



## Up to You. Making Europe's Future Sustainable! Ein Simulationsspiel für transformatives Lernen

Eine Social Simulation ist ein Tool mit dem eine Gruppe gemeinsam eine komplexe Realität erforscht. Die Simulation Up to You bringt Teilnehmer\*innen in einer virtuellen Welt zusammen. In dieser übernehmen sie spezifische Rollen. Sie haben als Entscheidungsträger\*innen die Möglichkeit, Probleme zu priorisieren, Lösungen für eine Nachhaltige Entwicklung zu planen und umzusetzen sowie Konflikte durch Verhandlungen und Dialog zu lösen. Gemeinsam experimentieren sie kreativ, tüfteln und testen neue Ideen zur Umsetzung der Sustainable Development Goals (SDGs).

**i** Das Tool wurde bisher in der Forschung und von internationalen Akteuren wie der Weltbank eingesetzt, nun wurde es für den Schulunterricht in der Sekundarstufe II und für außerschulisches Lernen angepasst.

### Ziele:

- Die Teilnehmer\*innen trainieren, langfristige Perspektiven an Stelle von kurzfristige Ad-hoc-Lösungen zu entwickeln.
- Die Teilnehmer\*innen erleben und verstehen die Komplexität von wirtschaftlichen, sozialen und ökologischen Zusammenhängen.
- Die Teilnehmer\*innen lernen durch die Herausforderungen der (Klima-)Krise zu navigieren.
- Die Teilnehmer\*innen erleben die Bedeutung von Zusammenarbeit und Kommunikation für eine nachhaltige Entwicklung
- Die Teilnehmer\*innen lernen ein innovatives digitales Tool, das open access zur Verfügung steht und im eigenen Unterricht oder in der eigenen Organisation eingesetzt werden kann.

### Zielgruppe:

- **Lehrer\*innen (Geografie und Wirtschaftsbildung, Geschichte, Englisch, Ethik, Religion, Biologie, Nachhaltige Entwicklung)**
- **Studierende und Lehrende**
- **Mitarbeiter\*innen in NGOs für Bildungsaktivitäten zu Klimapolitik, Nachhaltige Entwicklung, Zukunftsfähige Bildung und sozial ökologischer Transformation**
- **Interessierte**



### **Dauer:**

Die Simulation dauert 2 Stunden plus 1 Stunde für die kritische Reflexion und Nachbesprechung im Plenum.

### **Ort:**

Die Simulation wird moderiert durchgeführt und kann entweder vor Ort in der Organisation oder im C3-Centrum für Internationale Entwicklung, Sensengasse 3, 1090 Wien stattfinden. Bei Covid-19 Einschränkungen ist eine Durchführung digital aus dem Distance Learning möglich.

### **Ablauf und technische Anforderung:**

Das digitale Multiplayer-Spiel wird vom Projektteam moderiert. Jede\*r Spieler\*in spielt für sich. Zu Beginn werden die Rollen in den 3 verschiedenen Ländern nach dem Zufallsprinzip verteilt. Nach einer Einführung in das Spiel folgen 4 Runden, dazwischen finden Reflexionsrunden statt. Alle Teilnehmer\*innen benötigen ein internetfähiges Gerät (vorzugsweise ein Tablet oder Laptop) mit stabilem und schnellem Internetzugang.

Das Lernprogramm wird im Rahmen des Projekts FutureSIM <https://uptoyou.socialsimulations.org/> zwischen Mai 2022 bis Juli 2024 von der ÖFSE in Kooperation mit dem Centre for System Solutions (Polen), der Rogers Foundation (Ungarn) und dem Kinderbüro der Universität Wien (Österreich) durchgeführt und durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union sowie aus Mitteln der Österreichischen Entwicklungszusammenarbeit gefördert.







## Das Lernprogramm im Detail:

In dem Simulationsspiel haben Teilnehmer\*innen die Möglichkeit, die UN-Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung und ihre Ziele auf wissenschaftlicher Grundlage kennenzulernen, zu versuchen, sie zu erreichen, und aus den Erfahrungen zu lernen, während sie verschiedene Lösungen testen. Damit erarbeiten sie sich als verantwortungsvolle Bürger\*innen Wissen über Nachhaltige Entwicklung, trainieren ihre digitalen (Informations-)Kompetenzen und lernen wie sie an politischen Entscheidungsprozessen teilhaben können.

