



„Dass es einfach wird, hat niemand behauptet“

Wie kann man die Gesellschaft miteinbeziehen, um die Energiewende zu gestalten? In der WindNODE Challenge testet Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie „Serious Gaming“ als soziale Simulation der Energiewende. Dabei schlüpfen die TeilnehmerInnen in neue Rollen - und erleben etwas völlig Unerwartetes.

Es sieht nicht gut aus für den Ministerpräsidenten. Die Zustimmung in der Bevölkerung: abgestürzt auf 12 Prozent. Sein zentrales Projekt, die Energiewende: ein Fiasko. Die CO₂-Emissionen schießen durch die Decke, und um die Klimaschäden zu flicken, muss er den größten Teil seines Staatshaushaltes für Ernteaussfälle und Deichreparaturen vergeuden. Immerhin bekennen die Konzerne, auf deren Unterstützung er setzt, sich zum Klimaschutz – aber leider nur sonntags, unter der Woche denken sie an die Bilanz und tanzen dem Regierungschef mit ihren Forderungen auf der Nase herum.

Am Donnerstag, den 24.10.2019, um 12:58 Uhr zieht der Ministerpräsident die Notbremse. Rote Flecken im Gesicht zeugen von der Anspannung. Seine Ministerinnen für Zukunft und Energie müssen auf der Pressekonferenz neben ihm stehen. Das Wort „Enteignung“ war schon vorab durchgesickert. Dann verkündet er: „Das Kabinett hat beschlossen, den Netzbetreiber zu verstaatlichen und ...“. Der Rest der Rede geht in teils höhnischem, teils freudigem Gejohle verloren – und auf Twitter viral. Es ist nur ein Spiel, aber die Aufregung ist echt.

Eine der Jüngsten wird Konzernchefin

Es ist noch keine drei Stunden her, dass die sich jetzt so herzlich zoffenden Minister, Präsidenten und Firmenchefs als freundliche Zivilisten das alte Offizierskasino im Berliner Tempelhofer Flughafen betreten haben. Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie hatte zur WindNODE-Challenge eingeladen: gut 35 Frauen und Männer, Multiplikatoren von Organisationen, Verbänden und Universitäten; Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei Unternehmen wie Stromnetz Berlin, Siemens, der Gasag sowie aus Brandenburger Ministerien, Berliner Bezirksämtern, Energieagenturen, oder dem Verband Deutscher Ingenieure. Aber auch Studierende, Künstlerinnen und Sozialpädagogen waren nach Tempelhof gekommen.

Warum? „Um mal in die Rolle einer Firma zu schlüpfen“, wie der Mitarbeiter des Brandenburger Wirtschaftsministeriums sagt. Die Mitarbeiterin von Vattenfall verkörpert an diesem Morgen die Vertreterin eines Umweltverbandes und die „FÖJ-lerin“ einer Energiewende-Stiftung freute sich darauf, Konzernchefin zu sein – im „Energy Transition Game“, der WindNODE Challenge 2019.

Wolfgang Korek, der verantwortliche Bereichsleiter Energietechnik bei Berlin Partner, schickt die Rollenspieler mit einem klassischen Zitat ins Rennen: „Lasset die Spiele beginnen!“

Das „Energy Transition Game“, entwickelt vom Centre for Systems Solutions und dem Think-Do-Tank Thema1, ist zunächst analoges Rollenspiel mit einem Computer im Hintergrund, der die Spielstände mit Hilfe von Algorithmen analysiert

▶ Spannende Interviews und Videos von den Projektbeteiligten auf windnode.de anschauen!

und nach jeder Spielrunde den Status Quo berechnet. Die SpielerInnen werden zu Energieerzeugern, Netzbetreibern, Tech-Start-Ups, VertreterInnen von Ministerien sowie Umwelt- und Sozialverbänden – den Stakeholdern der Energiewende. Runde für Runde wird bewertet: Gibt es Blackouts im Stromnetz, weil Erzeugung und Verbrauch nicht übereinstimmen? Ist noch Geld im Staatssäckel? Wie schnell steigen die CO₂-Emissionen?

Am Anfang zeigen alle den Willen zum Ausgleich, versuchen es mit Kooperation und Partnerschaften – aber die Bruchlinien sind früh zu sehen.

„Der Strompreis sollte nicht steigen“, sagen etwa die VertreterInnen des Sozialverbandes, die gleich zu Beginn auf die VertreterInnen des Energieministeriums eindringen. „Das ist auch unser Interesse“, behauptet das Energieministerium, um sozialen Frieden bemüht. Aber der Sozialverband findet schnell heraus, dass sich die Ministerialen bloß auf nichts festlegen wollen. Im Grunde wissen beide: Der Brennstoff „Dracoleum“, wie der CO₂-intensive Brennstoff im Spiel genannt wird, ist zwar die billigste Form der Stromerzeugung – wegen des Klimawandels werden die Dracoleum-Kraftwerke aber nicht auf Dauer zu halten sein. Solar- und Windstrom müssen ausgebaut, die Energieforschung gefördert, Speicher entwickelt, alte Kraftwerke abgeschaltet werden – das alles kostet Geld. Und das zahlt mal wieder der Steuerzahler.

