Abt. Bildungspolitik / Kastner

Momentum 2016 – Macht
Track #6: Gehorsam und Widerstand lernen
13. – 16. Oktober 2016

Praxisbericht: Widerstand-lernen am Beispiel: Planspiel „Sozialstaat“ der Arbeiterkammer Wien

Die Arbeiterkammer Wien bietet seit 2014 ein Planspiel unter dem Titel „Sozialstaat“[1] für Wiener Schulen der Sekundarstufe 1 an. Das Planspiel wurde auf Basis bestehender Dilemmata-Spielideen und Erfahrungen aus Vorträgen und Workshops zum Thema Arbeitsrecht von Daniel Vyssoki und Andreas Kastner entwickelt. Im Folgenden soll kurz dargestellt werden, wie und in welchem Kontext das Planspiel entwickelt wurde, wie die Spielinhalte gestaltet sind und wie die Rückmeldung der teilnehmenden SchülerInnen und LehrerInnen ausfallen.

Arbeitswelt & Schule

Seit Ende der 70er Jahre bietet die Arbeiterkammer Wien gemeinsam mit dem Österreichischen Gewerkschaftsbund unter der Dachmarke „Arbeitswelt & Schule“ Serviceangebote für LehrerInnen an, die ihnen helfen sollen ihren Unterricht zu arbeitsmarktbezogenen Themen zu gestalten. Die organisatorische Abwicklung der Angebote erfolgt dabei über die Arbeiterkammer Wien. Es gibt heute eine breite Angebotspalette von Lehrmaterial, Fortbildungsseminare, Bewerbungstrainings für Schulklassen und seit 1997 auch Wirtschaftsplanspiele für Schulklassen ab der 8. Schulstufe. Das erste Planspiel war das Planspiel „Wirtschaft“ in dem die SchülerInnen in die Rollen von Unternehmen, Staat und ArbeitnehmerInnen schlüpfen und den Wirtschaftskreislauf simulieren. Davon ausgehend entwickelten sich weitere Planspiele und Workshops wie: „Was tut sich auf dem Arbeitsmarkt“, „Wirtschaft&Umwelt“, „Globalisierung“ und eine „Audioguided-Shoppingtour“. Verbleibende Lücken in der Angebotspalette stellten Planspiele zur Sozialpolitik sowie zur Geschichte der Gewerkschaftsbewegung dar. Das Planspiel „Sozialstaat“ sollte diese Lücke füllen.

Entwicklung der Spielidee und –mechanik

Parallel zu den Planspielen bietet „Arbeitswelt & Schule“ auch Vorträge für Schulklassen zu verschiedenen Thema, darunter auch „Arbeitsrecht für Ferienjobs“, an. Im Rahmen dieser Kurzworkshops wurde auch immer wieder das Thema „Kollektivverträge“ angesprochen. Um das Problem der Lohnkonkurrenz zwischen ArbeitnehmerInnen aufzuzeigen, wurde dazu eine Lohnverhandlung mit zwei SchülerInnen und einem/r fiktiven ArbeitgeberIn simuliert. Da diese Situation die Gründung von Gewerkschaften und Kollektivverträgen gut verständlich machte, entstand aus dieser Erfahrung die Idee ein Rollenspiel daraus zu entwickelt. Dafür bedurfte es jedoch noch eines tragfähigen Spielkonzepts.

[1] Bis Sommer 2016 hieß das Planspiel „Solidarität“ und wurde aus Werbungsgründen in „Sozialstaat“ umbenannt. Hintergedanke war, einen Begriff aus dem Lehrplan zu verwenden.

Den benötigten Spielmechanismus bot das beliebte Dilemmata-Spiel „Gewinn‘ so viel du kannst“ (Vgl. http://de.wycliffe.ch/fileadmin/user_upload/resources/Gewinn-so-viel-du-kannst.pdf). In diesem Spiel müssen vier Team getrennt voneinander Entscheidungen treffen um Punkte zu erlangen. Der nette Effekt bei dem Spiel ist, dass die Gruppen glauben im Spiel untereinander zu konkurrieren, während in der Endabrechnung das Gesamtergebnis aller Gruppen mit dem Spielleiter verglichen wird.

Die beiden Aspekte der Lohnkonkurrenz zwischen ArbeitnehmerInnen und die Mechanik des Dilemmataspiels wurden in einem fast einjährigen Entwicklungsprozess verschmolzen und um zusätzliche ökonomische und politische Aspekte erweitert. Nach mehreren Probespielen und Adaptionen konnte das neue Planspiel im Sommersemester 2014 (bis 2016 unter dem Titel „Solidarität“) in den Regelbetrieb aufgenommen werden.

