

Business Punk

WORK HARD. PLAY HARD.

Ausgabe 01/2021 6,80 Euro

Gründerjahr 2021!

Von der Biz-Idee bis zur Umsetzung und darüber hinaus – in der neuen Serie erklären Experten, wie es läuft

OWL greift an!

Wie aus der Mittelstandsregion im Hinterland ein ehrgeiziger Gründer-Hotspot geworden ist



MISTER MAGIC MUSHROOM

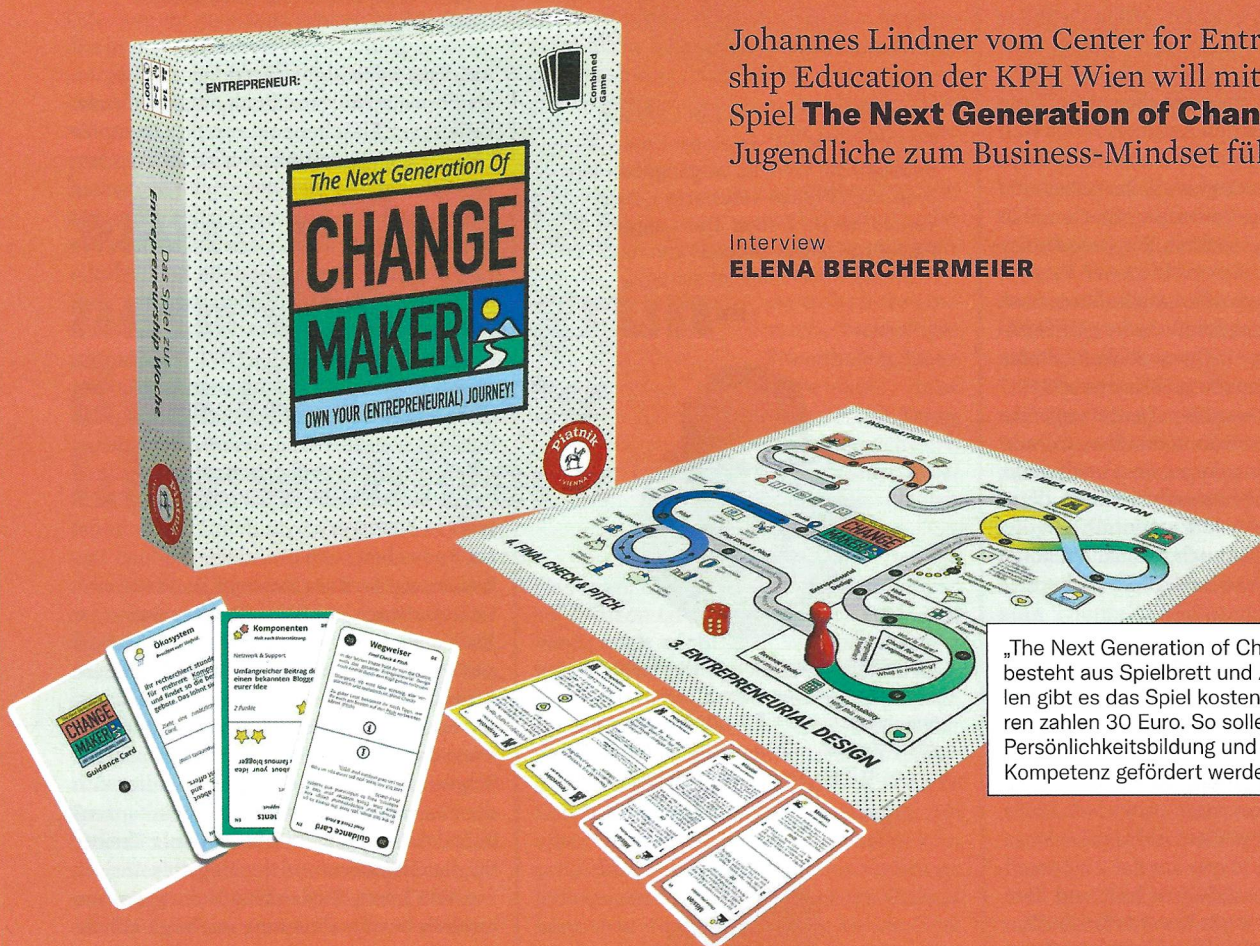
Psychedelics sind ein kommender Milliardenmarkt – Gründer und Investor **Christian Angermayer** ist all-in. Seine und sieben weitere Storys über die Zukunft der weltweiten **Gesundheitsindustrie**



