

## Editorial: Planspiele in der Hochschullehre

### 1 Planspiele als Untersuchungsgegenstand und Forschungsfeld

Planspiele fördern interaktives Lernen und tragen mit ihrer sozialen Handlungsorientierung zum nachhaltigen Wissenserwerb bei (vgl. PETRIK & RAPPENGLÜCK, 2017). Im universitären Alltag werden sie noch nicht flächendeckend eingesetzt, erfreuen sich aber wachsender Beliebtheit (vgl. MEßNER et al., 2018; HERZ & BLÄTTE, 2000). Nicht zuletzt aufgrund der Corona-Pandemie erfuhr jüngst der digitale Planspielmekmarkt einen enormen Schub. Dabei war die Hochschulpraxis über eine lange Zeit von komplexen analogen Angeboten bestimmt, die in aller Regel nicht selbst entwickelt wurden, sondern von professionellen und kommerziell arbeitenden Planspiele-Entwickler:innen sowie (politischen) Stiftungen und Bildungszentralen angeboten werden. Zwischenzeitlich rüsten Hochschulen die eigene Produktentwicklung auf und um; so werden bestehende analoge Angebote zu digitalen weiterentwickelt oder es entstehen in Lehrzusammenhängen völlig neue Planspielkreationen (vgl. NISSEN, 2006; MUNO, 2020).

Diese Entwicklungen werfen eine Reihe neuer theoretischer, empirischer und praktischer Fragen auf, die im Sonderheft zusammengeführt werden. Es werden damit zwei Kernziele verfolgt: Erstens können bisher vereinzelt geführte fachwissenschaftliche Diskussionen aufgrund gemeinsamer didaktischer Ansätze besser aufeinander bezogen oder voneinander abgegrenzt werden. Zweitens bieten wir Planspieleanwender:innen einen Raum, um die eigenen Lehr- und Lernzusammenhänge implizit und explizit wissenschaftlich zu reflektieren.

Einen Gesamtüberblick über den Planspielmekmarkt – und also die Frage, welche Spiele in welchen Fächern und Arbeitsgebieten durchgeführt werden (können) – gibt es bis-

---

<sup>1</sup> E-Mail: [julia.schwanholz@uni-due.de](mailto:julia.schwanholz@uni-due.de)



lang nicht. Dies liegt an der großen Bandbreite und einem enormen Gesamtangebot. Lediglich für einzelne Fächer liegen bisher entsprechende Versuche vor, das eigene Feld zu strukturieren (vgl. etwa für die Politikwissenschaft GOLDMANN et al., 2020). Um dennoch einesteils einen umfassenden Überblick über das Forschungsfeld zu geben und Planspiele andernteils als einen eigenen Untersuchungsgegenstand im Kontext der Hochschullehre zu betrachten, finden sich im Heft sowohl Beiträge über den Forschungsstand zu Planspielen als auch Fallstudien(-vergleiche) aus verschiedenen Arbeitsgebieten der Sozial- oder Wirtschaftswissenschaften. Dazu fallen die Fragen der Beiträge wesentlich in fünf Themengebiete, die sich neben Überblickdarstellungen der Literatur mit verschiedenen Arten des Kompetenzerwerbs befassen, Curriculare Verankerungen und verschiedene Prüfungsformen thematisieren, Projektmanagement und Führungskräfteausbildung betrachten und sich der Entwicklung digitaler Formate widmen.