Der Kern des neuen Planspiels „Sozialstaat“ blieb jedoch trotz aller zusätzlichen Aspekten und Erweiterungen die benachteiligte Situation von ArbeitnehmerInnen im Vergleich zur Macht der Arbeitgeber und das Dilemmata, dass die Verfolgung kurzfristiger individueller Ziele als Arbeitsuchende, dem gemeinschaftlichen Zielen aller ArbeitnehmerInnen entgegenstehen kann.

Exkurs – Organisatorische Rahmenbedingungen

Bevor auf den Ablauf und die Inhalte des Planspiels „Sozialstaat“ eingegangen wird, sollten kurz die Rahmenbedingungen der Planspiele in der AK Wien dargelegt werden. Ein Planspiel von „Arbeitswelt & Schule“ findet im Workshopzentrum der Arbeiterkammer Wien statt und dauert im Normalfall fünf Stunden. Es beginnt um 9:00 Uhr und endet um 14:00 Uhr. Jedes Planspiel wird, im Sinne des Teamteachings, immer von zwei TrainerInnen geleitet. Im Idealfall sind das eine Trainerin und ein Trainer. Die TrainerInnen der Planspiele sind speziell geschulte StudentInnen. Im Laufe des Spiels wird zwischen Rollenspiel und erklärenden Theorieeinheiten abgewechselt. Der zeitliche Schwerpunkt liegt jedoch eindeutig beim Rollenspiel. Die optimale Gruppengröße liegt bei 12-18 SchülerInnen. Das Planspiel „Sozialstaat“ ist jedoch mit bis zu 24 SchülerInnen durchführbar. Grundsätzlich kostet ein Planspiel von „Arbeitswelt & Schule“ pro Klasse 50 Euro. Das Planspiel „Sozialstaat“ ist seit dem Schuljahr 2016/17 kostenlos.

Inhalte und Ziele des Planspiels „Sozialstaat“

Hauptthema des Spieles ist die Entstehung von Gewerkschaften und der Sozialpolitik. Um die Entstehungshintergründe und politischen Strategien der Gewerkschaften zu verstehen, werden SchülerInnen in die historischen und ökonomischen Zwangslagen von ArbeiterInnen in der industriellen Revolution versetzt. Sie bilden dazu sechs Gruppen, die je eine Familie und eine Arbeitskraft repräsentieren. Ein Trainer/eine Trainerin übernimmt die Rolle eines Arbeitgebers. Die Aufgabe der SchülerInnen ist dabei mit einem/r ArbeitgeberIn Löhne auszuhandeln, um die notwendigen Kosten für Lebensmittel, Konsum und Miete zu bezahlen. Diese Verhandlungssituation wird zusätzlich durch die Konjunktur, die Produktivität und politischen Maßnahmen beeinflusst. Durch die starke Lohnkonkurrenz, fehlende Sozialleistungen sowie unternehmensfreundliche Politiken fehlt es den meisten Familien zu Beginn am Nötigsten.

Um sich aus ihrer Not zu befreien, müssen die SchülerInnen im Laufe des Spiels Wege finden, die für sie ungünstigen Spielnormen und Machtverhältnisse im Spiel zu verändern. Dabei geht es für die SchülerInnen im Besonderen darum, nicht offensichtliche Verteilungsmechanismen (Wertschöpfung, Produktivität) zu erkennen und die für sie ungünstige Lohnverhandlungssituation zu verbessern. Zusätzlich müssen Sie Wege finden, die Gesetzgebung in ihrem Interesse zu demokratisieren. Im Zuge des stark gruppendynamischen Spiels werden dabei die Mechanismen und Folgen von Diskriminierung, kollektiver Lohnvereinbarung und demokratischer Gesetzgebung durchlebt.