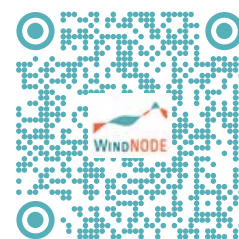
Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt

Das Spiel ist noch keine halbe Stunde alt. Aber längst haben all die höflichen Menschen aus der Begrüßungsrunde in den Kampfmodus geschaltet und sind ganz und gar Eins mit Ihrer Rolle - oder dem Klischee, das sie von der Rolle haben. Der Ministerpräsident will geliebt werden, die Umwelt- und



© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar

Mit dem QR Code zu windnode.de



Lesen Sie weitere Artikel auf windnode.de

Sozialverbände kommunizieren Empörung ob der Situation der kleinen Leute oder des Klimawandels; die Energieerzeuger, Netzbetreiber und auch die Start-Ups sind ungeniert geldgierig. Kein Wunder: Jeder will den größten Vorteil für die Gruppe, die er repräsentiert, herausholen.

Es gibt eine Spiel- und Rollenanleitungen, doch hier und da sind SpielerInnen mit ihrer Aufgabe überfordert. „Ich blicke noch nicht richtig durch“, sagt die FÖJ-lerin und macht sich mit ihrer Aufgaben-Kladde auf die Suche nach Mitspielern. Eine erfolgreiche Energiewende hatten sich die meisten anders vorgestellt – irgendwie einfacher.

Fehlender Durchblick gehört dazu

Überforderung und Intransparenz steigern sich, je komplexer die Simulation wird - „wie im echten Leben“, kommentiert der Spielleiter. Auch bei der wirklichen Energiewende wüssten die Akteure kaum, was die anderen Akteure planen und machen, jeder hat eine offene und eine verdeckte Agenda. Es gibt keinen festen Fahrplan und nicht mal die Regeln sind stabil, sondern menschengemacht und verändern sich ständig. Firmen und Verbände beklagen sich, dass ihre eigenen Positionen nicht gehört werden. „Dieser ständige Umgang mit Unsicherheiten - das ist sicher das größte Learning an diesem Tag“, sagt Wolfgang Korek von Berlin Partner. Viele Experten würden das immense Projekt „Energiewende“ vor allem als technische oder wirtschaftliche Herausforderung wahrnehmen.

„Die soziale Dimension bleibt im Alltag meist ebenso unterbelichtet wie die Komplexität der Interessen, Beziehungen und der Absprachen, die hier laufend getroffen werden müssen.“ „Serious Gaming“ kann hier helfen, Bilder von der Wirklichkeit aufzubrechen oder zumindest zu erreichen, dass die Mitspielerinnen und Mitspieler sich nicht nur in neue Rollen hineindenken, sondern sie auch physisch erleben. Und genau das ist eine der Aufgaben von Berlin Partner im Rahmen von WindNode: Menschen an den Inhalten des Schaufensters beteiligen, Wissen vermitteln und einen Zugang zur Energiewende schaffen, um bestmöglich auch die Zustimmung zu den Umbrüchen der neuen Energiewelt zu fördern.

Auch im Spiel ist nicht alles möglich

Worum es in diesem Spiel kaum zu gehen scheint: das Allgemeinwohl. Zwar berufen sich alle Parteien darauf, dass gerade sie gegen Klimawandel, soziale Ungleichheit und Umweltschäden seien. Aber unter dem Deckmantel der „Guten Sache“ geht es meist nur um den Erhalt der jeweiligen Organisationen. Es kommt zu Blackouts im Stromnetz. Aber vor allem bleiben die alten fossilen Kraftwerke zu lange am Netz. Die CO₂-Konzentration in der Atmosphäre steigt so stark, dass die Klimafolgen immer spürbarer und teurer werden. „Kann man das CO₂ nicht wieder aus der Luft holen?“, fragt der Ministerpräsident (vor Verzweiflung aus der Rolle fallend) den Spielleiter: „Das ist nicht vorgesehen, denn das geht ja in echt eigentlich auch nicht“. Betretenes Schweigen.

„Dass es einfach wird, hat niemand behauptet“, schiebt der Spielleiter lakonisch hinterher.

Das Spiel endet versöhnlich: Das Stromnetz ist stabil, die Zustimmung zu Erneuerbaren ist hoch. Einige Firmen sind reich, andere pleite. Die Energiewende scheint unumkehrbar, auch wenn viele Konfliktlinien von der Zustimmung zur Politik des Ministerpräsidenten über die Transformationskosten bis hin zu den Auswirkungen des Klimawandels weiterhin bestehen...

