

# Simulations Matter

Wirkungsweisen und Mehrwert  
von Politiksimulationen

Jan Robert Lohmann

01/2019

## **Danksagung**

Bei so umfassenden Projekten wie einer Dissertation die richtigen Worte des Dankes zu finden erscheint mir kaum möglich. Die Unterstützung von meiner Familie, meinen Freunden und Weggefährten war enorm. All denjenigen, die mich auf diesem Wege begleitet und angetrieben haben, insbesondere meinem Doktorvater, möchte ich meinen herzlichen Dank ausdrücken. Ohne euch hätte ich die Dissertation nicht anfertigen können!

Ebenso möchte ich den Institutionen und Personen danken, die mir die zahlreichen Umfragen der Datenbasis meiner Dissertation ermöglicht und die daran teilgenommen haben. Ich hoffe, die so gewonnenen Einblicke werden nachhaltig sein.

## **Bibliografische Angaben zu den Einzelveröffentlichungen**

### *Kapitel II: Methodik, Lernziele und Begriffsabgrenzung*

Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode. Akademie-Kurzanalyse 3/2018, Tutzing.

### *Kapitel III: Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Politiksimulationen*

Robert Lohmann (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and ways to analyse them. In: Journal of Political Science Education, Special Issue on Simulation and Games.

Robert Lohmann/Uwe Kranenpohl (2018): Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Planspiele. Eine Panelbefragung unter studentischen Teilnehmenden. In: Maria Theresa Meßner/Michael Schedelik/Tim Engartner (Hrsg.): Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre: Theorie und Praxis aus der Hochschule. Frankfurt a.M., S. 85-100.

### *Kapitel IV: Effekte von Politiksimulationen auf den Norm- und Regelexport*

Robert Lohmann (2018): Der Mehrwert von Politiksimulationen im europäischen Normen- und Regeltransfer – Fallbeispiel eines zivilgesellschaftlichen Akteurs. In: Daniel Göler/Eckhard D. Stratenschulte (Hrsg.): Normen- und Regeltransfer in der europäischen Außenpolitik. Berlin, S. 109-136.

Robert Lohmann/Daniel Göler/Isabel Vollmer (2016): Zivilgesellschaftliche Akteure in der Außenpolitik. Chancen und Perspektiven von Public Diplomacy. Ifa-Edition Kultur und Außenpolitik, Stuttgart.

### *Kapitel V: Didaktische Konzeption einer Politiksimulation mit Vorhersagefunktion in der Sozialwissenschaft*

Robert Lohmann (im Erscheinen): Taking a glimpse into the future by playing. In: Simulation & Gaming.

## Politiksimulationen – ein vernachlässigter Forschungsgegenstand

### Abstract

*Dieser Aufsatz stellt den rahmenden Teil einer kumulativen Dissertation dar, welche an der Universität Passau angenommen wurde. In der Dissertation wird der Mehrwert sowie die Wirkungsweisen von Politiksimulationen untersucht. Die Dissertation verortet sich in den beiden Feldern Politikwissenschaft sowie Politische Bildung, da nachgewiesen werden konnte, dass Simulationen in beiden Feldern eine Wirkungsweise entfalten können. Zusätzlich zu diesem rahmenden Teil werden die Details der drei vorgestellten Forschungsprojekte in mehreren Einzelpublikationen intensiv behandelt, welche an den angegebenen Orten zu finden sind.*

