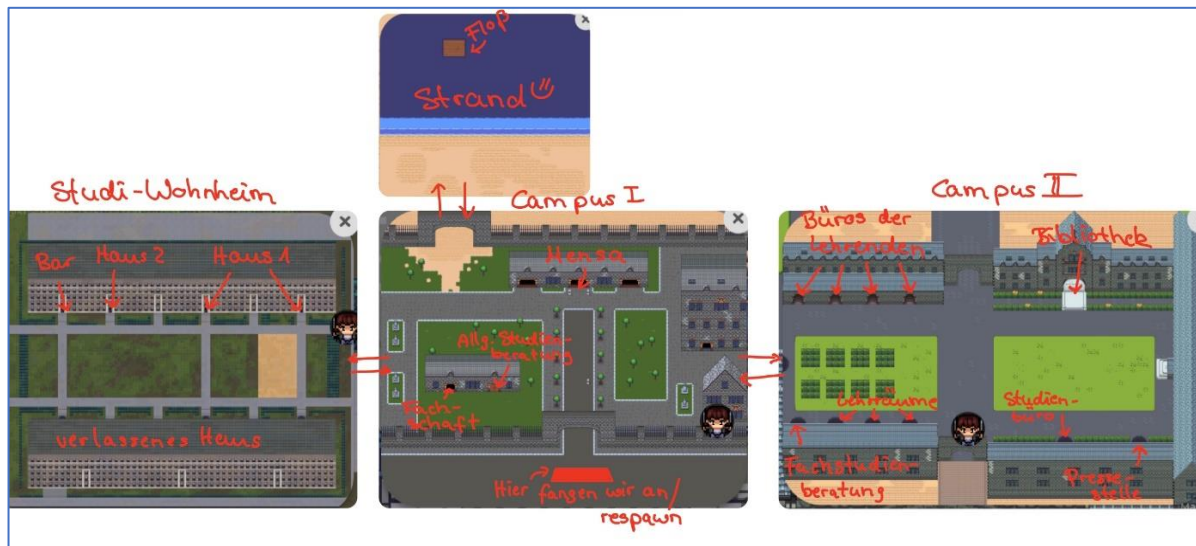


Abbildung 2: Ansicht des Campus der Nationaluniversität Tlön (© Clara S. Olshausen).

b. (Gespielte) Zeit

Spielzeit und gespielte Zeit waren weitgehend deckungsgleich. Die Gesamtspielzeit betrug 90 Minuten. Diese wurde in drei Phasen unterteilt. Als zentrales Ereignis des Spiels wurde der Beginn der ersten Lehrveranstaltungen am ersten Tag des Semesters festgelegt. In der ersten Spielphase, die 75 Minuten dauerte, waren die Spielerinnen und Spieler damit beschäftigt, ihren verschiedenen Handlungsaufträgen, die sich direkt oder indirekt auf das Hauptereignis des Spiels bezogen, nachzukommen. Hatten Lehrende und Studierende ihre Aufgaben bearbeitet, sollten sie sich in der zweiten Spielphase in jenen Lehrveranstaltungen zusammenfinden, die sie entweder digital oder in Präsenz vorbereitet oder für die sie sich zuvor eingeschrieben hatten. Die Dauer der Lehrveranstaltungen war auf 10 Minuten begrenzt. Danach blieben den Spielerinnen und Spielern noch fünf Minuten, um die Veranstaltungsräume zu verlassen und sich wieder zentral auf dem Campus-Gelände einzufinden. Danach endete das Spiel.

Die Anweisung aus den Planspielunterlagen lautete hierzu wie folgt:

„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.“

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 oder 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 Anerkennung von Sprach- und Studienleistungen, die Suche nach universitären Unterstützungsangeboten zum wissenschaftlichen

Arbeiten oder aber die Entwicklung eines neuen Tutorenprogramms oder eines Fachschaftsprojekts zu neuen Wegen der (hybriden) studentischen Interaktion sowie die Teilnahme am Tlön-Mentoring-Programm „Studierendenlotsen“.