## **2 Die Beiträge im Heft**

### **2.1 Stand der Planspielforschung und Literaturüberblick**

In einer systematischen Literaturrecherche beschäftigten sich Julia Kadel, Christian Buschmann, Silke Haas, Maria Theresa Meßner und Katja Adl-Amini mit aktuellen Trends und den Potenzialen simulativer Methoden. Sie rücken dazu Planspiele in den Fokus, finden in der Lehrkräfteausbildung allerdings nur vergleichsweise wenige vor. Dies ist überraschend, weil mit Simulationen genau solche Kompetenzen geschult werden sollen, die auf Kommunikation, Diversität und Klassenführung abzielen. Hierfür würden sich auch Planspiele gut eignen, was wiederum neue Fragen für deren Entwicklung, Implementation und die Erschließung neuer Einsatzgebiete aufwirft. Daran anschließend untersuchen Susann Zeiner-Fink, Silke Geithner und Angelika C. Bullinger-Hoffmann, wie durch Planspiele gelernt wird. Auch sie arbeiten dazu nicht selbst empirisch, sondern tragen für eine Literaturstudie eine Reihe von Studien zusammen, die in einem Zeitraum von zehn Jahren veröffentlicht worden sind. Es werden darin Einflussfaktoren und Wirkungen verschiedener Planspiele überprüft, die in Schule, Studium oder Aus- und Fortbildung zum Einsatz gekommen sind. Dreh- und Angelpunkt sind stets die Teilnehmenden. Hauptklärend für Lerneffekte sind den Autor:innen zufolge Motivation, Zufriedenheit und Reali-

tätsnähe. Positive Lerneffekte sind wiederum miterklärend für die Akzeptanz von Planspielen als Lernmethode. Dass es für Planspiele der Theologie in diesem Kontext noch gehörig Luft nach oben gibt, zeigt Manfred Josef Riegger in seinem Beitrag auf. Mithilfe einer ausführlichen Literaturrecherche und -auswertung streicht er heraus, wie deutlich die Theologie im ansonsten schon weit entwickelten Feld der Lernmethode Planspiel bisher noch zurücksteht. Ihm zufolge braucht es weitere Anstrengungen und Ressourcenaufwendungen, damit die spezielle Perspektive der Theologie („Hoffnung“ und „Sinn“) im Lehr- und Lernkontext interaktiv erfahrbar gemacht werden kann.

## **2.2 Arten des Kompetenzerwerbs**

Wie wird mithilfe von Planspielen gelernt? Diese Fragen beantworten die Beiträge differenziert und unterschiedlich: Wie Kadel et al. in diesem Sonderheft darlegen, kommen Planspiele seltener als Simulationen in der Ausbildung angehender Lehrkräfte zum Einsatz. Dass sie gewinnbringend sein können, indem handlungsorientiertes Lernen in der ersten Phase der Ausbildung angehender Lehrkräfte an berufsbildenden Schulen befördert wird, zeigen Meike Panschar und Heike Jahncke. Ihr Beispiel bezieht sich auf den Wirtschaftslehreunterricht; im Planspiel wird ein Portfolio erstellt, das auch direkt einsetzbare Konzepte und Materialien für die künftige eigene Lehrtätigkeit umfasst. Am Beispiel von Kollaboration in Podiumsdiskussionen arbeiten Sabrina Sailer-Frank und Silvia Annen heraus, wie kollaborative und kompetitive Ansätze aktives Lernen befördern, und zeigen u. a. deren Wirksamkeit im Hochschulkontext auf. Auch Robert Lohmann und Uwe Kranenpohl untermauern den Wert von Planspielen. Die Autoren legen eine Langzeitstudie vor und können Wissenserwerb und Kompetenzzuwächse anhand von Paneldaten nachweisen. Einen anderen Schwerpunkt setzt Jenny Fehrenbacher. Sie nutzt das Beispiel eines Planspiels aus der Erziehungswissenschaft und diskutiert, wie der Transfer von Theorie in die Praxis erfolgt. Sie rückt damit kooperatives und kreatives Arbeiten sowie anwendungsorientiertes und selbstgesteuertes Lernen ins Zentrum. Florian Buchner, Simone Flaschberger, Jan David Wasem und Jürgen Wasem stellen schließlich ein Planspiel vor, in dem Lerneffekte aus einem gesundheitsökonomischen Selbstversuch erwachsen. Das von ihnen vorgestellte Krankenversicherungsplanspiel wurde außerdem digitalisiert und internationalisiert und kommt somit einer größeren Lerngruppe zugute.