### 1. Einleitung

Politiksimulationen oder Planspiele gehören inzwischen zum festen Repertoire in der schulischen sowie außerschulischen politischen Bildung. Neben traditionellen Lehr-Lernformaten ergänzen sie das Spektrum an didaktisch-methodischen Konzepten zur Vermittlung von Inhalten. Methodische und didaktische Beschreibungen und Analysen von Politiksimulationen existieren inzwischen umfassend. Kaum ein Methodenhandbuch der politischen Bildung schließt diese Form des Lernens und Lehrens aus. Ebenso ist mittlerweile eine Vielzahl an spezieller Fachliteratur mit dem Fokus auf Politiksimulationen und deren Elementen vorhanden.<sup>1</sup> Die Effekte dieser Methode, beispielsweise auf den Kompetenzerwerb der Teilnehmenden, sind hingegen unzureichend erforscht – weniger noch als in verwandten Ansätzen der politischen Bildungsarbeit. Die Einschätzungen der Effekte basieren vorwiegend auf Erfahrungen der Lehrenden. Eine systematische Erforschung der Wirkungsweisen von Politiksimulationen ist im deutschsprachigen Raum nur in Ansätzen zu finden. In den entsprechenden angloamerikanischen Fachgemeinschaften stellt sich die Forschung etwas ausgewogener dar, wenngleich auch hier nicht von ausreichender Forschungsintensität gesprochen werden kann.<sup>2</sup> Es bedarf fundierter wissenschaftlicher Erkenntnisse über die Wirkungsweisen und den Nutzen von Politiksimulation, auch um diese stärker in den Lehrplänen der Schulen und in außerschulischen Bildungsangeboten zu verankern.

Diese Dissertation soll zu dem benannten Forschungsdesiderat beitragen. Das Ziel ist, unterschiedliche Wirkungsweisen von Politiksimulationen in den Fokus zu rücken und diese systematisch zu erforschen. Zur Annäherung an die Forschungsziele wurden drei Forschungsprojekte durchgeführt, von denen jedes Projekt für sich unterschiedliche Teilbereiche der Wirkungsweisen von Simulationen beleuchtet:

- Eine Panelstudie unter Teilnehmenden einer Politiksimulation in der europapolitischen Bildung mit Fokus auf die Nachhaltigkeit des Wissenserwerbs durch die Teilnahme;
- Eine Analyse der Wirkungsweisen auf den Transfer von Normen und Regeln in den europäischen auswärtigen Beziehungen durch Simulationen, exemplarisch anhand eines ausgewählten zivilgesellschaftlichen Akteurs, dem *European Youth Parliament*;

---

<sup>1</sup> Vgl. bspw. Richard D. Duke (2000): A Personal Perspective on the Evolution of Gaming. In: *Simulation & Gaming* 31(1), S. 79-85; Simon Usherwood (2015): Building Resources for Simulations. Challenges and opportunities. In: *European Political Science* 14(3), S. 218-227; oder allgemein Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode, *Akademie-Kurzanalyse* 3/2018, Tutzing.

<sup>2</sup> Vgl. bspw. Chad Raymond/Simon Usherwood (2013): Assessment in Simulations. In: *Journal of Political Science Education* 9(2), S. 157-167; Michael K. Baranowski/Kimberly A. Weir (2015): Political Simulations. What We Know, What We Think We Know, and What We Still Need to Know. In: *Journal of Political Science Education* 11(4), S. 391-403; u. a.

- Die Wirkungsweise von Politiksimulationen als Experimente mit Vorhersagefunktion in der Politikwissenschaft und somit einem potenziellen Mehrwert nicht nur für die Lernenden, sondern ebenso für die Lehrenden.

Sämtliche Teilprojekte vereint, dass sie die Effekte von Simulationen analysieren und Schnittmengen zu politikwissenschaftlichen Inhalten aufweisen. Aus jedem der Teilprojekte lassen sich – mal mehr, mal weniger – Rückschlüsse auf politikwissenschaftliche Fragestellungen ziehen, beispielsweise bezüglich der Weitergabe von Normen und Regeln im europäischen Mehrebenensystem oder der Auswirkungen des demografischen Wandels auf die politische Entscheidungsfindung. Die vorliegende Dissertation wird aus diesem Grund bewusst zwischen den wissenschaftlichen Disziplinen politische Bildung und Politikwissenschaft verortet, auch wenn die Fragestellungen zur politischen Bildung überwiegen.

Ebenso vereint die Teilobjekte, dass die Analyse der Wirkungsweise der Simulationen eng mit den Zielen der angebotenen Maßnahmen zusammenhängt. Es ergibt sich ein Mehrwert für die Teilnehmenden, aber auch für die Anbietenden der Simulationen, beispielsweise im Sinne einer Demokratieförderung in europäischen Ländern, wie es beim *European Youth Parliament* als Ziel benannt wurde. Die in dieser Dissertation analysierte Wirkung der Teilnahme und die Erkenntnisse aus der Analyse stellen also auch in diesem Sinne einen Mehrwert dar.