Die Spielerinnen und Spieler hatten darüber hinaus personenspezifische, extracurriculare Aufgaben zu bewältigen. So waren sie beispielsweise gefordert, ein psychologisches Gespräch über Einsamkeit im ersten (digitalen) Semester zu führen, sich universitäre Hilfe bei finanziellen Problemen zu suchen, andere Studierende im ersten oder zweiten Semester kennenzulernen, virtuelle Kino- und Theaterabende zu organisieren oder eine Laufgruppe u. ä. zu gründen. Die Handlungen waren zwar vorstrukturiert, den Spielerinnen und Spielern blieb jedoch die individuelle Ausgestaltung überlassen. Abbildung 3 gibt einen Überblick über die Herausforderungen und Arbeitsbereiche, mit denen sich die Spielerinnen und Spieler konfrontiert sahen oder in denen sie tätig werden mussten.

Die Personen, die den Campus bevölkerten, waren Studierende, Lehrende, Beraterinnen und Berater sowie Personen im wissenschaftlichen Service, z. B. der Leiter der Schreibwerkstatt oder die Bibliothekarin. Die Charakterbeschreibungen der Personen waren so zusammengestellt, dass Grundzüge von Persönlichkeiten erkennbar waren, welche die Spielerinnen und Spieler noch ausgestalten konnten: Unsichere Studierende, motivierte und weniger motivierte Menschen, Schlaumeier, *Lonesome*

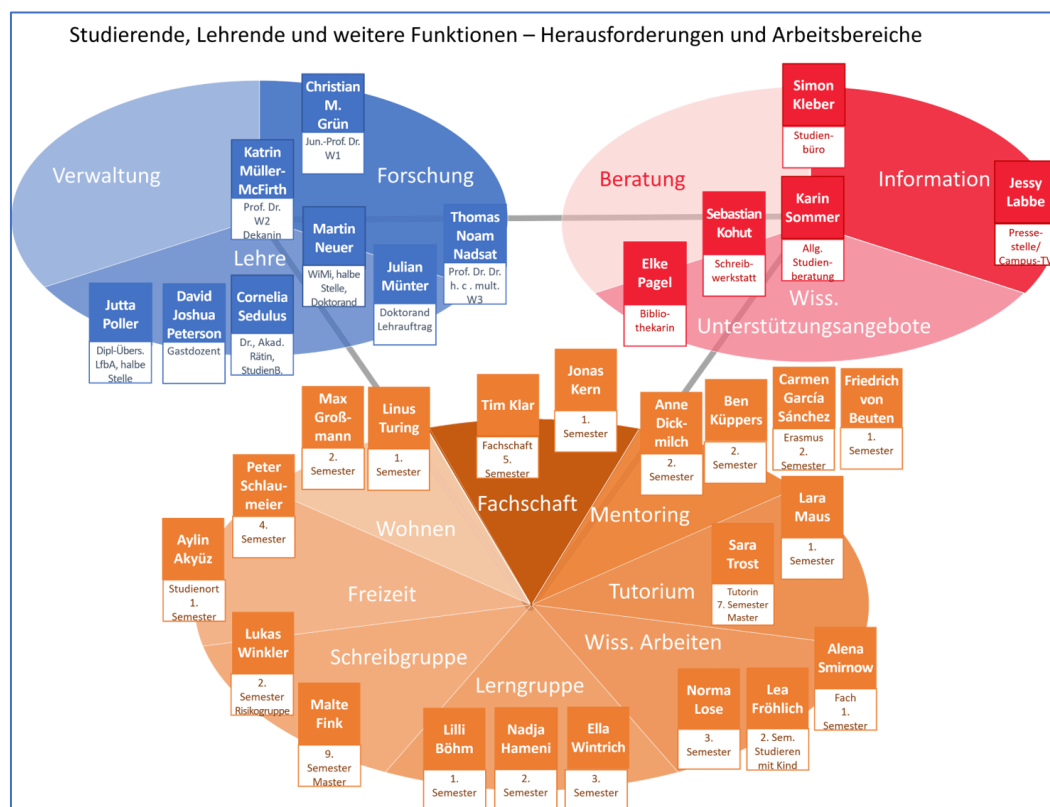



Abbildung 3: Arbeits- und Handlungsfelder der Personen (© Sabine Lang).