## 2.3 Verankerung im Curriculum und als Prüfungsform

Eine stärker organisatorische Perspektive auf das Thema Planspiele nehmen die Beiträge im dritten Teil des Sonderheftes ein. Wie Planspiele bestmöglich innerhalb von Wirtschaftsstudiengängen zu platzieren sind, untersuchen Birgit Zürn, Friedrich Trautwein und Maria Freese. Basierend auf einer Umfrage unter Lehrenden an deutschsprachigen Hochschulen differenzieren die Autor:innen zwischen verschiedenen Planspielformaten sowie unterschiedlichen Zeitpunkten innerhalb des Studienverlaufs. Zudem ermöglicht die große Verfügbarkeit wirtschaftswissenschaftlicher Planspiele Empfehlungen zu deren Einsatz während des Studienverlaufs auszusprechen. Auch der Beitrag von Lucas Huter, Maria Pammer, Juliana Pattermann und Renate Windbichler widmet sich der Frage nach der curricularen Verankerung von Planspielen innerhalb betriebswirtschaftlicher Studiengänge. Mithilfe einer Sekundärdatenanalyse zeigen die Autor:innen, welche Varianten der Planspielintegration besonders gut von Studierenden bewertet werden. Jürgen Schneider und Heiko Burchert fokussieren in ihrem Beitrag mit dem Planspiel Topsim einen (betriebswirtschaftlichen) Planspiele-Klassiker. Hierbei steht jedoch nicht das Spiel selbst im Vordergrund ihrer Reflexion, sondern die Einbettung des Planspiels im Studiengang und damit die Frage nach geeigneten Bewertungs- und Prüfungsformaten. Insbesondere die Bewertung von Leistungen, die während eines Planspiels erbracht werden (sog. formative Prüfungsleistungen), gelten als herausfordernd. Die Autoren zeigen anhand ihrer Erfahrungen auf, wie sich Bewertungen umsetzen lassen und reflektieren weitere Prüfungsformate.

## 2.4 Projektmanagement und Führungskompetenz

Der Einsatz von Planspielen, die sich explizit den Themen Projektmanagement und Leadership widmen, adressiert einerseits Studierende in höheren Semestern und findet andererseits in berufsbegleitenden Studiengängen oder akademischen Fortbildungsprogrammen seine Zielgruppe. Der Beitrag von Siegfried Zürn und Ines Dias Costa stellt Ersteres in den Mittelpunkt und präsentiert ein Planspiel, welches in Kooperation mit Praxispartnern entstanden ist und Studierende in ingenieur- und wirtschaftswissenschaftlichen Studiengängen auf internationales Projektmanagement vorbereiten soll. Der Beitrag von Maria Hennicke, Roland Boettcher, Astrid Gieselmann, Harri Fechtner und Irma Rybnikova wiederum fokussiert auf Planspiele-

le zur Vermittlung von Führungskompetenz. Die Autor:innen zeigen anhand eines digitalen Single-Player-Spiels die Möglichkeiten zum Erwerb und zur Reflexion von Führungskompetenz auf. Den Einsatz von Planspielen in einem weiterbildenden Programm analysiert und reflektiert der Beitrag von Marianne Egger de Campo. Die Autorin beschreibt darin ein selbstentwickeltes Planspiel, das sich an angehende Führungskräfte der Verwaltung richtet und diesen ermöglicht, im Rahmen des Planspiels bisherige Erfahrungen im Berufsleben zu reflektieren und Arbeitsroutinen zu hinterfragen. Mit Planspielen zur akademischen Weiterbildung befasst sich schließlich auch der Beitrag von Georg Kunovjanek, Georg Maier und Josef Greiner: So wird sowohl zivilen als auch militärischen Führungskräften eine Möglichkeit geboten, das eigene Führungsverhalten im Planspiel zu erproben.

