

## Blackout-Simulation „Neustart“ für Gemeinden und Krisenstäbe

### Ausgangslage

Das **Österreichische Bundesheer**<sup>1</sup> wie auch weitere Experten erwarten **binnen der nächsten fünf Jahre** einen europaweiten Strom-, Infrastruktur- sowie Versorgungsausfall („Blackout“)<sup>2</sup>.

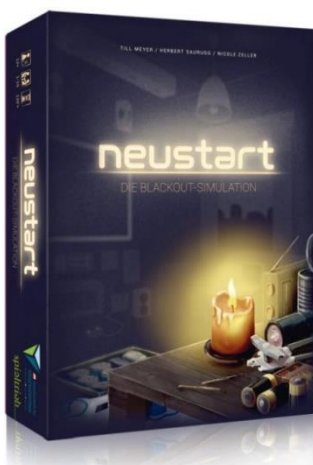
Ein solches Ereignis hätte **katastrophale Auswirkungen** auf eine schlecht vorbereitete Gesellschaft, wie sie heute weitgehend besteht. Es ist zu erwarten, dass sich **bereits am vierten Tag nach den Blackout-bedingten Versorgungsunterbrechungen etwa ein Drittel der Bevölkerung nicht mehr ausreichend selbst versorgen kann**. Ein **weiteres Drittel** kann dies **maximal eine Woche** lang. Die **Versorgung mit lebensnotwendigen Gütern** wird auch im günstigsten Fall **erst in der zweiten Woche** nach dem Stromausfall wieder in größerem Umfang anlaufen können. Je länger der Stromausfall andauert, desto schwieriger wird es, die anderen Infrastrukturen (Telekommunikation, Produktion, Logistik, Lieferketten etc.) wieder zum Laufen zu bringen.

Die **Eigenvorsorge der Bevölkerung**, um sich **zumindest 14 Tage selbst versorgen** zu können, ist daher von **zentraler Bedeutung** für alle weiteren erforderlichen Maßnahmen. Denn wenn die **Menschen zu Hause ein Problem haben, kommen sie nicht in die Arbeit**, um anderen zu helfen oder um die Systeme wieder hochzufahren. Ein Teufelskreis beginnt.

Die **zweite zentrale Ebene** sind die **Gemeinden**. Diese müssen in der Lage sein, eine **rudimentäre Notversorgung** mit **Wasser, Abwasser, Treibstoff, Gesundheitsleistungen oder Nahrungsmitteln** aufrechtzuerhalten, um einen Zusammenbruch der gesellschaftlichen Ordnung zu verhindern. Das funktioniert nur mit einer entsprechend **fundierte Vorbereitung**<sup>3</sup>, was bisher eher die Ausnahme darstellt. Das **allgemeine Bewusstsein** für die Gefahr und vor allem für die **schwerwiegenden Folgen eines Blackouts** ist im Allgemeinen gering, da das Szenario häufig auf den Stromausfall reduziert wird, der jedoch nur das auslösende Ereignis für eine **gravierende und länger andauernde Krise** darstellt.

Eine erfolgreiche **Blackout-Vorsorge** erfordert daher einen **ganzheitlichen Ansatz**, bei dem alle Akteure, von der Verwaltung über die Einsatzkräfte und Unternehmen bis hin zur **Bevölkerung, aktiv in die Vorbereitungen eingebunden** werden. Anders ist eine erfolgreiche Bewältigung nur schwer möglich, da in den ersten Tagen ohne Mobiltelefon oder Festnetz kaum etwas ad hoc organisiert werden kann. In vielen kommunalen Einsatzleitungen/Einsatzstäben/Krisenstäben, aber auch generell, **fehlt das Erfahrungswissen**, um eine solch komplexe Schadenslage bewältigen zu können.

### Neustart: Die Blackout-Simulation für Gemeinden und Krisenstäbe



Eine effektive Möglichkeit, solche Zusammenhänge spannend und dennoch realitätsnah zu vermitteln, sind didaktische Spiele, auch „Serious Games“ genannt. Mit ihnen lassen sich komplexe Problemstellungen und Lösungen anschaulich und simulativ darstellen und Handlungsoptionen erproben und erfahren. Gerade bei der Behandlung komplexer Themen, wie z.B. einem Blackout, sind die Potenziale von Lernspielen in ihrer Effizienz und Effektivität kaum zu übertreffen.

Mit *Neustart* können die Spieler die Bewältigung der Folgen eines Blackouts am Beispiel einer Kleinstadt hautnah erleben und üben. Dabei müssen die vielfältigen Herausforderungen und Aufgaben einer durchschnittlichen Kleinstadt bewältigt werden, um Chaos und Anarchie zu verhindern.