Die konkreten Vermittlungsziele des Planspiels sind:

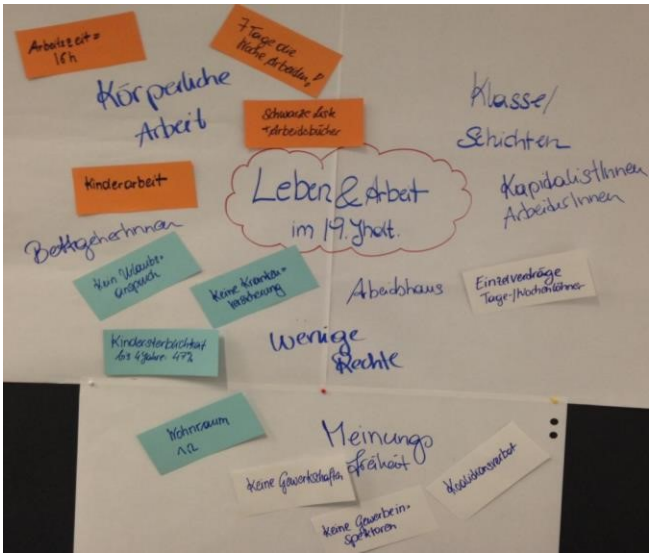
- Die SchülerInnen können selbstständig Formen der gemeinsame Interessenartikulation und -durchsetzung entwickeln.
- Die SchülerInnen können wichtige Entwicklungsschritte in der österreichischen Arbeits- und Sozialgesetzgebung erkennen und in einen historischen Kontext setzen.
- Die SchülerInnen können die Notwendigkeiten von kollektiver Lohnverhandlung und arbeits- und sozialrechtlicher Gesetzgebung erkennen und diskutieren. Sie lernen dabei auch die Formen und Aufgaben der kollektiven Interessenvertretung für ArbeiterInnen (AK und Gewerkschaften) kennen und zu unterscheiden.
- Die SchülerInnen können verschiedene Formen von Solidarität in unterschiedlichen Lebensbereichen (vor allem in wirtschaftlichen und politischen Fragen) identifizieren und diskutieren.
- Die SchülerInnen können zwischen demokratischer und diktatorischer politischer Willensbildung unterscheiden und die Auswirkungen von Regierungssystemen und Politiken auf die Arbeits- und Lebensrealität erkennen.
- Die SchülerInnen können die Aussagen einer Lohnquote deuten und ihre Interessen bei der Verteilung eines Betriebsergebnisses und des Volkseinkommens artikulieren.
- Die SchülerInnen können zwischen notwendiger, legitimierter Autorität und für sie nachteilige willkürliche Regel unterscheiden und friedliche Konfliktbewältigungsstrategien entwickeln.
- Die SchülerInnen verstehen die Zusammenhänge zwischen Produktivität und Gewinn.

Ablauf und Spielinhalte

Das Planspiel besteht aus vier Teilen:

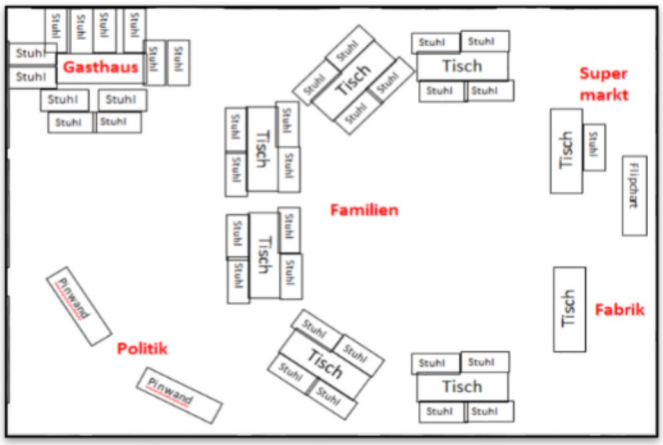
1. <u>Organisatorischer und inhaltlicher Einstieg</u>
   Zu Beginn des Planspiels wird neben organisatorischen Randfragen und der klassischen Begrüßung mit den SchülerInnen ein „Contracting“ für das kommende Planspiel erarbeitet. Darin werden die Regeln und Umgangsformen für den Workshop festgehalten. Da das Spiel sehr emotional und dynamisch sein kann, braucht es auch klar vereinbarte Signale um das Spiel zu stoppen. Danach geht es darum mit den SchülerInnen in das Startszenario des Spiels einzutauchen: die Lebens- und Arbeitsbedingung zu Beginn der Industrialisierung. Dazu lesen die SchülerInnen einen Auszug aus dem Brief von Viktor Adler über die Arbeitsbedingungen der ZiegelarbeiterInnen am Wienerberg (siehe Anhang). Danach wird mit den SchülerInnen in einem Brainstorming versucht, die Lebensbedingungen um 1848 zu konkretisieren. Diese Sammlung

dient einerseits zur Abklärung des Informationsstands der SchülerInnen sowie als Ausgangssituation des Spiels. Nach einer kurzen Umbaupause beginnt dann das eigentliche Spiel.