## 2.5 Digitale Formate

Die digitale Adaption ehemals analog konzipierter Planspiele und die Einsatzmöglichkeiten neu geschaffener digitaler Angebote stehen im Zentrum einer letzten Gruppe von Beiträgen. Dabei wird deutlich, dass die COVID-19-Pandemie auch hier in zwei der drei Fälle ein Katalysator war. Trotz der allseits bekannten Widrigkeiten zeichnen alle Autor:innen ein zukunftsoptimistisches Bild für den Einsatz digitaler Planspiele: Diana Pidručna und Veselin Panshef beschreiben die digitale Umsetzung eines ursprünglich an der Tokyo Metropolitan University entworfenen analogen Planspiels der Betriebswirtschaftslehre. Es stehen hier die Adaption eines internationalen Spiels sowie der Einsatz unterschiedlicher digitaler Plattformen zur optimalen Spiele-Umsetzung im Vordergrund der Untersuchung. Der Beitrag von Irma Rybnikova, Regina Ahrens, Viktoria Menzel und Monika Pape reflektiert die digitale Adaption eines konkreten betriebswirtschaftlichen Planspiels, das aufgrund der Pandemie nicht mehr analog durchgeführt werden konnte. Die Autorinnen können zeigen, dass die Durchführung eines synchronen Planspiels digital keinesfalls schlechtere Ergebnisse erzielt als analog. Dennoch wird auch am Beispiel des gewählten Planspiels deutlich, dass die digitale Variante einige, teils neue Herausforderungen, wie die Sicherstellung der Erreichbarkeit, Möglichkeiten der Planspiel-Beobachtung und nicht zuletzt eine digitale Ermüdung bereithält. Tobias Alf und Friedrich Trautwein schließen den Themenbereich und das Heft mit einer vergleichenden Perspektive ab. Sie untersuchen anhand von Evaluationsdaten aus 124 planspielbasierten Lehrveranstaltungen, welche Gemeinsamkeiten und Unter-

schiede beim Einsatz von synchronen Präsenz- und Onlineplanspielen in der Hochschullehre bestehen. So zeigt auch dieser Beitrag, dass die Durchführung synchroner Planspiele im digitalen Raum keinesfalls hinter analogen Varianten zurückfallen muss, sondern digitale Angebote teilweise sogar besser bewertet werden.

### 3 Literaturverzeichnis

- Goldmann, A., Schwanholz, J., Delhees, S. & von Schuckmann, A.** (2020). Planspiele in der Politikwissenschaft – zu den Versprechen und Fallstricken einer interaktiven Lehr- und Lernmethode. *Zeitschrift für Politikwissenschaft*, 30, 521–538. <https://doi.org/10.1007/s41358-020-00238-z>
- Herz, D. & Blätte, A.** (2000). *Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften: eine Bestandsaufnahme der internationalen Diskussion*. Münster: LIT Verlag.
- Meßner, M. T., Schedelik, M. & Engartner, T.** (2018). *Handbuch Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Hochschullehre*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag.
- Muno, W.** (2020). *Planspiele und Politiksimulationen in der Hochschullehre*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag.
- Nissen, S.** (2006). Das Planspiel in der universitären Lehre. *Soziologie*, 35(4), 468–479.
- Petrik, A. & Rappenglück, S.** (2017). *Handbuch Planspiele in der politischen Bildung*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.

## Autorinnen



Dr. Julia SCHWANHOLZ || Universität Duisburg-Essen, Institut für Politikwissenschaft || Lotharstr. 53, D-47057 Duisburg

<https://www.uni-due.de/politik/schwanholz.php>

[julia.schwanholz@uni-due.de](mailto:julia.schwanholz@uni-due.de)

Twitter: @jschwanholz

Instagram: jschwanholz



Anne GOLDMANN || Universität Duisburg-Essen, Institut für Politikwissenschaft || Lotharstr. 53, D-47057 Duisburg

<https://www.uni-due.de/politik/goldmann.php>

<https://www.cais-research.de/team/anne-goldmann/>

[anne.goldmann@uni-due.de](mailto:anne.goldmann@uni-due.de)

Twitter: @goldmann\_a