Ziel ist es, den Spielern zu vermitteln, wie vielschichtig die Abhängigkeiten in unserer als selbstverständlich hingenommenen Versorgungslogistik sind und was es bedeuten könnte, wenn diese Abläufe von einem Augenblick auf den anderen unterbrochen würden. Und wie schnell falsche Entscheidungen und eine fehlende Vorausschau ins Chaos führen oder wie eine gute Vorbereitung auch ein solches kaum vorstellbares Ereignis beherrschbar macht.

<sup>1</sup> Siehe <https://www.saurugg.net/2020/blog/krisenvorsorge/blackout-gefahr-sehr-real-bundesheer-ruft-zur-vorsorge-auf>

<sup>2</sup> Siehe <https://www.saurugg.net/blackout>

<sup>3</sup> Siehe etwa die *Blackout Arbeitsmappe für Gemeinden* unter <http://zivilschutz.steiermark.at/blackout>

Die Spieler übernehmen die Rollen eines kommunalen Krisenstabes. Sie müssen gemeinsam die zu erwartenden Probleme bestmöglich bewältigen und die Versorgung der Bevölkerung mit lebenswichtigen Gütern sicherstellen. Dazu stehen ihnen jeweils drei Teams aus den Bereichen Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst, Bauhof und Verwaltung zur Verfügung. Ein Erfolg stellt sich aber nur ein, wenn auch die Bevölkerung aktiv in die Bewältigung eingebunden wird.

Beim Einsatz sind die unterschiedlichen Kompetenzen und Fähigkeiten der Teams zu berücksichtigen. Mit zunehmender Dauer der Krise tritt Erschöpfung ein und Erholungszeiten werden notwendig. Die Bewältigung der Krise erfordert neben einer effizienten Kommunikations- und Entscheidungsstruktur auch eine laufende Lagebeurteilung der vorhandenen Ressourcen, denn die Spieler wissen - wie auch in der Realität - nicht, wie lange die Krise andauern wird.



Von besonderer Bedeutung ist die Stimmung in der Bevölkerung. Ohne die Mithilfe und Solidarität der Bevölkerung wird die Krise kaum zu bewältigen sein. Das bedeutet, dass neben den akuten Aufgaben immer auch auf die Information der Bevölkerung geachtet werden muss, um z.B. unpopuläre Maßnahmen verständlich zu machen oder Selbsthilfe zu mobilisieren.

*Neustart* vermittelt nicht nur die Bandbreite der Aufgaben, die bei einem Blackout auf Krisenstäbe und Einsatzorganisationen zukommen würden, sondern auch, dass eine solche Krise nicht ohne Schäden und Verluste bewältigt werden kann.

*Neustart* ist als Brett- und Planspiel konzipiert und kann als einfaches Unterhaltungsspiel eingesetzt werden. Für den Einsatz im Trainingsbereich werden ein Handbuch und eine Austauschplattform zur Verfügung gestellt, in denen die Bezüge zwischen Spiel und Realität hergestellt und mit weiterführenden Hintergrundinformationen angereichert werden. Die Austauschplattform ermöglicht zudem die Vernetzung mit anderen professionellen Anwendern.

Durch den modularen Aufbau können sowohl einfache als auch komplexe Szenarien simuliert werden. So kann jede Simulation eine andere Ausgangssituation oder Schwierigkeit bieten. Zudem ist eine strukturelle Nachbildung der eigenen Kommune möglich, was den Realitätsbezug erhöht. Aktuell werden auch Anwendungsbeispiele entwickelt, um *Neustart* auch bei Stabstrainings besser einbinden zu können.

Mit *Neustart* können ressourcenschonende Blackout-Übungen durchgeführt, das Zusammenspiel verschiedener Akteure trainiert und wichtige Erkenntnisse für die Blackout-Vorsorge gewonnen werden.

### Zielgruppe

*Neustart* wurde speziell für die Fortbildung und das Training von kommunalen Krisenstäben konzipiert, eignet sich jedoch auch für alle anderen Krisenstäbe, soweit es um das Zusammenspiel der Akteure sowie um Kommunikations- und Entscheidungsprozesse unter Zeitdruck geht. *Neustart* eignet sich zudem auch generell für das Training von vernetztem Denken, etwa in Bildungseinrichtungen.

Weiterführende Informationen: <https://gfkv.org/neustart>.

### Preis & Bestellung

Die **Profiversion** mit Handbuch und Zugang zum Forum für den Erfahrungsaustausch kostet **250 € brutto**. Bei größeren Abnahmemengen werden Rabatte gewährt.

Bestellung: <https://www.spiele-entwickler-spieltrieb.de/spiele/neustart/>

### Kontakt & Rückfragen

Herbert Saurugg, [herbert.saurugg@gfkv.org](mailto:herbert.saurugg@gfkv.org), +43 660 36 33 896

Till Meyer, Spieltrieb GbR, [kontakt@spiele-entwickler-spieltrieb.de](mailto:kontakt@spiele-entwickler-spieltrieb.de), +49 6772-94356