Der Aufbau der kumulativen Dissertation gliedert sich in fünf Kapitel. In diesem ersten Kapitel wird der Rahmen der Arbeit umschrieben. Es wird auf die Ziele der Forschungsarbeit, den Forschungsstand und die Verortung der Arbeit zwischen der Politikwissenschaft und politischen Bildung eingegangen. Abschließend werden die nachfolgenden Kapitel miteinander in Beziehung gesetzt und in den Gesamtrahmen eingeordnet. Im zweiten Kapitel stellt ein Beitrag die didaktische Konzeption von Politiksimulationen dar, diskutiert ihre unterschiedlichen Ausprägungen sowie Begrifflichkeiten und zeigt Kompetenzziele auf, die durch Simulationen erreicht werden können. Dieser Abschnitt stellt somit den konzeptionellen Rahmen der Arbeit, indem er die Methode und Begrifflichkeiten von Simulationen beschreibt, was unabdingbar ist, um das Wirken von Simulationen anschließend in den Fokus zu rücken. Dem Kapitel III liegt die Nachhaltigkeit des Wissenserwerbs durch die Teilnahme an Politiksimulationen zugrunde. Die Datenbasis bildet eine umfassende Panelstudie mit studentischen Teilnehmenden einer Politiksimulation. Das vierte Kapitel beschäftigt sich mit der Norm- und Regelexportfunktion von Politiksimulationen innerhalb Europas. Basis dieser Teilstudie sind Erhebungen beim *European Youth Parliament*, das europaweit Politiksimulationen durchführt. In der Analyse wird genauer betrachtet, wie die Teilnahme die politische Handlungsfähigkeit der Teilnehmenden prägt und somit auch zur Weitergabe von Normen und Regeln beiträgt. Abschließend werden Erkenntnisse darüber, für wen eine experimentelle Politiksimulation welchen Mehrwert erzeugen kann, aufbereitet und betrachtet.

Jedes Kapitel steht dabei für sich allein und bildet eine geschlossene Einheit. Jeder Aufsatz in den nachfolgenden Kapiteln ist für sich bereits veröffentlicht oder zur Veröffentlichung angenommen. Aufgrund der Alleinstellungsmerkmale jedes einzelnen Kapitels kann nicht von ‚dem einen‘ theoretischen Ansatz oder ‚der einen‘ gewählten empirischen Methodik ausgegangen werden, sondern von den jeweiligen Spezifika des dahinterstehenden Projekts, der Zielgruppe der Veröffentlichung und dem Umfang der Beiträge. Als übergeordnete Gemeinsamkeit vereint alle Aufsätze die Suche nach der Wirkungsweise von Politiksimulationen und dem Mehrwert für die Teilnehmenden sowie auch für andere Adressatenkreise.

## 2. Forschungsfragen

Teilnehmende, Betreuende oder Veranstalter von Simulationen konstatieren der Methode in der Regel einen hohen Mehrwert. Zuzüglich zu diesen Erfahrungen wurde von einigen Autoren dargelegt, welchen (meistens potenziellen) Mehrwert Politiksimulationen zur Förderung einzelner Kompetenzen haben.<sup>3</sup> Viele Studien vereint allerdings, dass es sich zumeist um Evaluationen als Momentaufnahmen handelt und weniger um systematische und langfristig angelegte Erhebungen:

---

<sup>3</sup> Vgl. bspw. Heinz Klippert (2008): Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Weinheim; Benedikt Dierßen/Stefan Rappenglück (2015): Europabezogene Planspiele und ihre Wirkung.