»Spielen, damit sich was bewegt«

Johannes Lindner vom Center for Entrepreneurship Education der KPH Wien will mit dem Spiel **The Next Generation of Changemaker** Jugendliche zum Business-Mindset führen

Interview
ELENA BERCHERMEIER



„The Next Generation of Changemaker“ besteht aus Spielbrett und App. Für Schulen gibt es das Spiel kostenfrei, alle anderen zahlen 30 Euro. So sollen schon früh Persönlichkeitsbildung und wirtschaftliche Kompetenz gefördert werden.

Herr Lindner, wie sind Sie als Wissenschaftler und Dozent zum Thema Entrepreneurship gekommen?

Vor etwa 25 Jahren bei einem Projekt in Bulgarien, da ging es um Wirtschaftslehre und Ausbildungen an bulgarischen Universitäten. Dazu muss man wissen: Die Wirtschaft in Bulgarien war sehr problematisch, weil dort sehr viel Motivationslosigkeit erlebbar war. Aber genau dort ist meine Begeisterung für Entrepreneurship Education entstanden – also dass man tatsächlich Gesellschaft und Wirtschaft mitgestaltet. Außerdem

vertrete ich Österreich seit 2003 bei der EU-Kommission zu Entrepreneurship und habe das Privileg, da sehr viele Einblicke zu gewinnen.

Das Spiel „The Next Generation of Changemaker“ ist in einem Team entwickelt worden. Wie sind Sie die Entwicklung angegangen?

Ausgangspunkt ist es, den Weg von der Ideenentwicklung bis zum Entrepreneurial Design erlebbar zu machen. Wir haben uns am Buch „Kopf schlägt Kapital – die ganz andere Art, ein Unternehmen zu gründen“ von Professor Günter Faltin orientiert. Wir wollten, dass

man lernt, wie man ein Ideenkonzept entwickelt, wie man sein Konzept selbst prüft und wie man mit bereits vorhandenen Komponenten gründen kann, statt alles selbst aufzubauen. Außerdem wollten wir, dass man im Spiel einen Prozess durchläuft, der aus Fragen besteht: Wo kommen eigentlich Ideen her? Was ist das Problem, das du löst? Welchen Nutzen stiftest du? In welchen Varianten der Umsetzung kann man das machen? Wie ist es mit den Kosten? Und ist das ökologisch und sozial sensibel, was du denkst?

Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Wir haben uns insgesamt zwei Jahre mit der Spielentwicklung beschäftigt. Wir sind ein Team von sieben Leuten und haben uns immer wieder gefragt: Wie kann man das Thema gut spielerisch umsetzen? Braucht man ein Brett? Wie sollten die Karten gestaltet sein? Wie kann man den Spielfluss gut aufrechterhalten? Welche Themen wollen wir da unbedingt drin vorkommen lassen? Welche dahinterliegenden Parameter wollen wir erreichen?

Und?

Ein Parameter ist zum Beispiel, dass wir wollen, dass jeder sich mit dem Thema Nachhaltigkeit bei der Entwicklung einer Idee auseinandersetzt.

Wie oft haben Sie das Spiel mittlerweile selber durchgespielt?

Sicher 200-mal. Erst in Workshops, die Kollegen in Berlin und wir in Wien gemacht haben. Ein Kollege in Berlin hat es außerdem mit Studenten ausprobiert und auch mit Gründern – und dann haben sich immer wieder Rückschlüsse offenbart.

200-mal – wie lange dauert denn eine Runde?

Man kann es kompakt in drei bis vier Stunden in einem durchspielen. Man kann allerdings auch eine Pause zur Diskussion mit Dritten machen.

Wie funktioniert das Spiel in der App, ist es um beliebige Aufgaben und Fragen erweiterbar?

Wir haben immer wieder diskutiert, wie wir das machen können. Beispielsweise wenn man eine Modeschule ist oder im Bereich Architektur arbeitet und Kärtchen für Trends in der Mode oder Architektur machen möchte. Es können Kärtchen digital ergänzt werden.