2. <u>Spielphase</u>
   In der Spielphase schlüpfen die SchülerInnen und TrainerInnen in spezifische Rollen. Die SchülerInnen übernehmen in 6 Gruppen die Rolle von ArbeiterInnenfamilien. Ein/e TrainerIn übernimmt die Rolle des/der UnternehmerIn. Der/die zweite TrainerIn übernimmt die Rolle eines/r SpielleiterIn und schlüpft in weiterer Folge zeitweise in die Rolle des/der KaiserIn.

   Dazu werden die sechs Gruppen an Tischen im Halbkreis aufgestellt. Jeder Familie wird ein Name einer historischen Persönlichkeit aus der Gewerkschaftsbewegung zugeordnet (siehe Anhang). Mit den Familien und deren finanziellen Hintergründen ist auch unterschiedliches Startkapital verbunden. Vor den Familientischen wird ein Supermarkt mit den Warenkarten sowie ein Flipchart aufgebaut und ein weiterer Tisch mit einer symbolischen Maschine (Fleischwolf) stellt die Fabrik dar. Hinter den Familien wird ein Bereich als Wirtshaus definiert, in dem sich die Familien treffen können. Weiters werden verschiedene politische Maßnahmen auf Pinnwänden befestigt, wobei eine Pinnwand beschlossene und die andere mögliche Politik beinhaltet.



Sobald sich die SchülerInnen in Familien zusammengefunden haben, werden die Regeln erklärt. Viele darüberhinausgehende Regelungen und Abläufe sind aber verhandelbare Spielinhalte.

Ähnlich der Vorlage „Gewinn so viel du kannst!“ wird den SchülerInnen das Ziel des Spiels mit “möglichst viele Punkte machen” erklärt. Dabei bleibt jedoch unausgesprochen, dass die Familien nicht miteinander konkurrieren, sondern am Schluss ihre Punkte mit denen des Unternehmers verglichen werden.

Punkte bekommen die Gruppen durch den Konsum von Waren und Dienstleistungen sowie durch das Erreichen gemeinsamer Sonderziele (zB kollektivvertragliche Mindestlöhne, Krankenkassen, Streikkassen). Um den Konsum zu bezahlen, müssen die Familien in der örtlichen Fabrik arbeiten.

Der Spielablauf unterteilt sich in „Produktionsrunden“ und „Politikrunden“. In den Produktionsrunden verhandeln die Familien mit dem/der ArbeitgeberIn die Höhe der Löhne, können danach arbeiten gehen und werden bezahlt. Die Verfügbarkeit der Arbeitsplätze richtet sich nach der Konjunktur, die im Spiel mit einem Würfel simuliert wird. Die Augenzahl bestimmt dabei die Anzahl der verfügbaren Arbeitsplätze[2]. Gleichzeitig läuft im Hintergrund eine Wertschöpfungsrechnung, die zwar anfangs ausführlich erklärt wird, danach von den SchülerInnen aber meist vergessen wird:

Wertschöpfung = Arbeitsplätze x Arbeitszeit (Anfangs: 10 h) x Produktivität (Anfangs: 10)

Nachdem die angeworbenen Arbeitskräfte an der Maschine gearbeitet haben (eine Umdrehung pro Stunde) bekommt der/die UnternehmerIn die Wertschöpfung ausgezahlt und bezahlt damit die vereinbarten Löhne. Der Rest der Wertschöpfung verbleibt beim Unternehmer/bei der Unternehmerin. Im Anschluss müssen alle Familien und der/die UnternehmerIn, egal ob in Be-

[2] Daher gibt es immer 6 Gruppen, egal wieviele SchülerInnen teilnehmen

schäftigung oder arbeitslos, für ihre Unterkunft und Lebensmittel bezahlen. Wer zu lange obdachlos ist oder hungert, wird krank und muss eine Produktionsrunde aussetzen.

