

Christoph Cantzler, Sigrid Harendza: Gute Besserung – Das Krankenhausspiel

Götz Fabry¹

1 Albert-Ludwig-Universität
Freiburg, Medizinische
Fakultät, Institut für
Medizinische Psychologie &
Medizinische Soziologie,
Freiburg, Germany

Bibliographical details

Christoph Cantzler, Sigrid Harendza
Gute Besserung – Das Krankenhauspiel
www.auftragsspiel.de
Year of publication: 2020, prize: € 16,90

Review

Hospital management and the related economic aspects are of central importance for health care and thus crucial for the health and well-being not only of patients but also of all professional groups involved in their treatment and care. However, in undergraduate medical education as well as in the education of other health professions, these topics have so far been rather poorly represented, and they are generally not among the students' favorites. A more thorough examination of the structural and economic framework conditions of future work and their determinants would be very important, as these have a considerable influence on job satisfaction and the experience of stress in the profession.

It could be the case that sometimes there is just a lack of good ideas on how to present the supposedly dry topic in such a way that, in addition to teaching new insights and skills, it also makes learning fun. This is exactly where help is now available in the form of the "Gute Besserung" hospital game developed by Christoph Cantzler and Sigrid Harendza. In simple terms, the aim is to transfer patients admitted as emergencies to the appropriate ward as quickly as possible and to provide them with adequate medical care so that they are not only satisfied, but also generate revenue for the hospital. It goes without saying that this only works well if resources, i.e. the manpower of nurses and doctors, are used sparingly.

What is difficult in reality is not so easy in the game either. Because, as in real life, different patients present very different challenges: Some have private insurance and therefore are unhappy if they are nevertheless assigned

a shared room, while others are infectious and need a single room for this reason. However, their number is naturally limited and for this reason alone, prudent bed management is necessary even "in the smallest hospital in the world". But the competences and possibilities of the medical staff are not available in unlimited quantities either, and so, if the luck of the cards does not play into your hands at the time, you have to ask other players for help if you cannot perform the operation on your own or if the appropriate intravenous drip is not available at the moment.

However, you are also rewarded for good work: the number of smileys grows with increasing patient satisfaction, and good treatment and discharge management increases the number of euros that each player can pile up in front of him or her. But it's not just about maximizing profits for your own department and achieving high patient satisfaction scores. In order to win, you also have to ensure that you do not use up too much of the nurses' and doctors' manpower that you were allocated initially. The evaluation of the scores is therefore split into several categories to enable you to refine your skills, for example by optimizing and balancing the various parameters of hospital management through teamwork from round to round.

Even though the overall fun of the game plays the greatest role and you do not need any specific prior knowledge to keep up, the game is still suitable for an entertaining discussion about the rather serious background. The game is therefore not a "serious game" in which you playfully acquire new content, but it can certainly motivate you to acquire it, for example, if you have won a lot of euros but few smileys.

Another plus of the game is that it is almost smock pocket-sized and can therefore be taken anywhere, especially since it does not take up much space when played. As the game only requires a minimum of two players, it is also Coronacompatible; with more players (up to four), however, the level of entertainment and difficulty increases. The board and cards are well-designed and al-

though the rules of the game are not quite trivial – just like hospital management – you can start immediately, because the game instructions work according to the principle of learning by doing. If you are looking for even greater challenges after a few rounds, you can continue playing in expert mode, in which case you can also train your memory skills: in the normal mode you can see which treatment has already been carried out for which patient, but in the expert mode you have to remember this in order to avoid expensive treatment duplication or missing treatments. If that is not enough, you can come up with new rules yourself, which the author team expressly invites you to do. And who has not wanted to manage a hospital according to their own rules for a long time? Definitely worth a go!

Competing interests

The author declares that he has no competing interests.

