



Rollenspiel vernetzte Wirtschaft

Zusammenhänge zwischen Wirtschaftsakteur*innen



50-90 Minuten



Ab 16 Jahren
9-27 TN
in 1-3er Gruppen



Wollfäden in zwei Farben, Rollenkartchen

KURZBESCHREIBUNG

Die Teilnehmenden (TN) begeben sich in die verschiedenen Rollen von Akteuren in einem wirtschaftlichen Wertschöpfungsprozess und erleben die dynamischen und vernetzten Zusammenhänge dahinter. Wie hängen die Handlungsoptionen der verschiedenen Akteure miteinander zusammen? Wer oder was müsste sich bewegen, damit sich dieses System in Richtung Nachhaltigkeit verändert? Die zwei Spielrunden zeigen auf, wie sich die verschiedenen Rollen in einer gewinnorientierten Wirtschaft im Vergleich zu einer gemeinwohlorientierten Ökonomie zueinander verhalten.

VORWISSEN

Empfohlenes Vorwissen:

- Grundverständnis des Wertschöpfungsprozesses
- Grundwissen über die Gemeinwohl-Ökonomie

Mögliche Methoden im Vorhinein:

- Planspiel Marktwirtschaft
- Präsentation Gemeinwohl-Ökonomie
- Memory GWÖ-Eckpunkte

ERKENNTNISZIELE

Teilnehmende können ...

- ... systematische und wechselseitige Dynamiken in der Wirtschaft insbesondere in Hinblick auf Gewinnstreben erklären
- ... Argumentationsweisen und Handlungsoptionen verschiedener Akteure beschreiben
- ... Veränderungsansätze und Handlungsoptionen von Wirtschaftsakteuren von unterschiedlichen Perspektiven beleuchten



I)	Problemanalyse	4/5
II)	Lösungsansätze	4/5
III)	Persönlicher Bezug	2/5

VORBEREITUNG

- Rollenkarten für Wirtschaft heute und GWÖ ausdrucken, ausschneiden und ggf. für die mehrfache Verwendung laminieren.
- Platz in der Mitte des Raumes schaffen (z.B. mit einem Stuhlkreis), sodass sich dort die verschiedenen Akteure positionieren können



ABLAUF



Allgemeine Vorbemerkung: der vorliegende Ablauf ist vor allem ein inhaltlicher roter Faden. Die methodische Ausgestaltung, inhaltlichen Schwerpunkte und Zeitangaben können, bzw. sollten je nach Teilnehmenden, Moderation und Zeitrahmen variieren.

1) EINSTIEG | Ziele: Das Setting mit seinen spezifisch definierten Rollen wird deutlich.

Zeit	Handlungsschritte	Sozialform	Materialien
EINSTIEG	5' Gemeinsames Brainstorming: „ <i>Welche Akteure gibt es in einem Wertschöpfungsprozess in der Textilbranche?</i> “ Die Rollen werden kurz auf einen Blick vorgestellt.	Gespräch Plenum Input Plenum	/
<p>Erfahrungstipps: Hier muss bereits verdeutlicht werden, dass für dieses Spiel vereinfachend...</p> <p>a) isolierte „Rollen“ definiert sind, die in Realität <u>eine</u> Person einnehmen kann (Wähler*in = Investor*in) .</p> <p>b) die Rollen Vorstand, Marketing, Produktentwicklung und Einkauf eine zusammenhängende Unternehmenseinheit darstellen, während anderen Unternehmenseinheiten (z.B. Zulieferfirma) nur durch einzelne Rollen repräsentiert sind.</p>			
	7' Die TN teilen sich den Rollen zu, bekommen die jeweilige Karte und bearbeiten die Aufgabe. Es wird darauf hingewiesen, dass alle Rollen bis auf die*den Lieferant*in in Mitteleuropa agieren.	Einzel-/ Gruppenarbeit	Rollenkarten Wirtsch. Heute, Notizzettel
<p>Erfahrungstipps: Durch die persönliche Identifikation mit der Rolle wird die Methode lebendiger. Dafür können sich die TN eine „Persona“ für ihre Rolle ausdenken mit z.B. Name, Beruf und Motivation für diesen Beruf. Bei der Vorstellung ihrer Rolle können sie dazu animiert werden, in der Ich-Form zu reden.</p>			

2) 1.PHASE – WIRTSCHAFT HEUTE | Ziele: TN erleben den systemischen Charakter von Gewinnstreben, die vielfältigen, komplexen wechselseitigen Einflüsse und damit die systemischen Auswirkungen.