*„Forderungen nach einer empirischen Fundierung gibt es schon lange. Allerdings steckt die empirische Erforschung kurz- und langfristiger Lernfortschritte durch Planspiele – gerade auch im Vergleich zu konkurrierenden oder komplementären Methoden der politischen Bildung – derzeit noch in ihren frühen Kinderschuhen.“<sup>4</sup>*

Tim Engartner et al. bemängeln entsprechend dieses Defizit und setzen sich für empirisch fundierte Analysen von Planspielen ein, insbesondere darauf bezogen, einzelne Ebenen des Kompetenzerwerbs detaillierter zu untersuchen. Eine ähnliche Schlussfolgerung in Bezug auf die Erforschung des Einsatzes von spielerischen Lernelementen im Allgemeinen zieht auch Lothar Scholz:

*„Über ihre Nutzung und den Einsatz im Unterricht gibt es keine empirischen Befunde. Studien über die Verbreitung im Unterricht liegen bislang ebenso wenig vor wie über die didaktische Wirksamkeit von Spielen.“<sup>5</sup>*

Dieselben Beobachtungen werden auch in der internationalen Fachliteratur geäußert. Michael Baranowski und Kimberly Weir analysieren in einem Beitrag sämtliche bis 2015 eingereichten Artikel über Politiksimulationen in der Fachzeitschrift *Journal of Political Science Education*. Ihre wichtigste Erkenntnis lautet:

*„We found that the discipline needs to conduct a more rigorous assessment of learning outcomes to move beyond the ‚Show and Tell‘ approach to evaluating simulations.“<sup>6</sup>*

Darauf basierend stellen sie fest, dass die Autoren – wenn überhaupt – mit Nachbefragungen im Anschluss an die Simulation arbeiten. In den Schlussfolgerungen dieser Meta-Analyse legen die Autoren nahe, dass künftige Beiträge über den Effekt von Politiksimulationen mit einer umfassenden und systematischen Vor- und Nachbefragung, idealerweise auch mehrfachen Nachbefragungen, arbeiten sollten.<sup>7</sup>

David Crookall, der Hauptherausgeber der Fachzeitschrift *Simulation & Gaming*, sowie Joseph Wolfe, aus dem Beratergremium ebendieser Zeitschrift, identifizierten bereits frühzeitig eine solche ‚Wissenslücke‘:

*„Despite the widespread use, one is struck by the gaps in our knowledge about the educational simulation/gaming process or about those elements that contribute to its effective or ineffective use.“<sup>8</sup>*

Dementsprechend sind Beiträge und Darstellungen einzelner Simulationen im Vordergrund der Fachdiskussion – mit einer zunehmenden Fragmentierung auf die Darstellung, nicht die Analyse einzelner didaktischer Sachverhalte von Simulationen, wie beispielsweise der Konzentration auf den Teilaspekt ‚Debriefing‘.<sup>9</sup>

In: Monika Oberle (Hrsg.): Die Europäische Union erfolgreich vermitteln. Perspektiven der politischen EU-Bildung. Wiesbaden, S. 223-234; Willy C. Kriz/Eberhard Aucher (2016): 10 Years of Evaluation Research Into Gaming Simulation for German Entrepreneurship and a New Study on Its Long-Term Effects. In: *Simulation & Gaming* 47(2), S. 179-205; Andreas Petrik/Stefan Rappenglück (Hrsg.) (2017): *Handbuch Planspiele in der politischen Bildung*. Bonn; u.v.m.

<sup>4</sup> Tim Engartner/Maria Theresa Meßner/Markus B. Siewert/Christiane Borchert (2015): Politische Partizipation ‚spielend‘ fördern. Charakteristika von Planspielen als didaktisch-methodische Arrangements handlungsorientierten Lernens. In: *Zeitschrift für Politikwissenschaft* 25(2), S. 189-217, hier S. 191.

<sup>5</sup> Lothar Scholz (2014): Spielend lernen: Spielformen in der politischen Bildung. In: Wolfgang Sander (Hrsg.): *Handbuch politische Bildung*. 4., völlig überarb. Aufl., Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 484-492, hier S. 484.

<sup>6</sup> Michael K. Baranowski/Kimberly A. Weir (2015): Political Simulations. What We Know, What We Think, and What We Still Need to Know. A. a. O., hier S. 391.

<sup>7</sup> Vgl. ebd., S. 401.

