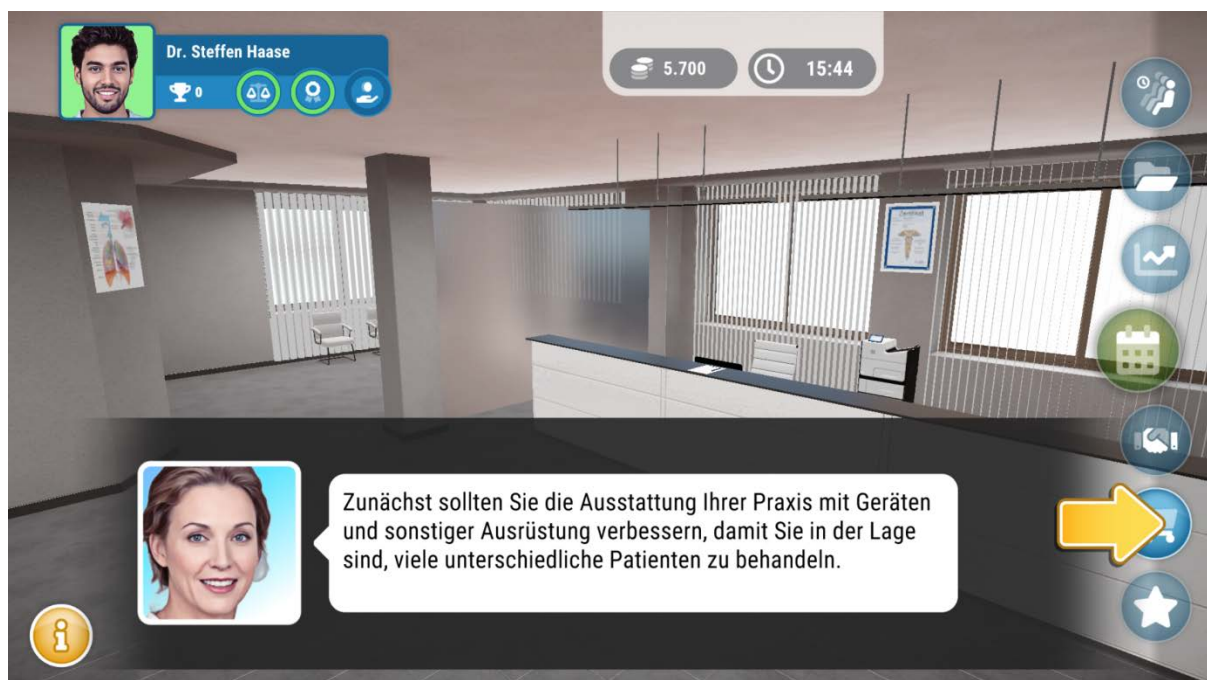


Neues Serious Game: Praxisraum – spielend selbständig

## Praxis-Planspiel für die Niederlassung

Das Zentralinstitut für die kassenärztliche Versorgung (Zi) hat ein Planspiel als Serious Game für Smartphones und Tablets (Android und iOS) entwickelt. Für die Entwicklung wurde die Firma Serious Games Solutions ausgewählt, die in diesem Segment über langjährige Erfahrungen verfügt. Das Praxis-Planspiel ist kostenfrei über Apple AppStore und Google Playstore erhältlich.