Nach zwei Produktionsrunden findet immer eine Politikrunde statt. In der Politikrunde kann eine Politik aus einem vorgegebenen Pool beschlossen werden (siehe Anhang). Jede Politik hat Auswirkungen auf das Spiel. So kann mit manchen politischen Maßnahmen Geld von den Familien eingehoben werden, die Produktivität gesteigert oder auch eine Arbeitslosenversicherung eingeführt werden. Wie eine Politik beschlossen wird, hängt von der Staatsform ab, die zu Beginn des Spieles eine Monarchie ist. In dieser entscheidet der/die TrainerIn als KaiserIn meist zu Ungunsten der TeilnehmerInnen. Im Lauf des Spiels wird es an den SchülerInnen selbst liegen, sich Wiederstandshandlungen zu überlegen, um die Regierungsform zu ändern. In der Praxis waren dies meist Streiks oder andere Protestformen wie Boykotte oder selbstständig ausgerufene Wahlen. Wenn die Regierungsform in eine Demokratie geändert wurde, stimmen allen SchülerInnen und der/die UnternehmerIn über mögliche Politiken ab. Dazu können pro Politikrunde zwei politische Projekte vorgeschlagen werden.

Zwischen den Runden können die TrainerInnen die Entwicklung des Spiels mit bestimmten Interventionen beeinflussen, auf die später noch eingegangen wird. Je nach zeitlichen Möglichkeiten sollte ein Spiel aus 15-20 Produktionsrunden bestehen.

3. <u>Abrechnung und Reflexion</u>
   Nach gut drei Stunden wird das Spiel beendet und die Familien gebeten ihre Punkte zusammenzuschreiben, selbiges macht der/die UnternehmerIn. Danach werden die Punkte wie in der Spielvorlage auf der Ebene Familien vs. Unternehmen verglichen und eine fiktive Lohnquote errechnet. Im Anschluss geht es in eine kurze Pause, um danach in die Reflexionsphase einzusteigen. Dabei geht es zu Beginn um die subjektive Nachbesprechung der Spieldynamik und persönlicher Erlebnisse. Darauf folgt eine Diskussion über die Zufriedenheit mit der Lohnquote. Dazu wird die Lohnquote mit realen Lohnquoten und deren Entwicklung verglichen. Abschließend sollen die SchülerInnen diskutieren, untern welchen Voraussetzungen es ihnen leicht gefallen ist, höhere Löhne zu verhandeln und welche Rahmenbedingungen hinderlich waren.

4. <u>Transfer in die reale Sozialpolitik</u>
   Um die einzelnen Spielelemente in der realen österreichischen Sozialgeschichte zu verorten, wird auf dem Boden ein Zeitstreifen von 1848 bis 2016 aufgeklebt. Danach holen sich die SchülerInnen die Politikkarten von der Pinnwand und finden auf der Rückseite reale sozialpolitische Maßnahmen oder gesellschaftliche Ereignisse. Diese können sie nach eigener Einschätzung auf dem Zeitstreifen verteilen. Danach bekommen sie zur Selbstkontrolle einen historischen Überblick und diskutieren mit den TrainerInnen förderliche und hinderliche Rahmenbedingungen für sozialpolitische Maßnahmen und Parallelitäten zwischen dem Spiel und der historischen Entwicklung.

Idealdynamik des Spiels

Auch wenn jedes Spiel etwas anders ist, versuchen die TrainerInnen die Spieldynamik in vier Phasen zu gestalten:

1. Phase - Kampf ums Überleben: Die SchülerInnen kennen sich anfangs noch nicht so gut aus und arbeiten gegeneinander um Jobs zu bekommen. Genau das versucht der/die UnternehmerIn auszunutzen und die SchülerInnen ans Existenzminimum und darunter zu bringen. Der/die KaiserIn trägt seinen/ihren Teil dazu bei, indem er/sie Politik umsetzt die den SchülerInnen nichts bringt oder sogar schadet. (Runde 2-6)

2. Phase - Erste Arbeitskämpfe: Die Spielleitung beginnt nun langsam zu intervenieren (siehe unten), um den SchülerInnen zu helfen, sich gegen KaiserIn und UnternehmerIn zu wehren. Der/die UnternehmerIn versucht weiter hart zu bleiben. Die SchülerInnen beginnen hier sich gegen den/die UnternehmerIn zu verbünden und die informellen Regeln des Spiels zu hinterfragen. Gleichzeitig werden informelle Zugeständnisse immer wieder zurückgenommen, um die Notwendigkeit einer Institutionalisierung in Form von Gewerkschaften und Kollektivverträgen aufzuzeigen. Der/die KaiserIn macht sich in dieser Phase durch entsprechende Politiken immer unbeliebter, damit die SchülerInnen versuchen etwas gegen ihn/sie zu unternehmen. Diese Phase endet damit, dass der/die KaiserIn gestützt wird (Runde 7-14).