<sup>8</sup> David Crookall/Joseph Wolf (1998): Developing a Scientific Knowledge of Simulation/Gaming. In: *Simulation & Gaming* 29(2), S. 7-19, hier S. 8.

<sup>9</sup> Vgl. Timothy C. Clapper (2016): Multidisciplinary Enjoyment and Learning in Simulation & Gaming. In: *Simulation & Gaming* 47(4), S. 399-402.

Eine systematische und umfassende Erforschung der unterschiedlichen Effekte von Politiksimulationen steht demnach weitestgehend aus, auch wenn es bereits erste Ansätze gibt, die im Forschungsstand näher betrachtet werden. Zusätzlich wäre eine Fragmentierung der Wirkungsforschung angebracht, sodass nicht mehr ausschließlich das ‚Lernen‘ durch Simulationen im Vordergrund steht, auch wenn dieser Aspekt nicht zu vernachlässigen ist. Es sollten weitere Teilbereiche der Wirkungsweise von Simulationen einbezogen werden, wie das Wirken auf andere Adressatenkreise als nur die Teilnehmenden sowie Erkenntnisse über Rückschlüsse für die Politikdidaktik und darüber hinaus.

Das übergreifende Ziel der in dieser Arbeit zusammengetragenen Forschungsprojekte ist, zum dargestellten Forschungsdesiderat beizutragen und daran mitzuwirken, die benannten Wissenslücken, bezogen auf die Wirkungsweisen von Politiksimulationen, zu schließen.

Die übergeordnete (Haupt-)Forschungsfrage lautet entsprechend:

HF: Welche Effekte haben Politiksimulationen?

Sämtliche Formen der didaktischen Methode ‚Simulation‘ vereint, dass sie eine sehr facettenreiche Methode ist. Das fängt bei dem Verständnis an, was überhaupt Simulationen sind, wie diese methodisch gestaltet werden und geht bis zu den Kompetenzziele, die durch Simulationen erreicht werden sollen.<sup>10</sup> Entsprechend muss die übergeordnete Forschungsfrage differenziert und untergliedert werden.

Zwei Teilforschungsfragen beschäftigen sich mit der facettenreichen Wirkungsweise von Simulationen auf den Kompetenzerwerb der Teilnehmenden. Die dritte Teilforschungsfrage bezieht sich auf eine methodische Weiterentwicklung von Simulationen und die Wirkungsweise von Simulationen für andere Akteursgruppen:

TF 1: Welche Wirkungsweisen haben Simulationen auf den Kompetenzerwerb der Teilnehmenden in Bezug auf die Dimension des Fachwissens?

TF 2: Welche Wirkungsweisen haben Simulationen auf den Kompetenzerwerb der Teilnehmenden in Bezug auf die Dimension der politischen Handlungsfähigkeit, insbesondere mit Fokus auf die Stärkung des Exports von Normen und Regeln?

TF 3: Welche Wirkungsweisen haben experimentelle Simulationen?

Eine wichtige Aufgabe von Simulationen ist die Vermittlung von Kompetenzen an die Teilnehmenden. Heinz Klippert untergliedert diese Kompetenzen nach dem sogenannten erweiterten Lernbegriff in inhaltlich-fachliches, methodisch-strategisches, sozialkommunikatives sowie affektives Lernen.<sup>11</sup> Das weiter gefasste Kompetenzmodell für Politikdidaktik nach Joachim Detjen et al. unterteilen in die Dimensionen Fachwissen, Fähigkeit der Urteilsbildung, politische Handlungsfähigkeit sowie politische Einstellung und Motivation.<sup>12</sup>

Die Teilforschungsfragen 1 und 2 zielen somit auf zwei der hier benannten Kompetenzdimensionen ab, das inhaltlich-fachliche Lernen, also das Fachwissen, sowie die Förderung der politischen Handlungsfähigkeit, näher das kommunikative sowie partizipative politische Handeln. Die anderen Dimensionen werden durch die Forschungsprojekte nicht explizit getestet, auch wenn sich unter Umständen Aussagen ableiten lassen.