Das Planspiel „Praxisraum“ macht am Beispiel einer fiktiven Arztpraxis erlebbar, wie eine Praxis aufgebaut, organisiert und laufend geführt wird. Es bildet die Tätigkeit als niedergelassener Arzt realitätsnah ab. Das Spiel soll bei jungen Ärztinnen und Ärzten Interesse für eine spätere Niederlassung wecken. Da Studium und Weiterbildung nach wie vor weitgehend im Krankenhausumfeld stattfinden, bestehen nicht selten Wissensdefizite und Berührungängste. So weit möglich nutzt „Praxisraum“ daher Daten, die das Zentralinstitut für die kassenärztliche Versorgung (Zi) in realen Praxen erhoben hat, so dass Medizinstudierende sowie Ärztinnen und Ärzte in Weiterbildung die Eckdaten spielend kennen lernen können. Mit dem Planspiel bieten sich die Kassenärztlichen Vereinigungen darüber hinaus als Begleiter und Berater für die Niederlassung an. Über die Webseite [www.praxisraum.de](http://www.praxisraum.de) sind detaillierte Informationen zur Vertragsarztstätigkeit zugänglich. Hier finden sich auch konkrete Angaben aus dem Zi-Praxis-Panel über wirtschaftliche Aspekte und wirtschaftlich relevante Rahmenbedingungen. Darüber hinaus wird für weiterführende Informationen zur Niederlassung auf [www.lass-dich-nieder.de](http://www.lass-dich-nieder.de) verwiesen.



### Spielstart

Das Spiel startet mit der Frage nach der Form der Praxisgründung. Den Spielenden wird eine

Auswahl von Praxen angeboten, die sich nach Gründungsart und regionaler Lage unterscheiden. Die Spielenden haben ein vorgegebenes Startbudget zur Verfügung und können wählen, ob sie eine Praxis übernehmen oder neu gründen möchten. Bei einer Neugründung fallen keine Übernahmekosten an, womit der Start günstiger ist; der Patientenstamm muss aber neu aufgebaut werden. Bei der Übernahme ist der Startpreis höher, weil Übernahmekosten entstehen, es kann aber ein vorhandener Patientenstamm übernommen werden. Zum Spielstart entscheiden die Spielenden auch über den Standort hinsichtlich der Lage der Praxis.



Die Aspekte vor dem Start des Praxisbetriebs werden im Spiel stark vereinfacht abgebildet. In der Realität müssen Immobilien besichtigt oder Verhandlungen geführt werden. Es muss voraussichtlich ein Kredit aufgenommen werden. Unter Umständen fallen Renovierungsmaßnahmen an. Nach Auswahl erscheint die erste Ansicht der Praxis mit Arztzimmer, Labor, Diagnostik, Therapie, Wartezimmer, Anmeldung. Diese Räume sind Stationen, die Patientinnen und Patienten bei einem Besuch der Praxis durchlaufen.



# PRAXISRAUM

SPIELEND SELBSTSTÄNDIG



Willkommen bei Praxisraum. Mein Name ist Christiane Erleben. Ich bin Beraterin bei der Kassenärztlichen Vereinigung und werde Sie beim Aufbau Ihrer Praxis unterstützen.

TIPPEN UM FORTZUFAHREN

Ein Raum kann nur eine Patientin oder einen Patienten aufnehmen und benötigt eine Ärztin bzw. einen Arzt oder hierfür qualifiziertes Personal, um diese zu versorgen. Die Darstellung der Praxis ist als 3D-modellierter Raum mit einem offenen Bereich als Wartezimmer angelegt.

## Avatar

Um die emotionale Bindung an das Spiel zu erhöhen, wählen Spielende einen Avatar aus einem vorgefertigten Set von weiblichen, männlichen und genderneutralen Figuren aus. Der Avatar dient als Repräsentation gegenüber anderen Spielenden (z.B. in Highscorelisten), ist aber keine bewegliche Spielfigur in der Szene. Weder der Avatar noch die Praxis sind einem konkreten medizinischen Fachgebiet zugeordnet. Die Fachausrichtung ist in diesem Spiel irrelevant. Die medizinische Versorgung und die Geräteausstattung der Praxis werden ausschließlich auf abstrakter Ebene berücksichtigt.