3. Phase - Institutionalisierung des Klassenkampfs: In dieser Phase des Spiels geht es darum, dass die Handlungsmacht immer mehr von dem/der UnternehmerIn auf die SchülerInnen übergeht – zum Beispiel, wenn die SchülerInnen gemeinsam auftreten und eine Gewerkschaft gründen. Der/die UnternehmerIn wird versuchen die Solidarität herauszufordern. Die Spielleitung kann in dieser Phase versuchen im Wirtshaus den SchülerInnen zu helfen sich zu organisieren und sie durch Fragen auf Ideen zu bringen oder ihnen Handlungsmöglichkeiten zum Beispiel gegen StreikbrecherInnen aufzeigen. In den Politikrunden finden hier meist sozialpolitische Fortschritte statt, die eine starke Auswirkung auf die Verhandlungsposition haben. (14-16)

4. Phase - Sozialer Wohlstand: In der letzten Phase geht es um den Ausbau des Wohlstands und die faire Verteilung der Produktivitätssteigerung. Der/die UnternehmerIn versucht trotzdem weiter zu spalten und seine/ihre Interessen durchzusetzen, durch die hohe Produktivität hat das Unternehmen aber ein starkes Interesse an sozialem Frieden und entsprechend hohen Erträgen. In der Politik versucht der/die UnternehmerIn sich weiter einzubringen und wirtschaftsfreundliche Politiken zu beschließen. Gleichzeitig polemisiert der/die UnternehmerIn sehr tagesaktuell gegen sozialpolitische Fortschritte. (16-20ff)

Um den SchülerInnen Reflexionsräume zu schaffen um Ideen für gemeinsames Handeln zu entwicklen, stehen den TrainerInnen besondere Interventionen zur Verfügung:

Wirtshaus

Das Wirtshaus ist ein Tisch im Eck des Raumes (in kleinen Räumen der Bereich in der Mitte der Tische). Es dient dazu, den SchülerInnen einen Raum zu geben um sich abzusprechen und sich gegen den/die UnternehmerIn verbünden zu können. Die SchülerInnen können jederzeit selbstständig ein Wirtshaus einberufen. Die laufende Produktions- oder Politikrunde wird für diese Zeit unterbrochen und danach wieder aufgenommen. Die Spielleitung kann jederzeit ein Wirtshaus einberufen, wenn sich die SchülerInnen nicht gegen den/die UnternehmerIn wehren können. Die Wirtshausrunde wird von den SchülerInnen selbst oder auch dem/der SpielleiterIn moderiert. Wichtig ist dabei, aus dem Unmut konkrete Maßnahmen abzuleiten.

- Extra Blatt -

Informationsblatt für alle Seiten — Nr. 01

ArbeiterInnen gründen Bildungsverein

Die Arbeiter und Arbeiterinnen in eurem Nachbarland haben ihren ersten Arbeiterbildungsverein gegründet.

Gründungsversammlung des Gaspendelcyclo „Arbeiterbildungsverein 1861"

Die offiziellen Ziele des Vereins sind „Förderung durch beschaffende Vorträge, Förderung der Bildung durch eine Bibliothek, Förderung der Geselligkeit durch eine Gesangsverein und Dokumentationen". Zusätzlich bieten sie für ihre Mitglieder Krankenkassen und Invalidenkassen.

Kritiker werfen dem Arbeiterbildungsverein, umstürzlerische Umtriebe vor und fordern dessen Verbot.

Weltneuheit Rahmenbremsfinger 50.-

In Amerika sind die Facharbeiter einen Schritt weiter gegangen.

Die „Knights of Labor" fordern unter anderem:
- die Einführung des Achtstundentages,
- gleiche Bezahlung für Männer und Frauen
- und eine gerechte Besteuerung.

Durch die gewerkschaftliche Organisation versuchen die Arbeiter und Arbeiterinnen beider Länder eine Gegenmacht zu den Unternehmern aufzubauen. Gemeinsame Lohnverhandlungen sollen auch das gegenseitige Ausspielen von Arbeiter und Arbeiterinnen verhindern.

Extrablätter

Die Extrablätter (siehe Anhang) können von dem/der SpielleiterIn eingesetzt werden, um die SchülerInnen auf die Idee der Selbstorgansiation zu bringen und gleichzeitig um Meilensteine in der Entwicklung zu markieren: zB „Gewerkschaften gegründet" oder „Kaiser dankt ab".