---

<sup>10</sup> Vgl. hierzu bspw. Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode. A. a. O.; Donald. C. Thatcher (1990): Promoting Learning through Games and Simulations. In: Simulation & Gaming 21(3), S. 262-273; Richard D. Duke (2000): A Personal Perspective on the Evolution of Gaming. A. a. O.; u. v. m.

<sup>11</sup> Vgl. Heinz Klippert (2008): Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. A. a. O., S. 26f.; sowie Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – einen facettenreiche didaktische Methode. A. a. O., S. 6.

<sup>12</sup> Vgl. Joachim Detjen/Peter Massing/Richter Dagmar/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. Wiesbaden, S. 7f.

Eine Differenzierung und somit Konzentration auf einzelne Kompetenzziele ist notwendig, wie es unter anderen Tim Engartner et al. in dem eingangs erwähnten Beispiel fordern. Kein Forschungsprojekt kann alle Dimensionen des Kompetenzerwerbs bei Politiksimulationen gleichermaßen erfassen, da es zu umfangreich wäre und stark von der Ausgestaltung der Simulation abhängt.<sup>13</sup> Die Auswahl der beiden Kompetenzziele beruht auf mehreren Faktoren: Erstens steht vor allem das inhaltlich-fachliche Lernen im Vordergrund der politischen Bildungsarbeit, ohne auf die Diskussion der Gleichwertigkeit dieser Kompetenzziele eingehen zu wollen.<sup>14</sup> Zweitens ist die Messung des Erreichens der Kompetenzziele nur bis zu einem bestimmten Grad möglich und durch methodische Herausforderungen geprägt, wie dem Problem der intervenierenden Variablen.<sup>15</sup> Bei den gewählten Kompetenzziele ist die Reliabilität der Daten am stärksten. Drittens ist nicht nur die Messung, sondern auch die Erstellung und Durchführung von Simulationen sehr aufwendig, sodass Simulationen mit einem besonderen Fokus auf der Förderung der sozialkommunikativen und methodisch-

strategischen Kompetenzen nicht extra erstellt und durchgeführt werden konnten, weshalb auf bestehende Simulationen zurückgegriffen wurde.

Alle drei benannten Gründe sprechen für die Konzentration auf die beiden gewählten Kompetenzziele, wenngleich die Erforschung weiterer Wirkungsweisen von Simulationen mit anderen Kompetenzziele sinnvoll und wünschenswert wäre.

Die dritte Teilforschungsfrage erweitert das Blickfeld und nimmt zusätzlich zum Aspekt des Kompetenzerwerbs der Teilnehmenden auch den Kompetenzerwerb der Lehrenden in den Fokus. Somit trägt diese dritte Forschungsfrage auch zur Weiterentwicklung der didaktischen Methode Simulationen direkt bei. Durch das sogenannte forschende Lernen und Lehren soll der Didaktik nicht nur ein Mehrwert für die Lernenden zugewiesen werden, sondern auch für andere Akteursgruppen, wie beispielsweise den Lehrenden.<sup>16</sup> Damit einhergehend wird eine Veränderung des Verständnisses von Simulationen vorgeschlagen, ein Verständnis von Simulationen als Experimente, die einen zusätzlichen Mehrwert für einen breiteren Adressatenkreis aufweisen.<sup>17</sup>

Vor allem die Teilforschungsfragen 1 und 2 sind übergreifender Natur. Sie lassen sich nicht einem Forschungsprojekt zuordnen, sondern ziehen Rückschlüsse aus allen Projekten. Diese übergreifenden Rückschlüsse aufzuzeigen und einzuordnen, ist unter anderem Gegenstand des Mantelteils der Dissertation.

### 3. Forschungsstand

Dem eingangs aufgezeigten Desiderat in der Wirkungsforschung von Simulationen folgend, stellt der nachgestellte Abschnitt dar, auf welchem Stand die Forschung über Simulationen derzeit ist, und begründet somit gleichermaßen die Notwendigkeit der in dieser Dissertation zusammengetragenen Forschungsbeiträge.