**Abrechnungszeitraum**  
Tag 2/3

Planung Morgen

**Dr. Steffen Haase**  
Arzt  
Arbeitszeit: 24 h

**Ali Fink**  
Medizinisches Personal  
Auslastung: 0/24 h

**Heute | Morgen**

11:00  
12:00  
13:00  
14:00  
15:00  
16:00

**QUALIFIKATIONEN**  
Dr. Steffen Haase

5 5 5 + 5 5  
VH<sup>®</sup>

**ARBEITSBLÖCKE**

5 Administration 1

2 Dokumentation 1

∞ Terminsprechstunde 1

6 Offene Sprechstunde 1

3 Haus- und Heimbesuche 1

2 Klinikzeit 4

∞ Puffer 1

Hier können Sie ihren nächsten Praxistag planen. Jeder Praxistag hat 17 Slots für Termine. Ziehen Sie Arbeitsblöcke in die Terminslots, um sie einzuplanen. Für aufwändige Arbeiten müssen Sie manchmal mehr als einen Slot einplanen. Aber seien Sie nicht übereifrig: Ihre Work-Life-Balance wird schlechter, wenn Sie mehr als 10 Arbeitsblöcke pro Tag einplanen.

TIPPEN UM FORTZUFAHREN

TIPPEN UM ZU SCHLIEßEN

## Spielziel

Spielziel ist es, eine wirtschaftlich erfolgreiche Arztpraxis aufzubauen. Der Spielerfolg wird durch drei Werte dargestellt: *Qualität der Praxis*, die anhand der Zufriedenheit der Patientinnen und Patienten sowie des Personals abgeleitet wird, *Work-Life-Balance*, die von der Arbeitsbelastung der Ärztin bzw. des Arztes abhängt und das *Einkommen*, das sich durch Einnahmen und den laufenden Kosten ergibt.

## Spielhilfen

Spielhilfen werden von einer virtuellen Mentorin der Kassenärztlichen Vereinigung vermittelt. Diese wird als seriöse, weibliche Figur dargestellt, die ihr Wissen mit Sprechblasen an die Spielenden weitergibt. Außerhalb des Spiels werden unter [www.praxisraum.de](http://www.praxisraum.de) weiterführende Informationen zum Spiel, zur vertragsärztlichen Versorgung und zur Niederlassung sowie zu Beratungsangeboten der Kassenärztlichen Vereinigungen zur Verfügung gestellt.



## Organisation

Zeitmanagement ist die zentrale Mechanik des Spiels. Die Spielenden werden hier spielerisch erleben, dass sie viele Freiheiten in der zeitlichen Gestaltung des Praxisbetriebs haben, aber auch einigen Anforderungen gerecht werden müssen. Das Zeitmanagement für den gut organisierten Praxisbetrieb kann per Einteilung wie in einem Kalender stundenweise vorgenommen werden. Die Spielenden planen ihre Zeit und die ihres Personals in Arbeitsblöcken.



In Anlehnung an die quartalsweisen Abrechnungen im niedergelassenen Bereich ist das Spiel aufgeteilt in abstrakte Zyklen, die jeweils aus drei Zyklustagen bestehen.