Riders oder auch *Figures* mit und ohne Einschränkungen in Bezug auf Präsenz. Abbildung 4 zeigt das Beispiel einer Rollenbeschreibung, welche die Teilnehmerinnen und Teilnehmer am Tag vor dem Planspiel erhielten. Auf dem Rollenblatt waren die individuellen Aufgaben und die 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 (wie etwa das Vorlesungsverzeichnis in *TLöNustine* oder die Sprechzeiten der Lehrenden sowie der Beraterinnen und Berater) als Hyperlinks hinterlegt.



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 |

Abbildung 4: Beispiel für eine Rollenkarte (© Sabine Lang).

Über virtuelle Tablets und kollaborative Online-Editoren (<https://etherpad.bildung-rp.de> bzw. <https://board.net/>) war es zudem möglich, gemeinsam Dokumente zu erstellen und zu bearbeiten. In die Veranstaltungsräume sowie in den Fachschaftsraum und die Büros einiger Beraterinnen und Berater waren neben Videoscreens auch beschreibbare Whiteboards integriert bzw. hineinprogrammiert. Online-Sprechstunden und Online-Lehrveranstaltungen wurden über Raum-Links zur Videokonferenzplattform *Jitsi Meet* (<https://meet.jit.si/>) 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. Die Spielerinnen und Spieler bewegten sich mit Hilfe von Avataren auf dem Campus. Wenn sich zwei Figuren innerhalb eines gewissen Abstandes voneinander befanden, konnten sie sich miteinander problemlos über das Mikrofon unterhalten. War der Abstand/Radius zu groß, hörten sie sich nicht mehr. Einzelne Orte in den Seminarräumen waren so programmiert, dass ein Sprecher oder eine Sprecherin im ganzen Raum zu hören war (*Spotlight Space*). Während des Spiels befanden sich die Teammitglieder ebenfalls auf dem Spielfeld, entweder als technischer Support oder als unbeteiligte Beobachter.

Im Anschluss an das Spiel fand ein Debriefing in Kleingruppen statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden zudem um eine anonyme schriftliche Evaluation zur Sicht auf das Spiel gebeten.

4. Ergebnisse und Erkenntnisse

Aus den Rückmeldungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie aus den eigenen, unsystematischen Beobachtungen während des Spiels, haben wir eine Ergebnisübersicht erarbeitet. Die Befunde haben wir in drei Aspekte gegliedert, nämlich Kommunikationsmanagement, Informationsmanagement und auf einer übergeordneten Ebene Erkenntnisse über die Plattform *gather.town* selbst.

4.1 Ergebnisse der Evaluation

Die Abfrage, wie die Spielerinnen und Spieler das Spiel wahrgenommen haben, hat ergeben, dass bis auf eine Person alle Beteiligten in das Spiel und in ihre Rollen eintauchen konnten. Sie fanden die Beschreibungen der Rollen und der Situationen sowie den Campusplan mit seinen Räumen ansprechend und realistisch. 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

Die inhaltlichen Erkenntnisse aus dem Planspiel fassen wir in den Kategorien Kommunikationsmanagement, Informationsmanagement und Befunde zur Spielplattform zusammen.

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, um einer Campusatmosphäre näher zu kommen. Ihrer Ansicht nach ließen die als Kooperations- und Wissensmanagement-Systeme ausgelegten Kommunikations- und Lehr-Lern-Plattformen eine solche Form des Austausches nicht oder nur bedingt zu. Die Option, sich auf dem virtuellen Campus mehr oder weniger frei bewegen, sich nach Belieben umsehen und andere Figuren in dem Wissen ansprechen zu können, dass Gespräche untereinander nicht von allen gehört werden, sondern privat bleiben, bildet die Realität eines ersten Semestertags, an dem man allerlei Menschen anspricht, die man (noch) nicht kennt, halbwegs nachvollziehbar ab. Der Raum für informelle Kommunikation wurde als wohltuend und wichtig empfunden. In der Konsequenz wurde die Frage aufgeworfen: **„Was können wir im virtuellen Semester (mit *gather.town* oder anderweitig) tun, um auch informelle und private Kontakte zwischen Studierenden zu ermöglichen?“** Dass die Universität etwas dafür tun sollte, war nicht mehr die Frage.