Die breit gestreute Forschung über die Wirkungsweisen von Simulationen auf deren Teilnehmende lässt sich grob in zwei Phasen unterteilen: Forschungen der ersten Hochphase von Simulationen,

---

<sup>13</sup> Vgl. bspw. Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – einen facettenreiche didaktische Methode. A. a. O., S. 6.

<sup>14</sup> Vgl. bspw. Joachim Detjen/Peter Massing/Richter Dagmar/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. A. a. O., S. 15ff.; Ursula Münch (2012): Politische Bildung und die Misere von Politik und Politikwissenschaft. In: Zeitschrift für Politikwissenschaft 22(3), S. 449-457, hier S. 454f.; Uwe Franke (2016): Politikdidaktik und Politikwissenschaft. In: Hans-Joachim Lauth/Christian Wagner (Hrsg.): Politikwissenschaft. Eine Einführung. 8., überarb. Aufl. Stuttgart, Paderborn, S. 357-388, hier S. 377ff.

<sup>15</sup> Vgl. Robert Lohmann (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and ways to analyse them. In: Journal of Political Science Education.

<sup>16</sup> Zur generellen Diskussion über das Verhältnis und des Mehrwerts von Forschung, Lernenden und Lehrenden präsentiert Ernest L. Boyer, ehemaliger Präsident der Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching, einen sehr guten Überblick: Ernest L. Boyer (1990): Scholarship Reconsidered. Priorities of the Professoriate. Special report of the Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching, o. O..

<sup>17</sup> Vgl. hierzu Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – einen facettenreiche didaktische Methode. A. a. O., S. 2f.

beginnend in den 1960er Jahren, sowie Forschungen zur zweiten Hochphase, beginnend mit dem Ende der 1990er Jahre.<sup>18</sup>

### 3.1 Erste Phase der Wirkungsforschung von Simulationen

Erste Evaluationsstudien veröffentlichten beispielsweise Lincoln P. Bloomfield und Norman J. Padelford 1959,<sup>19</sup> Herbert Goldhammer und Hans Speier 1959,<sup>20</sup> Harold S. Guetzkow 1963<sup>21</sup> sowie Sarane S. Boocock und James S. Coleman 1966<sup>22</sup>. Cleo H. Cherryholmes fasste diese Evaluationsstudien in einer ersten Meta-Analyse zusammen<sup>23</sup> und zeigte auf, dass bei den Teilnehmenden in den Simulationen ein höheres Interesse und eine höhere Motivation nachgewiesen werden konnten, jedoch keine signifikanten Unterschiede im Lernen, kritischem Denken sowie Verhaltensveränderungen vorhanden seien.<sup>24</sup> Allerdings merkt er nach diesen ernüchternden Befunden an, dass alle Studien, seine eigene eingeschlossen, vor Problemen stehen würden: Es läge keine einheitliche Konzeption dessen vorliegen, wie gelehrt und wie das Gelehrte gemessen werden sollte.<sup>25</sup> Vor allem die didaktische Variation zwischen den Spielen führe zum sogenannten ‚criterion‘-Problem:

*„the problem of designating exactly what results should be obtained from a given method and then designing test items to measure this accurately.“<sup>26</sup>*

Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt einige Jahre später David A. Pierfy,<sup>27</sup> der die von Cherryholmes angefertigte Meta-Studie erweiterte, indem er Studien von beispielsweise Robert Alley und Stephen C. Gladhart<sup>28</sup> oder Robert S. Lee und Arlene O’Leary<sup>29</sup> neben 20 weiteren aufgenommen hat. Ähnliches wiederholten Mary E. Bredemeier und Cathy S. Greenblatt 1981.<sup>30</sup> Sie schlussfolgern:

*„We do not yet have (1) a theoretically based taxonomy of games with (2) clear theories about (a) what aspects of them are expected to have (b) what sorts of distinct effects (c) on what sorts of students (d) for what reasons. Until these tasks are addressed, we shall probably continue to see results of investigations about ‚effectiveness‘ that are inconsistent, ambiguous, and non-definitive in support or revision of widespread ‚impressions‘.“<sup>31</sup>*

<sup>18</sup> Vgl. Sharane S. Boocock (1994): John Hopkins Games Program. In: *Simulation & Gaming* 25 (2), S. 172-178; Michael Schedelik (2018): Was wird in Planspielen gelernt? Eine Zusammenschau theoretischer und empirischer Erkenntnisse. In: Maria Theresa Meßner/Ders./Tim Engartner (Hrsg.): *Handbuch. Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Hochschullehre*. Frankfurt a. M., S. 71-84.