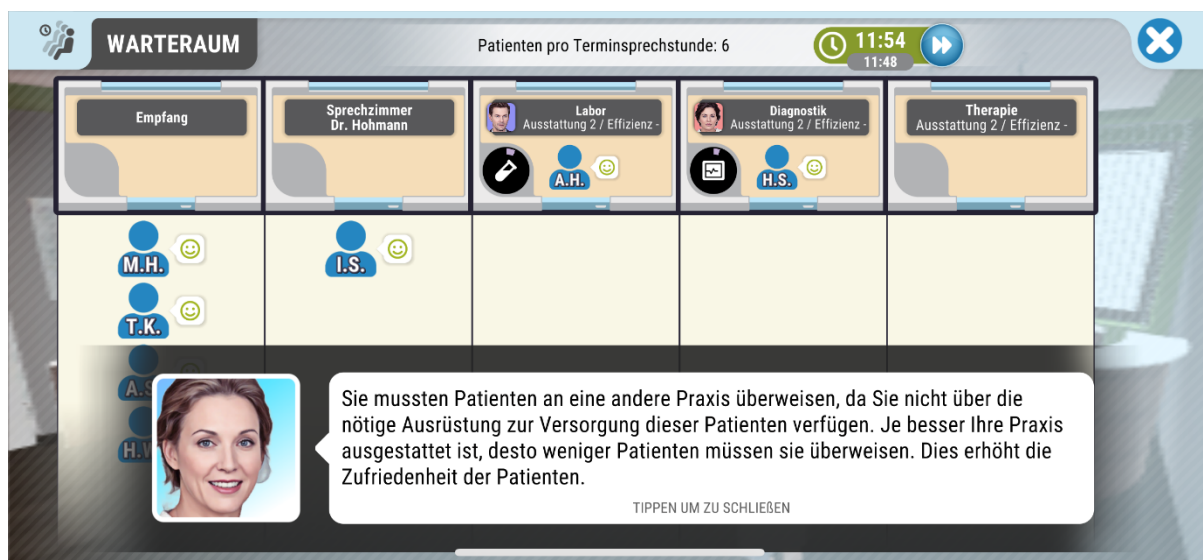
Im Planspiel werden Zyklen gespielt, die jeweils mit der Abrechnung gegenüber der Kassenärztlichen Vereinigung und der Auszahlung von Miete und Gehältern enden. Events,

regelmäßige Aufgaben und spezielle Anforderungen (wie bspw. Urlaubsanforderung des Personals) müssen in der Regel innerhalb des aktuellen Zyklus abgeschlossen werden. Optimal abgestimmte Abläufe in der Praxis führen zu einem besseren Spielergebnis.

## Patientinnen und Patienten

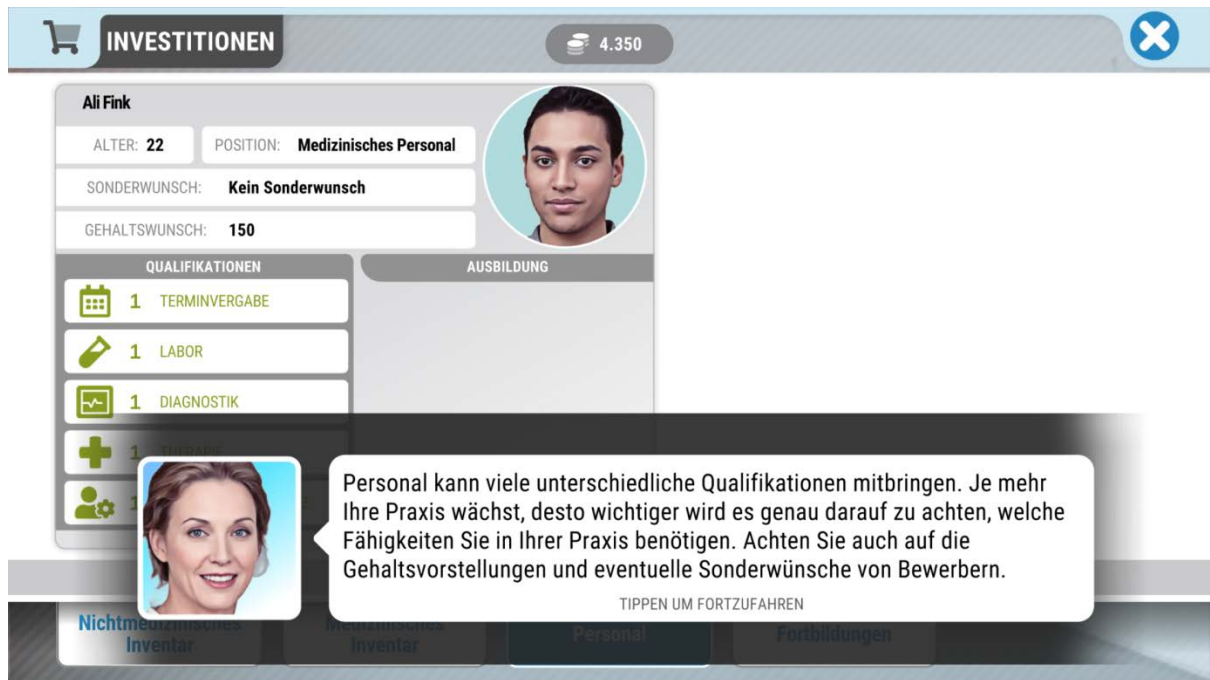
Sie haben einen Namen, ein Alter, eine Berufsgruppe, persönliche Eigenschaften, wie Beratungsbedarf beim Arztbesuch, und ein individuelles Aussehen. Diese Informationen sind in einer Patientenakte zusammengefasst. Die Patienten haben Beschwerden oder Probleme, die im Gegensatz zum Patienten selbst generisch erzeugt und abstrahiert sind. Konkrete Krankheitsbilder spielen im Planspiel keine Rolle. Die generierten Patienten werden mit der korrespondierenden Geräteausstattung der Praxis verglichen, um festzustellen, ob sie behandelt werden können.