Gewerkschaften und Kollektivverträge

Wenn die SchülerInnen den Wunsch nach Mindestlöhnen oder einer Interessenvertretung äußern, können sie eine Gewerkschaft gründen und zwei VerhandlungsführerInnen (Gewerkschaftsvorsitzende) wählen. Dabei muss je eine Frau und ein Mann gewählt werden. Wenn die SchülerInnen ihre Gewerkschaft gewählt haben, können sie mit dem/der UnternehmerIn einen Kollektivvertrag abschließen. Dazu werden Vereinbarungen zu Mindestlöhnen, Arbeitszeit, Urlaub usw. auf einem Flipchart festgeschrieben. Vor Verhandlungsabschluss können die GewerkschafterInnen nochmals alle SchülerInnen über das Ergebnis abstimmen lassen. Zum Beschluss des Kollektivvertrags müssen der/die UnternehmerIn und die Gewerkschaft auf dem Flipchart unterschreiben. Mit dem Kollektivvertrag werden auch mögliche Zusatzpunkte auf den Politikpinnwänden aufgehängt.

Feedback

Nach jedem Planspiel gibt es ein mündliches Feedback der SchülerInnen über ihre Wahrnehmung des Planspiels und mögliche Verbesserungsvorschläge. Die Lehrkräfte bekommen einen schriftlichen Fragebogen. Beides wird von den TrainerInnen in eine Datenbank eingetragen und zur Verbesserung des Planspielangebots ausgewertet. Seit der Einführung des Planspiels „Sozialstaat" im Jahr 2014 haben 63 Klassen mit insgesamt 1090 SchülerInnen das Planspiel besucht. Besonders stark vertreten waren SchülerInnen bis zur 11. Schulstufe (80%). Ein Viertel der TeilnehmerInnen war sogar aus der 8. Schulstufe.

In der Zusammenführung der TeilnehmerInnenfeedbacks haben drei Viertel der Gruppen einen positiven Eindruck des Planspiels gehabt, ein Viertel einen eher positiven Eindruck. Negative oder eher negative Eindrücke gab es nicht. Auch das Feedback der Lehrkräfte war zu 90% positiv und zu 10% eher positiv. Besonders positiv hervorgehoben wurden beispielsweise: der Realitätsbezug, das lockere und lustige Spiel, Lebhaftigkeit und Begeisterung unter den SchülerInnen. 9 von 10 Lehrkräften würden das Spiel auch ihren KollegInnen empfehlen.

Fazit

Das Planspiel hat sich als sehr positive Erweiterung des Angebots herausgestellt. Trotz hoher Komplexität des Spiels findet es großen Anklang unter den SchülerInnen und Lehrkräften. Obwohl grundsätzlich die Lehrkräfte für „Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung" als Zielgruppe angedacht waren, haben gerade Berufsschulen hohes Interesse am Planspiel „Sozialstaat" gezeigt. Das Spiel bietet aufgrund der Tiefe und Vielfältigkeit der Entwicklungsdynamiken unterschiedliche Schwerpunktsetzungen durch die TrainerInnen. Welche Schwerpunkte die TrainerInne setzen, hängt oft an ihren persönlichen Zugängen, den vorhandenen Themen in den Klassen und deren kognitive und gruppendynamische Belastbarkeit. Im Laufe der Zeit haben sich aber einige wiederkehrende Muster im Spielprozess gezeigt:

<u>Divide et impera</u>
Obwohl während der Entwicklung immer wieder die Angst bestand, dass das versteckte Spielziel zu leicht aufgedeckt werden würde, zeigte sich in der Praxis die Stärke der neoliberalen

Ellbogen-Doktrin. Die SchülerInnen, aber auch Gruppen wie StudentInnen oder GewerkschaftsaktivistInnen, beginnen relativ schnell zwischen den Familien zu konkurrieren. Diese Konkurrenz wird besonders durch die unterschiedlichen Geldmittel am Start und Statussymbole im Spiel (zB Miethäuser oder Konsumartikel) gefördert. Zusätzlich können die TrainerInnen diese Konkurrenz befeuern, wenn sexistische oder auch rassistische Argumente bei der Arbeitsvergabe („zuerst kommen die starken Männer" „Inländer zuerst") vorgebracht werden. Dabei haben die TrainerInnen eine besondere Verantwortung für die Gruppendynamik und das Wohlbefinden der SchülerInnen. Die Entsolidarisierung kann auch mit einem „Stammbelegschaftsmodell" verschärft werden. Ohne die Unterbrechung der Dynamik und Reflexion im Wirtshaus als Diskursraum ist eine Solidarisierung fast nicht möglich. Zusätzlich merkt man oft, dass es den SchülerInnen schwerfällt, diese Intension zu artikulieren, da ihnen die Begriffe für gemeinschaftliches Handeln oder auch für Konzepte wie Gewerkschaften oder Kollektivverträge fehlen. Häufig fehlt den SchülerInnen überhaupt Hoffnung, dass solidarisches Handeln möglich ist.

