

DECIDE-Spiele – ein Überblick

Der Verein Science Center Netzwerk war Projektpartner im EU-Projekt DECIDE*, das strukturierte Diskussionen in Form von Brettspielen zu sechs aktuellen wissenschaftlichen Themen anregt.

Das Spiel erlaubt den TeilnehmerInnen, komplexe Themen in übersichtlichen Gruppen ohne großen Zeitaufwand strukturiert zu diskutieren. Durch Fallbeispiele und Infokarten erwerben sie das Grundwissen, um in der ca. 90-minütigen Diskussion mit den Mitspielenden zu gemeinsamen Empfehlungen zu kommen.

Zielgruppe sind am jeweiligen Thema interessierte Personen. Vorkenntnisse sind nicht notwendig, das Spiel eignet sich für Jugendliche und Erwachsene. Die TeilnehmerInnen können, aber müssen nicht konträre Standpunkte einbringen. Jeweils 5-8 Personen spielen an einem Tisch. An bis zu 3 Tischen kann gleichzeitig gespielt werden. Ein/e OrganisatorIn betreut zumeist die Spiele.

Es existieren Spiele zu folgenden Themen:

- HIV-AIDS
- Nanotechnologie
- Neurowissenschaften
- Präimplantationsdiagnostik
- Stammzellen
- Xenotransplantation
- Klimawandel

Die gesamten Spielunterlagen sind unter www.playdecide.org in bis zu 12 Sprachen im Bereich Download als pdf-Dokumente herunterzuladen. Die deutsche Version bezieht sich auf die gesetzlichen Regelungen in Österreich und Deutschland.

Die Ergebnisse aller Spiele sind unter www.playdecide.org einsehbar und vergleichbar. DECIDE beruht auf dem Prinzip der DEMOCS Spiele, die in Großbritannien entwickelt und vielfältig eingesetzt wurden. Für die Adaptierung und Konzeption neuer Spiele ist eine Abstimmung mit dem Entwickler ne[#] erforderlich (trademark).

* DELiberative Cltizens' DEBates in European science centres and museums; SSA in FP6-society (11/2004-05/2006); koordiniert vom Science Center @Bristol
new economics foundation; siehe <http://www.neweconomics.org/gen/democs.aspx>

Ablauf

Ein DECIDE-Spiel hat mehrere Phasen:

1. Einleitung

Der Moderator/die Moderatorin erklärt die Spielphasen und die Spielregeln. Die TeilnehmerInnen bekommen je einen *Spielplan* und eine *gelbe Karte* (zwecks Einmahlen der Spielregeln) ausgehändigt und legen sie vor sich auf den Tisch.

Die TeilnehmerInnen lesen den Einleitungstext zum Thema.

2. Informationsphase

a. Geschichtenkarten

Zunächst werden die *Geschichtenkarten* gemischt und ausgeteilt. Die TeilnehmerInnen lesen, tauschen ev. miteinander aus – solange, bis jede Person eine Geschichte hat, mit der sie etwas anfangen kann – sei es Identifikation, interessanter Aspekt, Ablehnung oder anderes. Diese wird auf den entsprechenden Platz am Spielplan gelegt.

Reihum erzählen die Mitspielenden den anderen die ausgewählte Geschichte und warum sie diese anspricht.

b. Info-Karten

Dann werden die *Info-Karten* gemischt und je 2 pro Person ausgeteilt, die übrigen kommen in die Tischmitte. Sie werden gelesen und ev. ausgetauscht, bis jede Person 2 für sie interessante Karten hat. Diese werden auf die entsprechenden Plätze am Spielplan gelegt.

Wiederum werden reihum die ausgewählten Informationen laut den anderen berichtet.

c. Themen-Karten

Zuletzt werden die *Themen-Karten* gemischt und je 2 pro Person ausgeteilt, die übrigen kommen in die Tischmitte. Sie werden gelesen und ev. ausgetauscht, bis jede Person 2 für sie interessante Karten hat. Diese werden auf die entsprechenden Plätze am Spielplan gelegt.

Wiederum werden reihum die ausgewählten Informationen laut den anderen berichtet – interessant ist, wenn dazu gesagt wird, warum dieses Thema interessant ist bzw. was die Karte auslöst.



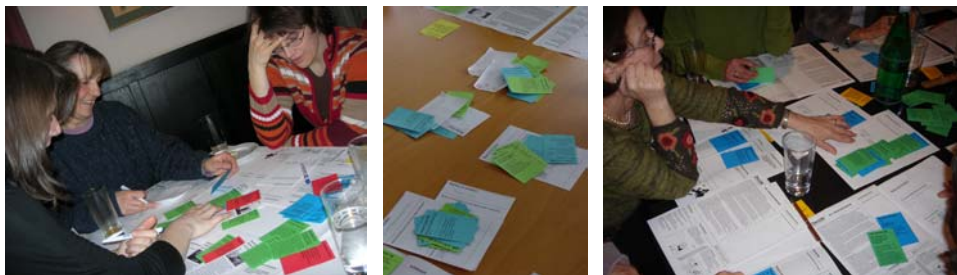
3. Diskussionsphase

Nun wird frei über das Thema diskutiert. Dabei werden Karten, die eine Argumentation oder Information zum jeweiligen Aspekt beinhalten, in der Tischmitte zusammengelegt.