Zeit	Handlungsschritte	Sozialform	Materialien
1.PHASE – WIRTSCHAFT HEUTE	13' Die TN, bzw. die Rollen-Gruppen stellen sich im Raum auf, stellen die Rolle sowie ihre Notizen vor. Zu jeder Verbindung wird ein Faden gespannt, der nach und nach ein Akteursnetz ergibt. Wenn jemand „am Faden zieht“, übt das auch Druck auf viele anderen Akteure aus. Reflexionsfragen: <i>Wie wirken die Akteure zusammen? Wie fühlst du dich in deiner Position? Wie sind die Machtverhältnisse zwischen den Akteuren? Wer hat viele Fäden in der Hand und was bedeutet das für diese Rolle? Was ist dein Handlungsspielraum?</i>	Plenum	Rollenkarten Wirtschaft heute, Faden
<p>Erfahrungstipps:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Die Moderation kann durch Fragen im Interview-Stil die Diskussion anregen und steuern. Dadurch wird die „Aufstellungsphase“ kurz und dynamisch gestaltet und die Aufmerksamkeit der TN beibehalten. ■ Für eine zielführende Diskussion, den Fokus eher auf die Qualität als Anzahl der Verbindungen legen. ■ Die exakte Aufstellung der Akteur*innen zueinander hängt u.a. davon ab, welche Rolle beginnt. Mit etwas Erfahrung, kann die Moderation einen für sie sinnvollen Anfangspunkt setzen (z.B. Investor*in). ■ Die „gewinnstrebende Denkweise“ im hypothetischen Extrem sowie die nicht vollständige Auswahl der Rollen für einen fokussierten Beitrag zum Erkenntnisziel, sollte der Moderation als „didaktische Reduktion“ bewusst sein und ggf. kommuniziert werden. 			



3) 2. PHASE – GEMEINWOHL-ÖKONOMIE | Ziele: Die veränderten Handlungsmotive der einzelnen Rollen im System einer Gemeinwohl-Ökonomie werden deutlich sowie die systemische Veränderung, die damit wechselseitig für alle Akteur*innen einhergeht.

	Zeit	Handlungsschritte	Sozialform	Materialien
2. PHASE – GWÖ	7'	Die TN legen die Fäden in der bestehenden Form auf den Boden und versetzen sich nun in die Situation, wie sie sich das Wirtschaftssystem gerechter und nachhaltiger vorstellen. Sie bekommen die GWÖ-Rollenbeschreibungen und machen sich Notizen zu ihrer Rolle und den Fragestellungen auf der Karte.	Einzel-/ Gruppenarbeit,	Rollenkarten GWÖ, Notizzettel
	13'	Erneut stellen sich die TN auf, vernetzen sich mit einem andersfarbigen Faden und erklären, wie sich ihre Beziehungen verändert haben. Reflexionsfragen: <i>Wie fühlst du dich in deiner Position jetzt? Was hat sich im Vergleich zur vorherigen Phase verändert?</i>	Gespräch Plenum	Rollenkarten GWÖ, Faden
<p>Erfahrungstipps: Für den Übergang zwischen Wirtschaft heute mit reinem Gewinnstreben und GWÖ sollen die TN die Zeit haben, sich in die neue Situation hineinzusetzen, ggf. mit kurzem Abschütteln der alten Rolle oder Augen schließen zur Visualisierung der neuen Wirtschaftsordnung.</p>				

4) 3. PHASE – ÜBERGANG | Ziele: Notwendige Veränderungsschritte vom heutigen System hin zur Gemeinwohl-Ökonomie werden konkret definiert. Die Möglichkeiten und beschränkenden Abhängigkeiten der Einzelnen werden deutlich.

	Zeit	Handlungsschritte	Sozialform	Materialien
3. PHASE – ÜBERGANG	5'	Die TN überlegen erneut in ihrer Rolle, was ihr jeweiliger Beitrag sein kann, um das System in Richtung einer Gemeinwohl-Ökonomie zu bewegen. Sie schreiben Ideen auf, wie der Übergang gestaltet werden kann.	Einzel-/ Gruppenarbeit	Moderationskarten
	5'	Die Kleingruppen stellen ihre Ideen vor und legen die Moderationskarten zu ihrem Rollenkartchen auf den Boden. Sie können auch Ideen für andere Akteure vorschlagen.	Gespräch Plenum	/
	5'	Zum Schluss können folgende Fragen reflektiert werden: <i>Wie einfach oder schwierig ist es für die einzelnen Akteure, Veränderung zu erzielen? Wie könnte das erleichtert werden? Seht ihr einen Bereich, wo die Veränderung ihren Ausgang hat bzw. welche Akteure entscheidend sind? Welche weiteren Akteure könnten für die Veränderung noch relevant sein (z.B. Lobbyisten)? Welche Problematiken / Machtverhältnisse bleiben auch in der GWÖ bestehen? Welche Rolle habt ihr in Realität und welchen Einfluss könnt ihr dort in Realität ausüben?</i>	Gespräch Plenum	/
<p>Erfahrungstipps: Bei dem Spiel soll nicht der Eindruck entstehen, dass es einzelne „Schuldige“ oder „Böse“ gibt, die Probleme verursachen, sondern vielmehr der systemische Charakter und wechselseitige Abhängigkeiten im Wirtschaftssystem. Das Spiel zeigt, dass wir alle eine dieser Rollen einnehmen können und daran teilnehmen, auch wenn wir „nur unseren Job machen“.</p>				



