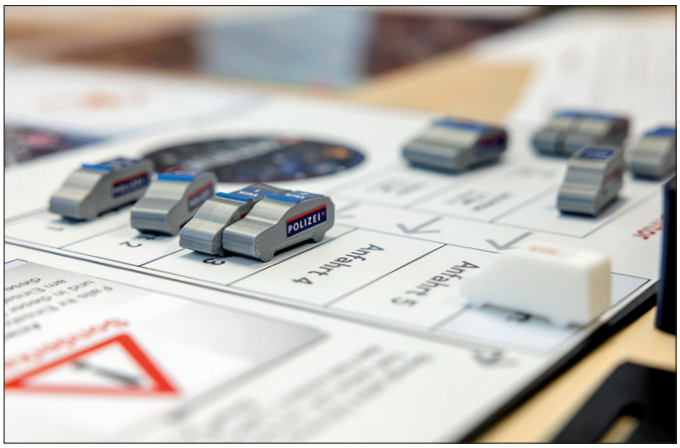




Serious Games verbinden spielerische Mechanismen mit Lern-, Trainings- oder Informationszielen. Sie können als digitale Anwendungen oder als analoge Brett-, Karten- und Planspiele gestaltet sein

Einsatzführung trainieren

„Notruf – The Serious Game“ wurde 2026 für österreichische Anforderungen adaptiert und als ergänzendes Instrument für die polizeiliche Einsatzführungsausbildung aufbereitet.

Bei komplexen Einsatzlagen müssen polizeiliche Führungskräfte häufig unter Zeitdruck und auf Grundlage unvollständiger Informationen entscheiden. Dabei sind Interessen, Abhängigkeiten und Ressourcen zu berücksichtigen. Zu ihren Aufgaben gehört es, Informationen zu bewerten, Prioritäten zu setzen, Aufträge zu erteilen und Maßnahmen zu koordinieren sowie deren Auswirkungen laufend zu überprüfen.

Die Führungsausbildung soll neben theoretischen Grundlagen Möglichkeiten bieten, Führungsverhalten und Entscheidungsprozesse praktisch zu erproben und anschließend zu reflektieren. Dazu soll das Serious Game „Notruf“ beitragen, das für die RFbL-/KvO-Ausbildung aufbereitet wurde. RFbL: Richtlinie für das Führungssystem der Sicherheitsexekutive in besonderen Lagen; KvO: Kommandant vor Ort.

„Notruf – The Serious Game“ wurde von zwei Studierenden für den gehobenen Polizeivollzugsdienst der Hochschule für Polizei Baden-Württemberg entwickelt: Maurice Hög und Stefan Janßen. Das Spiel behandelt eine Bedrohung im Zusammenhang mit häuslicher Gewalt. Im Mittelpunkt steht deren Bewältigung aus Sicht eines Kommandanten vor Ort bzw. eines Bediensteten einer Landesleitzentrale. Andreas Hohensinn von der Abteilung für Krisenmanagement, Lageinformation und Leitstellenangelegenheiten (II/ORK/10) im Bundesministerium für Inneres (BMI) wurde bei einem Erasmus+-Aufenthalts in Deutschland auf das Projekt aufmerksam. Es entstand die Überlegung, das Spiel für die österreichische Einsatzführungsausbildung nach der RFbL anzupassen. Das Spiel sollte es ermöglichen, komplexe Führungssituationen zu trainieren, ohne dafür eine umfangreiche Einsatz-, Stabs- oder Vollübung organisieren zu müssen. Ziel war ein praxisbezogenes, flexibel einsetzbares und didaktisch fundiertes Ausbildungsinstrument, das bestehende Ausbildungsformen ergänzt.

Spielgestaltung. Serious Games verbinden spielerische Mechanismen mit Lern-, Trainings- oder Informationszielen. Sie können als digitale Anwendungen oder als analoge Brett-, Karten- und Planspiele gestaltet sein. Dabei sollen Spielmechanik, Lernziele und Reflexion aufeinander abgestimmt sein. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer setzen sich mit Problemstellungen auseinander. Sie üben, mit begrenzten Ressourcen Entscheidungen zu treffen, und können deren Auswirkungen im Spiel nachvollziehen. Die Reflexion dient dazu, Vorgehensweisen und Ergebnisse zu besprechen.

