



Das Wolkige (be)greifbar machen: Politische Utopien visualisieren

Prof. Dr. Isabelle-Christine Panreck, Prof. Dr. Werner
Schönig
Katholische Hochschule NRW Köln

Isabelle-Christine Panreck lehrt Politikwissenschaft an der Katholischen Hochschule NRW. In Decoding-Studien befasst sie sich mit Lernhürden Studierender und hochschuldidaktischen Innovationen. Hierzu setzt sie besonders im Bachelorstudium die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode ein. Werner Schönig lehrt Sozialökonomik und Konzepte der Sozialen Arbeit an der Katholischen Hochschule NRW. Er forscht zu sozialen Diensten, Theorien der Sozialen Arbeit, kommunalen Handlungskonzepten und sozialökonomischen Fragestellungen. Die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode setzt er regelmäßig sowohl im Bachelor- als auch im Masterstudium ein.

Hochschulbereich:

Bachelor- und Masterstudium

Veranstaltung:

Seminarsitzung zum Thema „Utopien“

Zielgruppe:

Bachelor- und Masterstudierende

Zeitraumen:

75 Minuten

Gruppengröße:

ca. 16 Studierende

Eingesetztes Material:

Bauplatten, Brick Soup (freie Auswahl LSP-Materialien, bspw. Identity and Landscape Set: Setnummer 2000430)

Raumkonfiguration:

Materialtisch + Gruppentische

Modellart:

Individuelles Modell, Gruppenmodell

Didaktisches Ziel:

- Utopisches Denken anregen
- Pluralität und Konflikte innerhalb von Gruppen erfahren, aushalten und wertschätzen

Ausgangslage

Die Krisen der Gegenwart prägen nicht nur den medialen Diskurs um Politik, sondern auch den Hochschulalltag. Besonders in den Studiengängen „Soziale Arbeit“ (Bachelor) und „Interreligiöse Dialogkompetenz“ (Master) sind die multiplen sozialen und internationalen Problemlagen präsent, schließlich gehört die Analyse der gegenwärtigen Gesellschaft und ihrer Herausforderungen zum Kern beider Fächer. Zugleich kann die Vielzahl der behandelten Probleme erdrückend wirken und so das Arbeiten an Lösungen erschweren. Gerade die Fähigkeit zur Utopie erweist sich dabei als Schritt hin zur Veränderung bestehender Verhältnisse (Neupert-Doppler, 2023). Die Intervention mithilfe der LSP-Methode will somit, erstens, einen Perspektivwechsel bei den Studierenden anregen, indem die Problemzentriertheit hinter utopische Zukunftsvisionen – zumindest für den Moment der Übung – zurücktritt. Zweitens zielt die Intervention auf die Erkenntnis von Pluralität; so ist Utopie nicht fixiert und es ist eher von Utopien im Plural, denn von einer wünschbaren Zukunft auszugehen. Drittens sollen mögliche Konflikte in der Gruppenarbeit ausgehalten werden. Ob die Studierenden diese Konflikte auf ihrer Bauplatte sichtbar machen oder sich auf ein Modell einigen, wird vorab durch die Dozierenden nicht vorgegeben. Da das Material – ab-

gesehen von der Bauplatte – nicht begrenzt ist, wird die Frage des Umgangs mit Pluralität und Konflikten selbst zum Thema der Gruppenarbeit.

Vorgehen

Die Aufgabe, eine politische Utopie mithilfe der LSP-Methode zu bauen, erhalten die Studierenden im Plenum, damit inhaltliche Rückfragen zur Aufgabenstellung gemeinsam geklärt werden können. In dem Zuge wird das Arbeiten mit der LSP-Methode knapp erläutert. In einer ersten Baurunde sind alle Studierenden aufgefordert, in Einzelarbeit oder max. zu zweit eine Utopie auf einer kleinen Bauplatte zu entwerfen. Der Materialtisch befindet sich für alle gut zugänglich in der Raummitte. Abgesehen von einem kleinen Teil der Materialien steht den Studierenden der gesamte Inhalt des Koffers mit LEGO®-Materialien zur Verfügung. Die Lehrperson hält sich in der Nähe des Tisches auf, um ansprechbar zu sein, wahrt allerdings zugleich Abstand, um das Gefühl der Kontrolle zu vermeiden. Wie die Erfahrung zeigt, stellen Studierende gelegentlich die Frage, wie viel Material sie wohl brauchen. Die Lehrperson spielt die Frage zurück an die Studierenden, kann aber den Hinweis geben, zunächst mit ein oder zwei Händen voll zu starten und das auszuwählen, was die Studierenden intuitiv



anspricht. Die Studierenden können auch im weiteren Verlauf zum Materialisch zurückkehren.