## Was bedeutet es, nachhaltig zu handeln? Mit dem Online Simulationspiel „Up to You“ eine transformative Lernerfahrung machen

Der spielerische Ansatz ist fesselnd. Er ermöglicht die Zusammenhänge der Sustainable Development Goals (SDGs) zu entdecken, und zwar nicht durch das trockene Studium wissenschaftlicher Fakten, sondern aktiv durch „Learning-by-doing“. Die Simulation schließt eine Lücke ermöglicht eine einzigartige Lernerfahrung, wie globale Bürger\*innen aktiv zur Umsetzung der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung beitragen können.

➔ **Der komplexe Zusammenhang der globalen Nachhaltigkeitsziele wird nachvollziehbar, wenn Spieler\*innen mitverfolgen müssen, wie sich die Geschehnisse des Landes durch die eigenen Entscheidungen ändern.**

In der Simulation übernehmen Spieler\*innen hochrangige Führungsrollen in einer Welt, die der unseren sehr ähnelt. Im Laufe der Simulation erleben sie den Druck, Kompromisse eingehen zu müssen, und den Nervenkitzel, Synergien zu finden, die mit dem Ziel einer nachhaltigen Entwicklung verbunden sind.

Die Spieler\*innen treffen unter anderem Entscheidungen über Energie- und Industrieinvestitionen, soziale Entwicklung und Umweltmanagement, die ihr Land - und die umliegenden Länder - langfristig beeinflussen.

➔ **Die Welt, die für das Spiel modelliert wird - ist eine Welt, in der das Erreichen eines Ziels manchmal auf Kosten eines anderen geht, und in der es manchmal dazu dient, ein anderes zu fördern.**



In der Simulation erfahren die Teilnehmer\*innen, wie die globalen Ziele miteinander verbunden sind und welche Folgen ihre Entscheidungen haben.

Die meisten kämpfen darum, auf der Überholspur zu sein, und jeder will schnell vorankommen. Man konzentriert sich nur darauf möglichst schnell von A nach B zu gelangen und neigt dazu, kurzfristige Maßnahmen zu ergreifen, die einem selbst nützen. Damit kommt es immer wieder zu Pattstellungen und Stillstand. Nachhaltige Entwicklung kann sich dann mitunter wie der schlimmste Verkehrsstau der Welt anfühlen.

Durch das Simulieren einer realitätsnahen Welt werden Interessen einzelner Akteur\*innen sichtbar und Konflikte nachvollziehbar. Obwohl Teilnehmer\*innen anfangs vielleicht mit dem Gedanken spielen, zu „gewinnen“, d. h. das erfolgreichste Land zu werden, erkennen sie schnell, dass die Handlungen anderer Länder große Auswirkungen auf ihr eigenes Land haben können, und fühlen sich unter Druck gesetzt, alternative Lösungen zu finden.

Ähnlich wie bei einem Verkehrsstau wird es solche geben, die in ihrer Spur bleiben wollen, und andere, die um jeden Preis vorankommen wollen. Einige werden innovativ sein und eine völlig neuen Route suchen. Die Emotionen im Spiel, wenn die Teilnehmer\*innen versuchen, Konflikte zu lösen und ihre Ziele zu erreichen, sind greifbar!

**➔ Teilnehmer\*innen spüren einen deutlichen Bewusstseinswandel, weil sie die Zusammenhänge der globalen Ziele besser verstehen.**

Im Anschluss an das Spiel werden die eigenen Handlungsstrategien und Auswirkungen auf nachhaltige Entwicklung reflektiert. Teilnehmer\*innen lernen rückblickend zu verstehen, warum sie Entscheidungen getroffen haben und was sie dadurch bewirkt haben. Die Emotionen, die sie mit der Visualisierung der Ergebnisse verbinden, unterstützen die Lernerfahrung, Informationen werden kontextualisiert und gespeichert, Kompromisse und Synergien, die zur Erreichung der Ziele für nachhaltige Entwicklung 2030 notwendig sind, werden gemeinsam erarbeitet.