

Anja Kohlhaas

Dr. sc. hum.

Existenzgründung Praxis – spielerisch gegen Niederlassungsbarrieren (ExPrax)

Promotionsfach: Versorgungsforschung

Doktormutter: PD Dr. phil. Dipl. Soz. Katja Götz

Nach dem Sozialstaatsprinzip hat die BRD die Pflicht, ihre Bürger mit lebenswichtigen Gütern und Dienstleistungen zu versorgen. Die einzelnen Bundesländer tragen im stationären Bereich die Verantwortung für die Krankenhausbedarfsplanung, die im Krankenhausfinanzierungsgesetz geregelt ist. Die Bedarfsplanung und Sicherstellung der ambulanten Vertragsärztlichen Versorgung wurde an die Kassenärztlichen Vereinigungen übertragen. Diese erfolgt unter den vom Gemeinsamen Bundesausschuss erlassenen Richtlinien.

Die Sicherstellung wird sich aufgrund der bevorstehenden Überalterung der Ärzteschaft und einer multimorbiden Bevölkerung, deren Lebenserwartung stetig steigt, zukünftig schwieriger gestalten. Wie die medizinische Versorgung zu erfolgen hat, ist im § 12 SGB V wie folgt geregelt: „[...] ausreichend, zweckmäßig, wirtschaftlich, [darf] das Maß des Notwendigen nicht überschreiten [...].“

Wirtschaftliche Themen werden von angehenden Medizinerinnen als Niederlassungsbarriere empfunden. Um den sich abzeichnenden, zukünftigen Mangel an Leistungserbringern in der Gesundheitsversorgung vorzubeugen, sind innovative Ideen gefragt. Eine solche Idee ist die Einbettung eines Planspiels zur Existenzgründung und Führung einer Praxis im Curriculum von Heilberufen. Hierfür werden Kompetenzen benötigt, die in der bisherigen Ausbildung von Heilberufen nur wenig vermittelt werden, im Arbeitsalltag jedoch allgegenwärtig sind.

In der vorliegenden Studie wurde ein solches E-Learning-basiertes Planspiel als Fallstudie im interprofessionellen, heilberuflichen Kontext mit 33 Spielteilnehmern durchgeführt. Gleichzeitig wurden durch Interviews der Teilnehmer Kenntnisse und Einstellungen, der Bedarf an wirtschaftlichen Themen in der Ausbildung und die Beurteilung des Planspiels als Lehrmethode

evaluiert. Die Evaluation fand in einem Mixed-Methods-Design statt, das im Zusammenhang mit der Fallstudie sinnvoll umgesetzt werden konnte. Quantitativ wurden mittels Fragebogen die Kenntnisse und Einstellungen der Teilnehmer erhoben, qualitativ wurden in Interviews Erfahrungen und Eindrücke zu den Themen Selbstständigkeit, Planspiel und Effekte/Outcome erhoben. Die grundlegenden Themenbereiche, die ein Planspiel beinhalten sollte und die als Basis für die Weiterentwicklung dienen, wurden im Vorfeld in einer Fokusgruppe ermittelt.

Die Nachfrage, wirtschaftliche Themen in der Ausbildung zu thematisieren, war sehr hoch, das vorhandene Wissen hingegen sehr gering. Sowohl vor als auch nach dem Planspiel gaben Teilnehmer an, unternehmerisches Risiko und Anfangsinvestitionen als Abschreckung vor einer Selbstständigkeit zu empfinden. Jedoch änderte sich der empfundene Kenntnisstand zu unternehmerischen Themen signifikant. In den Bereichen Prozessdenken und Team war es möglich, den Teilnehmern durch das didaktische Konzept ausgezeichnete Kompetenzen zu vermitteln. Die generierten Ergebnisse flossen in die Weiterentwicklung und Anpassung der Planspiels auf die Anspruchsgruppe ein.

Das Spiel und das Spielumfeld wurden nach jedem kompletten Durchlauf modifiziert und in der geänderten Version im neuen Durchlauf eingesetzt. Allgemein wurde das Planspielformat von den Studierenden gut angenommen. Das Prüfungsformat in Form einer Präsentation des Praxiskonzeptes und die schriftlich ausformulierten Businesspläne waren mehrheitlich stringent durchdacht, gut recherchiert und formuliert. Die neu hinzugekommenen Termini wurde den jeweiligen Bereichen zugeordnet und sachlich richtig verwandt.

Die Relevanz des Themas wird auch durch die Förderung des Projektes durch das Ministerium für Finanzen und Wirtschaft Baden-Württemberg deutlich. Die pekuniär zur Verfügung stehende Förderung floss größtenteils in die Programmierung der E-learning-Plattform ein. Hier ist auch eine identifizierte Schwachstelle der Studie zu finden. Um eine geeignete Planspielversion für alle Heilberufe programmieren zu können, wäre erheblicher Programmieraufwand nötig, der im vorgegebenen Rahmen nicht umsetzbar war. Da jedoch in den Interviews zum Ausdruck gebracht wurde, dass auch eine papierbasierte Version des Planspiels für die Teilnehmer vorstellbar wäre, wird für das zukünftige Konzept diese Alternative Berücksichtigung finden.