Für wen ist das Spiel überhaupt konzipiert? Vermutlich funktioniert das nicht wie klassische Spiele von sechs bis 106 ...

Aus unserer Sicht funktioniert das Spiel so ab 15 Jahren. Eigentlich ist es für eine Zielgruppe gedacht, die Ideen noch nicht routiniert umsetzt, sondern eben überhaupt erst Inspiration braucht. Das Spiel bietet vor allem die Möglichkeit, dass man sieht, dass man diese chaotische Phase zu Beginn irgendwann überwinden muss, um eine Struktur zu bekommen. Aber das Spiel soll auch helfen, in vielen Varianten der Umsetzung zu denken.

Warum soll man denn überhaupt schon in der Schule unternehmerisch denken? Kommt das nicht früh genug im Arbeitsleben?

Durch unternehmerisches Denken haben Schüler die Möglichkeit, eigene Ideen zu entwickeln und diese auch umzusetzen. Und sie können sehen, dass sie durch

das Lernen an kleinen und großen Herausforderungen wachsen können.

Das Ziel ist es, von hergebrachten Strukturen und Abläufen wegzukommen – und eigene Problemlösungen finden zu lernen?

Genau. Das Arbeitsleben funktioniert ja meist so, dass man bestimmte Herausforderungen hat – und dann Dinge dazulernt, um danach etwas zu verändern. In der Bildung aber glauben wir, dass es reicht, einen Wissensstand zu übernehmen. Ich halte allerdings für viel spannender, wenn wir es auch in der Bildung und Ausbildung schaffen, dass wir Herausforderungen haben, an denen wir wachsen müssen.

Was lernen die Jugendlichen dabei?

Ich glaube, mit Entrepreneurship entdeckt man die Potenziale und Stärken von Menschen. Ein Beispiel: Wir haben in Österreich so viele Jugendliche, die Sprachen sprechen, die in unserem Bildungssystem nicht wichtig genommen werden. Ich habe letztes einen Vortrag in einer Schule gehalten und versucht herauszufinden, welche Sprachen die Jugendlichen sprechen. Da war ein Mädchen, das Griechisch und Kroatisch gesprochen hat. Wahnsinn!

Was bedeutet das übertragen?

Da ist ein Riesenpotenzial. Und ich glaube, das ist wichtig, dass man so was sieht. Die Entrepreneure der Zukunft gehen gerade noch zur Schule. Ein zentrales Element der Nachwuchsförderung ist es, die Entdeckerfreude und Gestaltungslust zu stärken.

Wie geht es nun für das Spieleentwickler-Team weiter? Es gibt das Spiel – was passiert als Nächstes?

Wir haben überlegt, ob das Spiel auch ganz digital funktionieren könnte. Außerdem kooperieren wir über unser Netzwerk mit Partnern in Ländern, bei denen uns klar ist, dass sie sich den Druck des physischen Spiels nicht leisten können. Wir arbeiten zum Beispiel mit Partnern in Afrika, und da sehe ich, dass es viele junge Leute gibt, für die das sicher cool wäre, aber es gibt halt Probleme in Bezug auf die Kosten. Und daran tüfteln wir.

Wie wollen Sie das Spiel weltweit vertreiben?

Wir verfolgen einen Open-Source-Ansatz. Unser Deal ist: Du kannst alles von uns haben, wenn du das übersetzt. Wir geben es dann wieder weiter, dass das auch andere verwenden können. Ich bin ein großer Fan davon, dass wir, wenn wir die Gesellschaft ändern wollen, Dinge teilen müssen, damit sich etwas bewegt.

Seit November ist das Spiel erhältlich. Wie ist das Feedback bisher?

Total gut. Ich hoffe, dass es weiter so bleibt.

Wenn Sie auf Ihre eigene Schulzeit zurückblicken: Welchen Tipp hätten Sie damals gerne selbst bekommen?

Dass ich mal ruhig mehr Dinge ausprobieren sollte – und dass ich mir selbst mehr zutrauen kann. Wir haben viele Mechanismen in uns, durch die wir uns selbst reglementieren und uns manchmal selbst kleinhalten. Über die Jahre habe ich gesehen, dass viel mehr geht, wenn man Jugendlichen und jungen Leuten etwas zutraut – und dass sie sich dann auch selber mehr zutrauen. Und genau das würde ich mir auch selbst sagen. II