In der etwa 15-minütigen ersten Bauphase gestalten die Studierenden die kleinen Bauplatten. Sofern die Lehrperson einen Stillstand wahrnimmt, kann sie einzelne Impulse setzen und hierfür das bisher zurückgehaltene Material anbieten. In der zweiten Bauphase sollen sich die Studierenden in Gruppen zusammenschließen und zwei Bauwerke zu einer gemeinsamen Utopie umbauen. Für die Gruppenbildung stellt die Lehrperson den Studierenden zwei Varianten vor. Zur Wahl stehen das Abzählen (Vorteil: Durchmischung nach dem Zufallsprinzip) und das spontane Einteilen der Studierenden untereinander (Vorteil: höhere Autonomie der Studierenden, höheres Sicherheitsgefühl aufgrund schon bestehender Beziehungen). Anschließend verteilen sich die Gruppen im Raum, wobei jede Gruppe eine große Bauplatte erhält. Inwiefern die Studierenden die Pluralität und mögliche Konflikte zwischen den Utopien in der neu gebauten Utopie sichtbar machen oder ob versucht wird, einen Konsens zu erreichen, bleibt den Studierenden überlassen.

Nach dieser zweiten Bauphase gehen die Studierenden gesammelt von Tisch zu Tisch und betrachten die gebauten Utopien. Diese werden knapp von der verantwortlichen Gruppe vorgestellt. Es folgt ein Gespräch der Studierenden zur jeweiligen Utopie, das mithilfe einer niederschweligen Frage durch die Lehrperson eingeleitet und moderiert wird. Als Frage eignet sich etwa, auf welches Element der Utopie das Auge der Studierenden als erstes gefallen ist. Pro Tisch ist etwa fünf Minuten Zeit.

Zum Abschluss der Seminareinheit versammeln sich die Studierenden wieder im Plenum. Im Mittelpunkt steht die Reflexion der eigenen Erkenntnisse zu Utopien und den geweckten Emotionen sowie der Umgang mit unterschiedlichen, vielleicht sogar widersprüchlichen Ideen vor allem in der zweiten Baurunde, aber auch die gemeinsame Diskussion der Vorzüge und Grenzen der Methode sowie mögliche Einsatzbereiche in der Sozialen Arbeit oder im interreligiösen Dialog. Die Lehrperson achtet dabei besonders darauf, die Studierenden für Aspekte der Inklusion und Barrierefreiheit zu sensibilisieren. Die Studierenden werden so in einem ersten Schritt hin zu einem Perspektivwechsel von der Erfahrung als Lernende hin zur Ausbildung einer professionellen beruflichen Identität als Fachkraft begleitet.

Reflexion und Tipps

Die LEGO®-Klemmbausteine kanalisieren den natürlichen Spieltrieb des improvisierten Bauens mit irgendwelchen verfügbaren Objekten. Das LEGO®-System liegt in seinem Konzept in einem Bereich zwischen dem ganz freien Spiel mit wahllos gewählten Objekten einerseits und dem fest vorgegebenen Spiel ohne alternative Verwendung der Objekte andererseits. Die LEGO®-Steine erleichtern somit den Bau von Objekten, indem sie ihn strukturieren. Zudem wird durch die Klemmtechnik das Gebaute zu einem festen Objekt ineinander geklemmter Steine, einem Objekt, das man bewegen, wegstellen, wieder hervorholen, umbauen und anderen vorzeigen kann.

Allerdings lässt sich nicht alles mit LEGO®-Material bauen oder zumindest nicht alles gleich gut. Die Vorgabe von Steinen und ihren Varianten, von Figuren, Tieren und Grundplatten gibt An-

regung und ist Beschränkung zugleich. Sie ist zunächst und vor allem Anregung für Spaß am Spiel und erst später, d.h. mit zunehmender Bauerfahrung, wird man sich ihrer Grenzen bewusst, und dann ist es die Überschreitung der Grenzen, welche neue Spielwelten eröffnet. So kann die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode auch dann viel leisten, wenn das System materiell gar nicht verfügbar ist, wenn also mangels System-Methoden-Koffer mit den zufällig gerade verfügbaren Allerweltsgegenständen gebaut werden muss. Auch dann ist der Impuls von „serious play beyond LEGO®“ notwendig und möglich, denn allein die Bezugnahme auf das Bau-Prinzip des – nicht vorhandenen – LEGO®-Systems erzeugt eine Vertrautheit mit der neuen Aufgabe, denn durch sie werden alte Routinen abrufbar. So funktioniert das „Prinzip LEGO® SERIOUS PLAY®“ auch ohne LEGO®-Material in beeindruckender Weise.

Die folgenden Beispiele (siehe Abb. 1–4) entstanden im Januar 2024 in einem Seminar des Master-Studiengangs ‚Interreligiöse Dialogkompetenz‘ der Katho NRW in Köln. Thema des Seminars war u.a. die Problematik des verbalisierten Dialogs und die Frage, wie man nonverbal miteinander über interreligiöse Fragen kommunizieren kann. Eigentlich wäre die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode hierfür prädestiniert, doch mangels des Systemkoffers musste im Seminar improvisiert werden.