Neue Argumente können auf *weißen Karten* ergänzt werden.

So entstehen schließlich Cluster, die für die Teilnehmenden interessante Aspekte des Themas beinhalten. Je mehr Karten, desto wichtiger.

Gemeinsam sucht die Gruppe die ca. 3 wichtigsten Cluster aus und beschreibt sie auf den Cluster-Karten: Name des Clusters (was ist der Kernpunkt), Ergebnis bzw. Argumentation dazu sowie die Nummern der Karten, die zu diesem Cluster gehören.



4. Abstimmungsphase

Zu jedem Thema gibt es vier vorgeschlagene Grundsatz-Positionen, die nun (nochmals) gelesen werden.

Jede/r TeilnehmerIn kreuzt auf dem Abstimmungsbogen an, ob sie der jeweiligen Position zustimmen würde. Dabei gibt es sechs Abstufungen zwischen „annehmbar“ und „nicht annehmbar“. Die Ergebnisse aller TeilnehmerInnen gemeinsam ergeben das Abstimmungsbild.

Die Gruppe hat die Möglichkeit, aufgrund ihrer Diskussion eine weitere Position zu formulieren, ev. als Modifikation einer vorgegebenen Position. Darüber kann wieder abgestimmt werden. Häufig ergibt sich hier eine Konsensmeinung.

5. Upload

Die Abstimmungsergebnisse samt eventueller 5. Position werden auf der Internetseite www.playdecide.org eingegeben und sind dort im Kontext mit den internationalen Ergebnissen abrufbar.

Erfahrungen

Auf Initiative des Science Center Netzwerks wurden seit 2006 eine Reihe von DECIDE-Spielen zu allen 6 Themen mit unterschiedlichen Gruppen durchgeführt, darunter erwachsene Laien, Studierende, SchülerInnen, Lehrkräfte, SeniorInnen, WissenschaftlerInnen, Spiele-Fachleute, Obdachlose, Insassen des Jugendgefängnisses. Die Spiele fanden in unterschiedlichen Umgebungen statt, z.B. Kaffeehaus, Universität, Museum, Obdachlosenheim.

In allen Veranstaltungen fiel besonders der respektvolle Diskussionsstil auf, die gelben Karten – Erinnerung zur Einhaltung der Spielregeln – wurden nur humorvoll genutzt. Die TeilnehmerInnen brachten vielfach persönliche Erfahrungen ein und trotz der oft sehr unterschiedlicher Meinungen wurde auf Gemeinsamkeiten fokussiert. Je weniger Vorwissen, desto stärker orientierte sich die Diskussion an den Karten.

In allen Fällen gaben die Mitspielenden an, animiert worden zu sein, sich mit dem – vielfach vorher unbekanntem – Thema in Zukunft auseinandersetzen zu wollen, beispielsweise Zeitungsartikel dazu zu lesen. Das Ziel, Interesse für ein Thema zu wecken, wird damit voll erreicht – in erstaunlich kurzer Zeit und mit wenig Aufwand.

Die meisten TeilnehmerInnen wären interessiert, an weiteren Spielen zu anderen Themen teilzunehmen und gaben dazu ihre Kontaktdaten bekannt.

Absichten

Das Science Center Netzwerk plant die Durchführung und weitere Verbreitung von DECIDE-Spielen als einem Beispiel von Science Center Aktivitäten. Der Verein ist im regen Austausch mit dem Koordinator des EU-Projekts, Andrea Bandelli, und der internationalen Evaluatorin, Sally Duensing. Auf der internationalen Konferenz europäischer Science Center 2007 in Lissabon (ecsite) berichtete Barbara Streicher über ihre Erfahrungen von DECIDE-Spielen mit unterschiedlichen Zielgruppen.

Neben der Organisation einzelner DECIDE-Spiele mit Netzwerkpartnern als Gastgeber wurde bereits eine Einführung für Lehrkräfte abgehalten, die diese zum Einsatz im Schulunterricht animierte. Im Rahmen einer Lehrveranstaltung des Netzwerkpartners Erich Grießler (IHS) beschäftigten sich Soziologie-Studierende mit dem Instrument DECIDE. Mindestens eine Studierende der Bildungswissenschaften hat im WS 2007/2008 ihre Bachelor-Arbeit über DECIDE geschrieben. Der Verein dialog->gentech erarbeitete auf Basis eines englischen DEMOCS-Spieles eine österreichspezifische Version zum Thema „Gentechnik in Nahrungsmitteln“.

DECIDE-Spiele eignen sich für beliebige Gruppen und brauchen keine große Vorbereitung oder Finanzierung. Sie können daher auch leicht an unterschiedlichen Orten organisiert werden. DECIDE-Spiele können als „eine Aktivität des Science Center Netzwerks“ in Kooperation mit unterschiedlichen Veranstaltern angeboten werden.