„Da ist die Kollegin zuständig!“

Der Aspekt der informellen Kommunikation war auch in der Reflexion der Rollen der Beraterinnen und Berater prominent. Da unter den der Pandemie geschuldeten Veränderungen und

Einschränkungen des Universitätsbetriebes eine Vielzahl von Verordnungen, Anpassungen von Regelungen und Verfahrensweisen veröffentlicht werden, wäre es wichtig, so das Fazit der Beteiligten, dass die Personen, die diese Regelungen umsetzen, ein gemeinsames Verständnis entwickeln und erkennen, welche Implikationen die Umsetzung einer Regelung in einem Bereich für einen anderen Bereich hat. Wenn beispielsweise Einführungsveranstaltungen nur digital stattfinden und die Anwesenden weder die Fragen der anderen noch die Antworten darauf hören, könnte das an anderer Stelle den Beratungsbedarf erhöhen, weil die Anfragen dann einzeln per E-Mail gestellt werden. 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. Folgerichtig warfen die Spielerinnen und Spieler die Frage auf: **„Was können wir im digitalen Universitätsbetrieb (mit *gather.town* oder anderweitig) tun, um auch informellen Austausch zwischen Personen zu ermöglichen, die an verschiedenen Stellen Aufgaben in der Beratung von Studierenden wahrnehmen?“**

„Wir machen das zusammen!“

Die Spielerinnen und Spieler hielten die Beobachtung fest, dass durch die konkreten Aufgaben, die mit den Spielfiguren verbunden waren, der Anstoß zur Kommunikation mit den anderen Figuren im Tableau gegeben war. Die Organisation von Gruppen per se reicht nach Ansicht der Beteiligten nicht aus, um die Menschen miteinander ins Gespräch zu bringen und in den Austausch zu kommen. Eine konkrete, womöglich auch gemeinsame Aufgabe motiviert die Kontaktaufnahme. Daher wurde die Anregung formuliert, zu prüfen: **„Wie kann man Gruppen unter Studierenden bilden, z. B. Tutorengruppen aus fortgeschrittenen Studierenden und Erstsemesterstudierenden, und diese mit konkreten Aufgaben ausstatten, 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 Spielerinnen und Spieler noch einmal deutlich gezeigt, dass die Kommunikation im digitalen Raum im Vergleich zur Präsenzkommunikation leicht veränderten Regeln unterliegt, dass aber die Konventionen der digitalen Kommunikation noch weniger explizit und kaum verbindlich sind. Das wird beispielsweise in Kennenlernsituationen deutlich, in denen man sich nicht direkt sieht. Hinweise auf Status, emotionale Befindlichkeit oder aktuelle Bedürfnisse entfallen, weil die äußere Struktur (z. B. Erstsemesterveranstaltung) und nicht zuletzt die nonverbale Kommunikation fehlen. Daher formulierten die Spielerinnen und Spieler im Fazit Gedanken zur Netiquette im digitalen Raum: **„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. Die Anlage der Beratungsbüros folgte, wie so oft, der Logik der Anbieterinnen und Anbieter, jedoch, wie sich herausstellte, nicht der Fragestruktur der Studierenden. Wenn Studierende, zumal Erstsemester, mit ihren Fragen kommen, sortieren sie diese nicht in die Kategorien, die der Struktur des Beratungsangebots der Universität zugrunde liegt. Das wurde besonders zu Beginn des Spiels deutlich, als ein regelrechter Stau im Büro der allgemeinen Studienberatung entstand. Vielfach beschränkte sich die Auskunft schlicht darauf, den Studierenden lediglich die zuständige Stelle für ihr spezifisches Problem zu nennen. Aus dieser Einsicht ergaben sich drei Ideen: So wurde der Vorschlag geäußert, den Studierenden einerseits ein **Organigramm zur Strukturierung von Beratungsangeboten** bereitzustellen, ihnen andererseits eine **zentrale Webseite mit gebündelten**