Corresponding author:

Dr. med. Götz Fabry, MHPE
Albert-Ludwig-Universität Freiburg, Medizinische Fakultät,
Institut für Medizinische Psychologie & Medizinische
Soziologie, Rheinstr. 12, D-79104 Freiburg, Germany,
Phone: +49 (0)761/203-5512, Fax: +49
(0)761/203-5514
goetz.fabry@mps.uni-freiburg.de

Please cite as

Fabry G. Christoph Cantzler, Sigrid Harendza: Gute Besserung – Das
Krankenhausspiel. *GMS J Med Educ.* 2021;38(2):Doc34.
DOI: 10.3205/zma001430, URN: urn:nbn:de:0183-zma0014303

This article is freely available from

<https://www.egms.de/en/journals/zma/2021-38/zma001430.shtml>

Received: 2021-01-21

Revised: 2021-01-25

Accepted: 2021-01-25

Published: 2021-02-15

Copyright

©2021 Fabry. This is an Open Access article distributed under the
terms of the Creative Commons Attribution 4.0 License. See license
information at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Christoph Cantzler, Sigrid Harendza: Gute Besserung – Das Krankenhausspiel

Götz Fabry¹

1 Albert-Ludwig-Universität
Freiburg, Medizinische
Fakultät, Institut für
Medizinische Psychologie &
Medizinische Soziologie,
Freiburg, Deutschland

Bibliographische Angaben

Christoph Cantzler, Sigrid Harendza
Gute Besserung – Das Krankenhausspiel
www.auftragsspiel.de
Erscheinungsjahr: 2020, Preis: € 16,90

Rezension

Krankenhausmanagement und die damit verbundenen ökonomischen Aspekte sind von zentraler Bedeutung für die Gesundheitsversorgung und damit entscheidend für Gesundheit und Wohlbefinden nicht nur von Patient:innen, sondern auch von allen Berufsgruppen, die an ihrer Behandlung und Versorgung beteiligt sind. Im Medizinstudium wie auch in der Ausbildung anderer Gesundheitsberufe sind diese Themen dagegen bislang eher wenig vertreten und sie zählen in der Regel auch nicht gerade zu den Favoriten bei den Studierenden. Dabei wäre eine gründlichere Auseinandersetzung mit den strukturellen und ökonomischen Rahmenbedingungen der späteren Tätigkeit und ihrer Determinanten sehr wichtig, da davon nicht zuletzt die Arbeitszufriedenheit und das Belastungserleben im Beruf erheblich beeinflusst werden.

Vielleicht fehlt es aber manchmal auch einfach nur an guten Ideen, wie man das vermeintlich trockene Thema so aufbereiten kann, dass es neben neuen Erkenntnissen und Kompetenzen auch Spaß beim Lernen bringt. Genau hier gibt es jetzt Abhilfe in Form des von Christoph Cantzler und Sigrid Harendza entwickelten Krankenhaus-Spiels „Gute Besserung“. Vereinfacht gesagt geht es dabei darum, über die Notaufnahme aufgenommene Patient:innen möglichst zügig auf die passende Station zu verlegen und sie adäquat medizinisch zu versorgen, so dass sie nicht nur zufrieden sind, sondern der Klinik auch Einnahmen bescheren. Es versteht sich von selbst, dass das nur dann gut geht, wenn man dabei schonend mit

den Ressourcen umgeht, also mit der Arbeitskraft von Pflegenden und Ärzt:innen.

Was in der Realität schwierig ist, ist auch im Spiel nicht ganz einfach. Denn wie im richtigen Leben auch kommen die Patient:innen mit sehr unterschiedlichen Herausforderungen: Manche sind privatversichert und daher unzufrieden, wenn sie dennoch in ein Doppelzimmer gelegt werden, andere sind infektiös und benötigen aus diesem Grund ein Einzelzimmer. Deren Anzahl ist aber naturgemäß begrenzt und schon aus diesem Grund ist auch „im kleinsten Hospital der Welt“ ein umsichtiges Bettenmanagement notwendig. Aber auch die Kompetenzen und Möglichkeiten der Behandelnden sind nicht unbeschränkt verfügbar und so muss man, wenn einem das Kartenglück gerade nicht in die Hände spielt, eben andere Mitspieler:innen um Hilfe bitten, wenn man die OP nicht allein zustande bringen kann oder die passende Infusion gerade nicht zur Verfügung steht.