Transparenz und öffentliches Wissen

Im Spiel sind alle Berechnungen und die Wertschöpfung immer transparent. Die Wertschöpfungsformel und jede Produktivitätssteigerung werden am Flip direkt vor der SchülerInnen festgehalten. Gleichzeitig passiert es äußerst selten, dass eine Schülerin oder ein Schüler einmal fragt, wieviel Geld der Unternehmer/die Unternehmerin eigentlich bekommt. Wenn dieses Wissen jedoch einmal offengelegt wird (mit der Politik „Arbeiterkammer" wird die Wertschöpfungsberechnung und die Unternehmensgewinnen jede Runde öffentlich ausgerechnet) werden sich die SchülerInnen plötzlich ihrer Ansprüche bewusst und stellen höhere Forderungen. In der Reflexion mit den SchülerInnen ist das in Anbetracht der aktuellen Lohnquote immer ein spannender Diskussionspunkt. Die Vermögensverteilung und die Lohnquote in Österreich sind eigentlich jedem zugänglich, aber es gibt kein öffentliches Bewusstsein dafür.

Anspruch vs. Bedarf

Spannend bei der Beobachtung der Verhandlungsstrategien der SchülerInnen war, dass Sie immer nur vom eigenen Bedarf aus verhandeln. Sie sehen die Preise im Supermarkt und überlegen sich, wieviel sie für einen Arbeitstag verlangen wollen. Obwohl in der Wertschöpfung klar offengelegt wird, wieviel Wert sie produzieren, orientieren sie sich bei der Lohnforderung meist nicht an ihrem Anteil an der Wertschöpfung, sondern weiterhin an Konsuminteressen. Das tun sie auch in Anbetracht der Tatsachen, dass sie sehen, wieviel Geld der/die UnternehmerIn ausbezahlt bekommt und wieviel Geld dieseR am Supermarkt verprasst. Teilweise kaufen die UnternehmerInnen besonders provokant Fleisch für die Hunde im Supermarkt, während die Hälfte der Familien hungert und niemand hinterfragt, woher dieses Geld kommt. Aber auch bei Kollektivvertragsverhandlungen finden es die SchülerInnen oft völlig normal, dass ein Unternehmer/eine UnternehmerIn die Hälfte der Wertschöpfung beansprucht, während sechs Familien sich die andere Hälfte teilen.

Demokratie

Die Einführung der Politikrunde hat überraschend positive Effekte mit sich gebracht. Abseits von normativen Plädoyers für Demokratie, zeigt die Politikrunde sehr gut interessenspolitischen Implikationen von Regierungsformen und deren politische Machtverteilung. Je nach Schwerpunktsetzung im Spiel und der Aufnahmefähigkeit der Gruppen kann hier sehr viel vermittelt werden. Ausgehend von der Ausbeutung der Bevölkerung für kaiserliche Vergnügungen, der wirtschaftsfreundlichen Produktivitätssteigerung durch Eisenbahnen und Schulpflicht bis hin zur Veränderung der Sozialpolitik durch demokratische Mitbestimmung, lassen sich mit diesem Spielelement viele Aspekte aufzeigen. Besonders pikant werden die Diskussionen in der Politikrunde, wenn die TrainerInnen als KaiserIn oder auch in der Rolle von UnternehmerInnen alltägliche Vorurteile und Argumentation einbauen. zB „soziale Hängematte" „Arbeitsanreize nur ohne Arbeitslosenversicherung" usw. Die UnternehmerInnen versuchen sich auch in der Phase der Demokratie stark einzubringen und schlagen regelmäßig wirtschaftsfreundliche Politiken vor. In der Reflexion können dann mit den SchülerInnen aktuelle sozialpolitische Diskurse wie die Mindestsicherung oder die Notwendigkeit von Mindestlöhnen diskutiert werden. Im Vergleich mit dem Zeitstreifen lässt sich auch anhand der ersten Republik die Bedeutung von demokratischer Gesetzgebung für die Sozialpolitik aufzeigen. Große Diskussionen gibt es auch immer wieder, warum in den letzten Jahren viele Maßnahmen zurückgenommen, gekürzt und wenige neue Meilensteine erreicht wurden.