Informationen speziell für Studienanfängerinnen und -anfänger anzubieten oder schließlich gleich eine **Hotline für Erstsemesterstudierende** und Neulinge an der Universität bzw. im Fach oder Fachbereich einzurichten. Diese sollte sich ausschließlich darauf konzentrieren, erste Orientierungen und Hinweise zu geben, mit welchem Anliegen man sich an welche Stelle wendet. Damit könnten Zeitverluste und Wartezeiten reduziert werden.

„Kommen Sie morgen wieder!“

Im Spiel zeigte sich auch das aus dem realen Leben bekannte Problem, dass Studierende Information an der „falschen“ Stelle suchen. Sie werden dann von einem Büro ins andere geschickt. Auf dem digitalen Campus bedeutet das wahrscheinlich, dass sich Studierende mit ihrem Anliegen in elektronischer Form an eine andere Stelle wenden. Hier war die Idee der Spielerinnen und Spieler, ob es nicht auch im digitalen Raum sinnvoll wäre, zumindest zum Semesterstart, **parallele Zeitfenster für virtuelle Sprechstunden** einzurichten. Dabei sind auch Sammelinformationen denkbar, d. h., in kleinen Gruppen können sich Studierende zu generischen Fragen informieren. Möglicherweise lassen sich auf diese Weise individuelle Beratungsbedarfe schon im Vorfeld abfangen oder reduzieren.

„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 Frage, welche die Spielerinnen und Spieler im Fazit stellten, war daher, wie es zu organisieren ist, dass **dieselbe Information an mehreren Stellen** verfügbar ist.

„Hilfe, ich bin rausgeflogen!“

Die wenigen Situationen, in denen eine Spielfigur wegen technischer Schwierigkeiten behindert wurde, hatten zwar das Spielergebnis nicht im Kern beeinträchtigt, waren aber doch für die betroffenen Personen unerfreulich und frustrierend. Schnelle Hilfe bei technischen Problemen zu finden, ist eine wichtige Bedingung für die Motivation und die Bereitschaft, durchzuhalten. Daher ergab sich aus dem Planspiel auch die Erkenntnis, dass es hilfreich wäre, **eine Anlaufstelle für technischen Support für Studierende** anzubieten.

„Nur in Ruhe!“

Die Studierenden im Spiel – und in Analogie vermutlich auch im realen virtuellen Universitätsbetrieb – benötigten Zeit, um sich umzusehen, ihre Fragen und Bedürfnisse zu sortieren, ihre Zeitpläne zu machen, ihre Vorgehensweise zu strukturieren. Von Anbieterseite ist die Struktur glasklar und transparent; dennoch brauchen die Studierenden Zeit, das zu erkennen und sich zu organisieren. Daher war ein Fazit aus der Spielerfahrung, **„Immer langsam mit den jungen Leuten!“**, also den Studierenden Zeit geben bzw. Wege zu entwickeln, **sie im Zeitmanagement zu unterstützen**.

c. Die Spielplattform *gather.town*

Hinsichtlich der Online-Interaktionsplattform halten wir fest: Der von uns auf *gather.town* entworfene Online-Campus kann realitätsnahe Interaktionen der Spielerinnen und Spieler im Virtuellen erfahrbar machen. Entsprechend erlaubt die Webanwendung die virtuelle Abbildung realer Gesprächsdynamiken. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Planspiels haben diese Möglichkeit auf vielfältige Weise kennengelernt und erprobt, zum einen in der Vortragsituation und zum anderen in einer Vielzahl von Diskussionen und Plaudereien in Kleingruppen. Da wir im Rahmen der Spielstruktur die informellen Gesprächsanlässe und -situationen immer wieder den formellen Gesprächssituationen (Sprechstunde, Lehrveranstaltung) gegenübergestellt und dabei zwei Konferenztools (*gather.town* und *Jitsi*) miteinander verschränkt haben, wurde den Spielerinnen und Spielern der funktionelle Unterschied und damit nicht zuletzt die Bedeutsamkeit des informellen interaktiven