Von April bis September 2026 passte eine Arbeitsgruppe das Spiel an die rechtlichen, organisatorischen und einsatztaktischen Rahmenbedingungen in Österreich an. Ihr gehörten RFbL-Trainer und Trainer für Landesleitzentralen (LLZ) aus der Abteilung II/ORK/10, der Direktion für Spezialeinheiten – EKO Cobra sowie den Landespolizeidirektionen Burgenland, Niederösterreich und Wien an. Das Spiel soll nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch dessen Anwendung in Entscheidungssituationen trainieren. Bei Führungs- und Koordinationsaufgaben geht es darum, Richtlinien und Führungsverfahren unter Zeitdruck situationsgerecht anzuwenden, relevante Informationen zu erkennen und Prioritäten zu setzen. Die Spielmechanik muss auf das Ausbildungsziel abgestimmt sein. Sie soll Prioritäten und Entscheidungen erfordern, Informationsabhängigkeiten deutlich machen sowie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu anhalten, begrenzte Ressourcen nach Prioritäten einzusetzen. Abgebildet werden jene Bedingungen und Abläufe der Praxis, die für das jeweilige Ausbildungsziel relevant sind.

Erprobung und Überarbeitung. Das adaptierte Szenario wurde in mehreren Testdurchgängen mit Angehörigen der vorgesehenen Zielgruppen erprobt. Geprüft wurden die Spielmechanik, die Verständlichkeit der Unterlagen, die Plausibilität der Lageentwicklung, der zeitliche Ablauf und die Erreichung der Lernziele. Die Rückmeldungen fielen positiv aus und flossen in die Überarbeitung vor der Fertigstellung ein. Im Spiel verändern neue Informationen und die Folgen bereits gesetzter Maß-

FOTOS: GERD PACHAUER

nahmen laufend die Lage. Die unterschiedlichen Lösungswege der Gruppen bieten Ansatzpunkte für die Reflexion. Dabei lassen sich nicht nur die Ergebnisse, sondern auch die Entscheidungswege nachvollziehen: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dokumentieren ihr Vorgehen mit Formularen, die auch in der polizeilichen Praxis verwendet werden.

Am 16. September 2026 wurde „Notruf – The Serious Game“ bei der RFbL-/KvO-Landestrainertagung in der BMI-Abteilung II/ORK/10 vorgestellt. Die Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wurden in die Anwendung eingeschult. Anschließend erhielten Vertreterinnen und Vertreter der Landespolizeidirektionen sowie der DSE die ersten Spielsets für den dezentralen Einsatz in der Ausbildung. Rückmeldungen der Trainerinnen und Trainer sowie Erfahrungen aus den Organisationseinheiten sollen in die Weiterentwicklung des Spiels einfließen.

Aus Fehlern lernen. Simulationsbasierte Lernformen ermöglichen es, unterschiedliche Handlungsoptionen ohne reale Einsatzfolgen zu erproben.



„Notruf – The Serious Game“ ergänzt die Einsatzführungs-Ausbildung der Polizei in Österreich

Ungünstige Entwicklungen werden reflektiert: Welche Informationen und Annahmen lagen einer Entscheidung zugrunde? Welche Alternativen bestanden? Was wurde möglicherweise übersehen? Dabei werden neben dem Entscheidungsergebnis die Lagefeststellung und -beurteilung, die Informationsverarbeitung, die Kommunikation und die Abwägung von Handlungsoptionen betrachtet. Ebenso wird der Umgang mit Unsicherheit und Informationsmangel besprochen. Ein Serious Game allein gewährleistet noch keinen Lernerfolg. Wesentlich sind auch die Begleitung durch Trainerinnen und Trainer sowie die strukturierte Nachbesprechung (Debriefing). Dabei werden Entscheidungswege, Annahmen, unterschiedliche Lagebeurteilungen und die Kommunikation im Team reflektiert. Auch der Umgang mit Zeitdruck und Unsicherheit wird besprochen. Der Einsatz von Serious Games sollte didaktisch geplant und in ein übergeordnetes Ausbildungskonzept eingebunden werden.

Ergänzen statt ersetzen. Lernspiele sollen die theoretische Ausbildung sowie Planspiele, Führungs- und Stabsübungen und realitätsnahe Einsatzübungen ergänzen, nicht ersetzen. Sie ermöglichen es, komplexe Situationen mit geringem organisatorischem Aufwand wiederholt zu bearbeiten. Entscheidungen, ihre Folgen und mögliche Handlungsalternativen lassen sich strukturiert besprechen. „Notruf – The Serious Game“ ergänzt die RFbL-/KvO-Ausbildung der Polizei in Österreich. *A. H.*

FOTO: GERD PACHAUER