Belohnt wird man allerdings auch für gute Arbeit: Mit steigender Patient:innenzufriedenheit wächst die Zahl der Smileys, durch gutes Behandlungs- und Entlassungsmanagement die Zahl der Euros, die jede/r Spieler:in vor sich auftürmen kann. Es geht aber nicht nur um Gewinnmaximierung für die eigene Abteilung und hohe Zufriedenheitswerte bei den Patient:innen. Denn um zu gewinnen muss man gleichzeitig auch noch darauf achten, nicht zu viel von der pflegerischen und ärztlichen Arbeitskraft zu verbrauchen, die man zu Beginn zugeteilt bekommen hat. Die Auswertung der Spielstände erfolgt also differenziert in unterschiedlichen Kategorien und so kann man sein Geschick, beispielsweise durch Teamarbeit die verschiedenen Parameter des Krankenhausmanagements zu optimieren und auszubalancieren, von Runde zu Runde verfeinern.

Auch wenn insgesamt der Spielspaß im Vordergrund steht und man auch keinerlei spezifisches Vorwissen braucht, um hier mithalten zu können, eignet sich das Spiel aber dennoch auch dazu, um kurzweilig in eine Diskussion über die dann doch recht ernstesten Hintergründe einzusteigen. Das Spiel ist also kein „serious Game“, bei dem man

sich spielerisch neue Inhalte erarbeitet, kann aber sicherlich dazu motivieren, sich solche anzueignen, wenn man z.B. zwar viele Euros aber wenig Smileys gewonnen hat. Ein weiterer Pluspunkt des Spiels ist, dass es fast Kitteltaschenformat hat und somit überall hin mitgenommen werden kann, zumal es auch beim Spielen nicht viel Platz braucht. Da man schon zu zweit loslegen kann, ist es außerdem „coronakompatibel“; mit mehr Mitspieler:innen (bis zu vier) steigt aber der Unterhaltungs- und Schwierigkeitsgrad. Die Gestaltung des Spielplans und der Spielkarten ist sehr gelungen und obwohl die Spielregeln nicht ganz trivial sind – wie das Krankenhausmanagement eben auch nicht – kann man sofort loslegen, denn die Spielanleitung funktioniert nach dem Prinzip des „learning by doing“. Wer nach einigen Runden nach noch größeren Herausforderungen sucht, der kann in der „Profivariante“ weiterspielen, dann trainiert man zusätzlich noch seine Gedächtnisleistung: Konnte man in der „Basisvariante“ nämlich sehen, welche Behandlung bei welche/r/m Patient:in bereits erfolgt ist, muss man sich das jetzt merken, um sowohl teure Doppelbehandlungen, als auch Behandlungslücken zu vermeiden. Wem auch das noch nicht reicht, der kann sich selbst neue Regeln ausdenken, wozu das Autor:innenteam ausdrücklich einlädt. Und wer wollte nicht schon längst mal ein Krankenhaus nach ganz eigenen Regeln managen? Unbedingt ausprobieren!

Interessenkonflikt

Der Autor erklärt, dass er keine Interessenkonflikte im Zusammenhang mit diesem Artikel hat.

Korrespondenzadresse:

Dr. med. Götz Fabry, MHPE
Albert-Ludwig-Universität Freiburg, Medizinische Fakultät,
Institut für Medizinische Psychologie & Medizinische
Soziologie, Rheinstr. 12, 79104 Freiburg, Deutschland,
Tel.: +49 (0)761/203-5512, Fax: +49 (0)761/203-5514
goetz.fabry@mps.uni-freiburg.de

Bitte zitieren als

Fabry G. Christoph Cantzler, Sigrid Harendza: Gute Besserung – Das
Krankenhausspiel. *GMS J Med Educ.* 2021;38(2):Doc34.
DOI: 10.3205/zma001430, URN: urn:nbn:de:0183-zma0014303

Artikel online frei zugänglich unter

<https://www.egms.de/en/journals/zma/2021-38/zma001430.shtml>

Eingereicht: 21.01.2021

Überarbeitet: 25.01.2021

Angenommen: 25.01.2021

Veröffentlicht: 15.02.2021

Copyright

©2021 Fabry. Dieser Artikel ist ein Open-Access-Artikel und steht unter den Lizenzbedingungen der Creative Commons Attribution 4.0 License (Namensnennung). Lizenz-Angaben siehe <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.