...wie im richtigen Leben.

Interview auf Seite 4

WARUM SPIELEN?

Fragen an Wolfgang Korek, Benjamin Horn und Roland Strehle



© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar



© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar

WARUM SPIELEN?

Fragen an Wolfgang Korek, Benjamin Horn und Roland Strehlke

Ein Spiel kann und will die Realität nicht exakt abbilden, sagt Wolfgang Korek, der als Bereichsleiter Energietechnik bei Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie initiiert hat, das Energy Transition Game innerhalb von WindNODE spielen zu lassen. Aber gerade im Spiel erlebt man, mit welchen Unsicherheiten und unerwarteten Rückkopplungen die Akteure in einem politischen Prozess wie der Energiewende fertig werden müssen.

Was haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Energiewende-Simulation gelernt?

Wolfgang Korek: Wichtig war es, sich einfach mal in eine andere Rolle zu begeben, um somit Verständnis für das Gegenüber zu gewinnen. Der Perspektivwechsel hat aus meiner Sicht auch wirklich bei fast allen TeilnehmerInnen gut funktioniert. Hinzu kam der Aspekt, dass durch die Spielsimulation aufgezeigt werden sollte, in welchem komplizierten sozialen Geflecht die Energiewende abläuft: Entscheidungen unter Unsicherheit treffen, Absprachen mit verschiedenen Akteursgruppen führen, die verschiedenen Interessensgruppen berücksichtigen, den Klimaschutz im Blick behalten.

Kann ein Spiel das leisten?

Benjamin Horn: Diese Herausforderung war in dem begrenzten und zugegeben künstlichen Spielsystem schon schwierig zu meistern, was auch von einigen SpielerInnen beklagt wurde. Der Hinweis, dass es in der Realität noch viel komplexer ist und die verschiedenen EntscheidungsträgerInnen sich auch nicht gleichzeitig alle in einem Raum befinden, hat dabei vielen TeilnehmerInnen die Augen geöffnet und ein erhöhtes Verständnis für die reale Prozessgeschwindigkeit der Energiewende erzeugt.

Welche Erfahrungen lassen sich von solchen Simulationen in die Realität übertragen?

Wolfgang Korek: Die Perspektive von anderen Akteuren zu kennen und zu verstehen, kann für Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse, und das ist die Energiewende im ganz wesentlichen Sinne, sehr hilfreich sein. Man kann nicht immer nur stur auf seinem Standpunkt bestehen, beispielsweise in der Hoffnung eine bestimmte Technologie gefördert zu bekommen, sondern das große Ganze muss eben auch im Blick bleiben. Eine ganz wichtige Erkenntnis lässt sich aber auch direkt aus dem Spiel ableiten. Es geht nur mit einem gemeinsamen Handeln und Konsequenz ist gefragt, um die Prozessgeschwindigkeit zu erhöhen.

„Energiewende ist ein Aushandlungsprozess im sozialen Geflecht“

Das ist sicherlich ein Learning, das man sich von vielen Akteuren auch im aktuellen Energiewendeprozess etwas stärker wünschen würde.

Wo liegen die Grenzen einer solchen sozialen Simulation?

Roland Strehlke: Natürlich kann man die Realität nicht komplett abbilden, auch einige technische Möglichkeiten und regulatorische Vorgaben werden nicht abgedeckt. Der Stromnetzbetreiber hat in der Realität sicher eine andere Rolle als im Spiel. Aber das ist aus meiner Sicht nicht das Entscheidende, denn derartige Simulationen müssen Vereinfachungen treffen, um alle SpielerInnen möglichst vom Beginn an am Spiel zu beteiligen und zwar unabhängig davon, ob sie nun Energiewende-Experten sind oder Laien auf diesem Gebiet.

Wie viel Vorwissen brauchen die TeilnehmerInnen?

Benjamin Horn: Das ist das Faszinierende an dem Spiel: Es war kein Vorwissen erforderlich und trotzdem haben viele SpielerInnen über mehrere Stunden begeistert gespielt, von der Energietechnikerin bis zum Sozialpädagogen, vom Studenten bis zur bildenden Künstlerin.



Wolfgang Korek, Benjamin Horn und Roland Strehlke
© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar



© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar

Und, es gibt kein Richtig und Falsch. Wir können uns immer die perfekte Zukunft wünschen und auch die Energiewende so vorstellen, dass sie perfekt umgesetzt wird. Also gleichzeitig kosteneffizient, ökologisch sinnvoll, klimafreundlich, schnell und solidarisch - aber das ist nicht das Lernziel des Spiels.

Wo sehen Sie das Lernziel denn sonst?