Austausches deutlich. Viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben es begrüßt, online zu sein und dennoch die Flexibilität der *face-to-face*-Kommunikation zu erfahren. Plötzlich war für sie das gemeinsame Treffen von vielen Personen möglich und sie erlebten Gespräche in Kleingruppen mit wechselnden Gesprächspartnern auch online.

Darüber hinaus ermöglichte die Plattform die Simulation der Überforderungssituation durch die Vielfalt häufig parallel genutzter unterschiedlicher Plattformen. In den beispielbaren *gather.town*-Räumen waren neben zahlreichen Whiteboards *Jitsi*- und *Etherpad*-Links untergebracht, die die Situation der Online-Kollaboration abbilden sollten. Auch dieses Nutzungsangebot wurden von den Spielern angenommen. In einigen Fällen fand die Vernetzung unter mehreren Spielern tatsächlich synchron statt, einschließlich des privaten, persönlichen Austauschs über gemeinsame Unternehmungen.

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

Das Planspiel hat mit dem Spaßfaktor überzeugt. Es ist gelungen, auf der virtuellen Plattform die Situation eines hybriden Lehrbetriebs an einer Universität zu simulieren. Das Ziel, die Komplexität des Problems darzustellen, ist erreicht. Es wurde klar, wie viele Faktoren miteinander zusammenhängen, wie Menschen mit unterschiedlichen aktuellen Zielen (nicht) dort ankommen, wo sie hinstreben, wie Entscheidungen einer Figur eine andere beeinflussen und wie emotionale Dynamiken zwischen Figuren sowie in den Figuren entstehen.

Die einmalige Ausführung des Spieles hat bereits eine Bandbreite an Handlungsperspektiven sichtbar gemacht. Die Frage ist, welche weiteren Blickwinkel und alternativen Ergebnisse sich ergeben hätten, wenn andere Personen gespielt hätten. Was wird geschehen, wenn andere Personen mit unseren Planspiel-Settings in Tlön studieren möchten? Die Auswertungsperspektiven mit dem Blick auf Kommunikation und Information wären womöglich zu erweitern. Die Notizen, welche die Spielerinnen und Spieler auf den in *gather.town* installierten Whiteboards und verlinkten *Etherpads* hinterlassen haben, hätte man bei der Erarbeitung der Ergebnisse noch systematischer mit einbeziehen können.

Nach Einschätzung der Autorinnen und Autoren des Planspiels ist das Lern- und Erkenntnispotential aus dem Planspiel noch nicht ausgeschöpft. Auch die Möglichkeit, den virtuellen Campus mit weiteren oder anderen, z. B. externen Rollen zu bestücken und vor dem Hintergrund eines möglicherweise (leicht) veränderten Szenarios zu bespielen, könnte man in Betracht ziehen. Darüber hinaus ist auch das Potential deutlich geworden, das die Plattform *gather.town* als solche für konkrete Anwendungen im Rahmen von Lehrveranstaltungen, Einführungsveranstaltungen oder informellen Treffen bietet; sie regen zur kreativen Ausgestaltung an.

Literatur

Borges, J. L. (2019). Tlön, Uqbar, Orbis Tertius (1941). In *Gesammelte Werke in zwölf Bänden: Der Erzählungen erster Teil: Universalgeschichte der Niedertracht, Fiktionen, Das Aleph* (Band 5, S. 99-118, G. Haefs, K.-A. Horst & W. Luchting, Übers.). München: Carl Hanser Verlag.

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

Starker, U. (2012). *Emotionale Adaptivität. Ein integratives Problemlösemodell*. Lengerich: Pabst.

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*. Düren: Shaker.