VARIANTEN

Eigene Ideenentwicklung für die GWÖ

In der zweiten Phase (GWÖ) werden die Rollenbeschreibungen für die Gemeinwohl-Ökonomie nicht vorgegeben, sondern die TN überlegen sich selbst, wie eine aus ihrer Sicht gemeinwohl-orientierte Wirtschaftsordnung aussehen sollte. Dafür entwerfen sie selbst eine alternative Rollenkarten. Sie schreiben auf Moderationskarten Ideen auf, welche konkreten Handlungsoptionen sie für ihre Rolle vorschlagen und legen diese zu den Rollenkarten, die auf dem Boden liegen.

Verbindungen vorgeben

Wenn Zeit eingespart werden soll, können die Verbindungen zwischen den Akteur*innen von vornherein vorgegeben werden. Dann ist mehr Fokus auf der Frage: wie ist die Qualität dieser Beziehungen?

Ideenentwicklung ohne zweite Phase

Wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, wird die zweite Phase (GWÖ) übersprungen. Stattdessen überlegen die TN in Kleingruppen (mit oder ohne GWÖ-Rollenkärtchen), was die einzelnen Akteur*innen verändern könnten. Sie schreiben ihre Ideen auf Moderationskarten und legen diese auf den Boden zu den Rollenkärtchen. Im Plenum wird ergänzt und diskutiert, wie der Übergang zu einer gerechteren Wirtschaftsordnung gestaltet werden kann und wo Potentiale und Hindernisse liegen.

Beispiele präsentieren

Zur stärkeren Untermauerung können für beide Phasen reale Beispiele recherchiert und in Form von Zitaten, Bildern, Videos immer parallel präsentiert werden.

ANSCHLUSSMETHODEN

Selbsttest Gemeinwohl-Ökonomie

Der Selbsttest gibt Gelegenheit, das eigene Verhalten zu hinterfragen, indem er einen schnellen ersten Eindruck gibt, wie ein Mensch mit sich und seinem Umfeld umgeht. Im Zentrum stehen dabei die Handlungen jedes einzelnen Menschen und ihre Wirkung auf die Gemeinschaft.

Diskussion

Der vorgestellten Lösungsansatz der Gemeinwohl-Ökonomie wird vor dem Hintergrund des Erlebten und Erlernten kontrovers reflektiert, diskutiert und bewertet, sodass Vorteile, Herausforderungen und offene Fragen umfassend geklärt werden können.

Alle aktuellen Bildungsmaterialien zur Gemeinwohl-Ökonomie finden Sie unter: bildung.ecogood.org

Wir freuen uns sehr über Ihre Fragen, Erfahrungen und Anregungen! Bitte verwenden Sie dafür den [Feedback-Bogen](#) auf unserer Website oder schreiben Sie direkt an: bildung@ecogood.org

Nutzungsrechte: Dieses Produkt steht unter einer „Creative Commons BY-NC-SA 4.0. International Lizenz“: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Das heißt, Sie dürfen das Material unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten, remixen, verändern und darauf aufbauen: Namensnennung des Herausgebers, Angabe von Änderungen, keine kommerzielle Nutzung, Weitergabe unter gleichen Lizenz-Bedingungen.

Version: 1.0 | Stand: 04/2018 | **Online unter:** bildung.ecogood.org

Herausgeber: AK Bildung der Gemeinwohl-Ökonomie

Rechtlicher Träger: Internationaler Verein zur Förderung der Gemeinwohl-Ökonomie e.V. (gemeinnützig)

Infos: www.ecogood.org | **Kontakt:** bildung@ecogood.org



Unterstützung: Wir freuen uns, wenn Sie unsere Arbeit mit einer Spende unterstützen!

Spendenkonto: Internationaler Verein zur Förderung der Gemeinwohl-Ökonomie e.V. | Stichwort: Bildung
IBAN: DE50 4306 0967 2062 4339 00 | BIC: GENODEM1GLS | Bank: GLS Gemeinschaftsbank eG