Die ersten Ausbau- und Ausbildungsstufen sind sehr wichtig, um einen Großteil der Patienten behandeln zu können. Die Spielenden haben die Möglichkeit zu bestimmen, wie viele Patienten sie pro Block Terminsprechstunde annehmen wollen. Dabei müssen sie abschätzen, wie viele Patienten ihre Praxis mit der aktuellen Ausstattung an medizinischen Geräten und Personal versorgen kann. Bei offenen Sprechstunden ist die Anzahl der angenommenen Patienten zufällig.



## Versorgung

Die Reihenfolge in der sich Patientinnen und Patienten durch die Arztpraxis bewegen ist: Empfang, erstes Arztgespräch, Labor, Diagnostik, Therapie, zweites Arztgespräch, Abmeldung und Praxis verlassen. Nicht alle Stationen müssen in jedem Fall angesteuert werden. Innerhalb der Praxis gibt es verschiedene Warteschlangen, um den logischen Ablauf innerhalb der Praxis zu gewährleisten. Sobald Personal frei wird, wird geprüft, ob die benötigte Station frei ist, und ob das Personal die Qualifikation hat, um die Problemstufe abzuhandeln. Sind beide Bedingungen erfüllt, führt das Personal die Arbeit an den wartenden Patientinnen und Patienten durch.



## Personal

Die Spielenden müssen neben ihrer eigenen Zeit auch den Einsatz des Personals planen. Das medizinische Fachpersonal hat eine nach Person unterschiedliche Qualifikation. Diese Qualifikationen wirken sich auf den Betrieb der Praxis aus. Sie können durch Fortbildungen erweitert werden, so dass die Spielenden dem Personal weitere Aufgaben übertragen können.



Damit kann die Praxis mehr Patienten in der gleichen Zeit behandeln und die Work-Life-Balance der Ärztin bzw. des Arztes verbessert sich. Neben dem angestellten ausgebildeten Personal kann die Praxis auch selbst Personal ausbilden. Sind Auszubildende eine lange Zeit in der Praxis, so ist seine Ausbildung abgeschlossen und die Spielenden können entscheiden, ob sie die Auszubildenden übernehmen wollen.

Das Ziel mit dem Planspiel ist aus Sicht des Zi erreicht, wenn die Spielenden ein positives Erleben beim Aufbau und bei der Organisation der virtuellen Praxis entwickeln und hierdurch Interesse für die Vertragsarztstätigkeit entsteht und Berührungängste abgebaut werden.

*Markus Leibner, Fachbereichsleiter Ökonomie im Zentralinstitut für die kassenärztliche Versorgung*