Gesagt, getan, die Aufgabe der Studierenden war, die „Utopie des idealen interreligiösen Dialogs“ mit den verfügbaren Objekten an ihren Plätzen im Seminar aufzubauen. Wie oben beschrieben, sollten die Studierenden hierzu entweder für sich oder als Kleingruppe zu zweit ein Objekt bauen. Hinsichtlich des Bauprozesses ist zu vermerken, dass die Studierenden der Aufgabe sehr positiv gegenüberstanden und sie – bis auf eine Ausnahme – auch korrekt verstanden hatten. Es begann sofort eine rege Bautätigkeit. Nach relativ kurzer Zeit von ca. 15 Minuten war mit der Zusammenlegung jeweils von zwei Bauten die nächste Stufe zu bewältigen. Auch dies gelang problemlos. Die Aufgabe fiel also insgesamt recht leicht. Förderlich war, dass das Thema im Studium bereits zuvor intensiv behandelt worden war; es ist ja das zentrale Thema des Studienganges. Auch das fortgeschrittene Alter der Studierenden, ihre Vertrautheit in der Gruppe und mithin eine gewisse Gelassenheit, mögen den Bauprozess erleichtert haben.



Abb. 1: Beispiel der gebauten Utopie eines interreligiösen Dialogs. Fotos: Thomas Ulrich

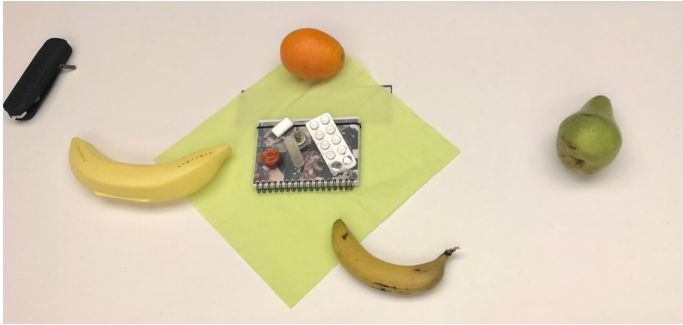


Abb. 2: Beispiel der gebauten Utopie eines interreligiösen Dialogs. Fotos: Thomas Ulrich

Inhaltlich fällt an den Beispielen auf, dass der ideale interreligiöse Dialog aus drei Elementen besteht, die sich in allen Bauten wiederfinden. Erstens gibt es verschiedene Religionen, die sich um ein Zentrum (Gott) versammeln und auf dieses ausgerichtet sind (Stifte, Früchte, Zuckertütchen). Diese Wege zu Gott sind also verschieden, ihr Ziel ist aber dasselbe. Zweitens wird Gott im Zentrum materiell als Turm oder ähnlicher Aufbau dargestellt (Glas, USB-Stick, Parfumprobe). Der Blick und der Weg gehen also von den Religionen zum Zentrum und von dort aus nach oben. Drittens findet der Dialog selbst in einem gesicherten Schonraum statt, der jeder Religion ihren Weg und ihren eigenen Raum lässt. Dieser Schonraum wird durch eine Serviette, einen Untersetzer, ein Gummiband oder eine Tablet-Tasche repräsentiert. Inhaltlich sind diese Utopien im Wesentlichen gleich, allerdings gaben die Details (z.B. zur Gestalt des Turmes oder des Schutzraumes) Gelegenheit zu einem intensiven inhaltlichen Austausch in der Gruppe sowie in der abschließenden Reflexionsrunde im Plenum.



Abb. 3: Beispiel der gebauten Utopie eines interreligiösen Dialogs. Fotos: Thomas Ulrich

Die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode eignet sich sehr gut dazu, das wolkige Thema der politischen Utopien in der Hochschullehre (be)greifbar zu machen. Grund hierfür ist zum einen die Vertrautheit und positive Bewertung des LEGO®-Systems seitens der Studierenden, zum anderen eignen sich die Elemente des Methoden-Koffers, wie z.B. die Tiere und Zaunelemente, sehr gut zur symbolischen Verwendung in einer politischen Utopie. Dabei ist für eine erfolgreiche Durchführung der Methode der Rückgriff auf das Original LEGO®-Material nicht unbedingt notwendig. Vielmehr gelingt es motivierten Studierenden auch durch Verwendung von Alltagsgegenständen aus ihrem Bereich, eine politische Utopie zu bauen. „Beyond LEGO®“ ist in diesem Sinne auch ein „Zurück zu den Wurzeln“ des kindlichen Improvisationsspiels. Dessen utopisches Potenzial ist unstrittig und beeindruckend.



Abb. 4: Beispiel der gebauten Utopie eines interreligiösen Dialogs. Fotos: Thomas Ulrich

Weiterführende Literatur

Neupert-Doppler, A. (2023). Politische Bildung und Utopiefähigkeit. In L. Girnus, I.-C. Panreck, & M. Partetzke (Hrsg.), *Schnittpunkt Politische Bildung* (S. 259–274). Wiesbaden: Springer Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-658-40122-1_13