Benjamin Horn: Das Spiel möchte den TeilnehmerInnen die Erkenntnis liefern, dass die verschiedenen Ziele teilweise gegeneinander wirken und das Spiel kann daher auch immer einen ganz unterschiedlichen Ausgang haben. Als Fazit bleibt jedoch unabhängig vom Spieldesign immer: Die Energiewende funktioniert nur gemeinsam und ist eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung. Das ist etwas, was auch in der Realität stärker formuliert werden sollte: Dass die Energiewende nicht in Hinterzimmern entschieden wird, sondern tatsächlich alle und jeden betrifft.

Welche Entwicklung sehen Sie zwischen dem Wettbewerb im vergangenen und dem Spiel in diesem Jahr?

Roland Strehlke: Der Slogan „Energiewende gemeinsam gestalten“ stand schon im Fokus der WindNODE Challenge 2018. Damals haben wir einen Ideen- und Technologiewettbewerb durchgeführt, bei dem es darum ging, externe Akteure an das Schaufenster heranzuführen, allerdings in einem kompetitiven Wettkampf mit Pitch-Finale und Preisverleihung. In diesem Jahr wollten wir den Fokus stärker auf den Punkt „Kooperation“ lenken und gleichzeitig ein experimentelles Veranstaltungsformat aufgreifen, um spielerisch der Frage zu begegnen, wie wir die Energiewende gemeinsam gestalten können. Wir wollten zeigen, dass Politik, Unternehmen und Wissenschaftseinrichtungen vor großen Herausforderungen stehen, wenn es darum geht, komplexe Sachverhalte im Zusammenhang mit den zentralen Themen der Energiewende zu vermitteln und Akzeptanz und Beteiligung zu erzielen.

Wie gehen Sie nun in WindNODE weiter mit den Ergebnissen um?

Benjamin Horn: Ich denke, wir können mit dem Ergebnis und den Rückmeldungen der TeilnehmerInnen durchaus zufrieden feststellen, dass uns das in diesem speziellen Setting gelungen ist. Wir haben eine Kurzevaluation nach dem Spiel durchgeführt, weil wir einen Eindruck gewinnen wollten, ob Serious Gaming ein geeignetes Instrument sein kann, um die Akzeptanz für die Herausforderungen der (digitalen) Energiewende zu erhöhen.



Download der Befragungsergebnisse auf windnode.de

Die vorliegende Publikation ist die Printversion der WindNODE konkret-Ausgabe „Dass es einfach wird, hat niemand behauptet“ vom 04.12.2019 auf www.windnode.de/ergebnisse/windnode-konkret/berlin-partner

Kontakt: WindNODE-Geschäftsstelle • c/o 50Hertz Transmission GmbH • Projektleitung Markus Graebig (V.i.S.d.P.) • Heidestr. 2) • 10557 Berlin
info@windnode.de • www.windnode.de

Wie haben die TeilnehmerInnen profitiert?

Benjamin Horn: Die Antworten zeigen, dass die Simulation ihnen noch einmal die Augen für die gesellschaftlichen Herausforderungen der Energiewende geöffnet hat. Als die wichtigsten Baustellen werden neben der Weiterentwicklung der Speichertechnologien die Gestaltung der rechtlichen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen angesehen. Ganz wesentlich zeigte sich auch die Erkenntnis, dass Lernspiele tatsächlich als Form der Wissensvermittlung und somit im zweiten Schritt auch als Akzeptanzförderinstrument für die Energiewende funktionieren können.

Wie passt das Spielerlebnis zu den sonstigen Inhalten, die Sie bei WindNODE einbringen?

Wolfgang Korek: Im Grunde genommen ist in der Vielseitigkeit unserer Inhalte ein roter Faden erkennbar. Im Rahmen von WindNODE haben wir in den vergangenen Jahren ganz verschiedene Formate durchgeführt, um einerseits Wissensinhalte des Schaufensters und der digitalen Energiewende insgesamt zu vermitteln, andererseits durch ein verstärktes Wissen auch für Akzeptanz und Interesse zur Beteiligung zu sorgen. Dafür steht sicherlich unsere mobile Ausstellung WindNODE Live!, die schon an zahlreichen Stationen in der WindNODE-Region Halt gemacht hat, aber auch diverse, verschiedene Fachveranstaltungen, die wir eher im klassischen Format organisiert haben. Mit der WindNODE Challenge haben wir die Möglichkeit, auch mit den Formaten zu experimentieren. Im vergangenen Jahr war es ein Ideenwettbewerb, in diesem Jahr ein Lernspiel, im kommenden Jahr wird vermutlich viel Kreativität gefordert sein. Diese Möglichkeit bietet uns WindNODE als Forschungsprojekt und das SINTEG-Programm insgesamt, dafür sind wir sehr dankbar.



© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar



© ahnenenkel.com/Hanna Boussouar