<sup>19</sup> Lincoln P. Bloomfield/Norman J. Padelford (1959): Three Experiments in Political Gaming. In: *American Political Science Review* 53(4), S. 1105-1115.

<sup>20</sup> Herbert Goldhammer/Hans Speier (1959): Some Observations on Political Gaming. In: *World Politics* 12(1), S. 71-83.

<sup>21</sup> Harold Steere Guetzkow (Hrsg.) (1963): *Simulation in international relations. Developments for research and teaching*. Prentice-Hall.

<sup>22</sup> Sarane S. Boocock/James S. Coleman (1966): Games with Simulated Environments in Learning. In: *Sociology of Education* 39(3), S. 215-236.

<sup>23</sup> Cleo H. Cherryholmes (1966): Some Current Research On Effectiveness of Educational Simulations. Implications for Alternative Strategies. In: *American Behavioral Scientist* 10(2), S. 4-7.

<sup>24</sup> Vgl. ebd., S. 6.

<sup>25</sup> Vgl. ebd.

<sup>26</sup> Sarane S. Boocock/James S. Coleman (1966): *Games with Simulated Environments in Learning*. A. a. O., S. 223.

<sup>27</sup> David A. Pierfy (1977): Comparative Simulation Game Research. In: *Simulation & Games* 8(2), S. 255-268.

<sup>28</sup> Robert Alley/Stephen C. Gladhart (1975): Political Efficacy of Junior High Youth. In: *Simulation & Games* 6(1), S. 73-83.

<sup>29</sup> Robert S. Lee/Arlene O’Leary (1971): Attitude and Personality Effects of a Three-Day Simulation. In: *Simulation & Games* 2(3), S. 309-347.

<sup>30</sup> Mary E. Bredemeier/Cathy Stein Greenblatt (1981): The Educational Effectiveness of Simulation Games. In: *Simulation & Games* 12(3), S. 307-332.

<sup>31</sup> Ebd., S. 327.



Bredemeier und Greenblat sehen vor allem Probleme in der Vergleichbarkeit sowie Generalisierbarkeit der bisherigen Studien, bezogen auf die methodische Ausgestaltung der Spiele, aber auch auf die Methodik der Untersuchung wie nicht kontrollierbare intervenierende Variablen oder dem Vergleich von Mittelwerten auf Aggregats- und nicht auf Individualebene.<sup>32</sup>

Sharane S. Boocock fasst die Situation Anfang der 1990er treffend zusammen:

*„In sum, simulation games are hard to sell to educational decision makers because we have not produced solid evidence for their effectiveness as instructional devices. As Greenblat has repeatedly pointed out, most claims are still based on anecdotal rather than solid empirical evidence, and most evaluations are seriously inadequate with regard to sampling, operationalizing, and measuring concepts, and even defining the appropriate goal of a particular game.“<sup>33</sup>*

### 3.2 Zweite Phase der Wirkungsforschung von Simulationen

Die zweite Phase prägt eine wesentliche Neuerung: Die didaktische Methodik hinter den zu untersuchenden Simulationen ist in der Zwischenzeit weitestgehend ausgereift,<sup>34</sup> sodass die Untersuchungen der jüngeren Zeit die Möglichkeit haben, pointierter auf einzelne Effekte von Simulationen einzugehen und die Herausforderungen der ersten Phase in die Konzeption der Studien einfließen zu lassen. So ist es nicht nur möglich, auf Basis eines einheitlichen Standes der didaktischen Methode hinter Simulationen zu forschen, sondern diese Forschungen fragmentierter auszugestalten, also beispielsweise einzelne Kompetenzziele oder einzelne didaktische Ausgestaltungen von Simulationen in den Fokus der Forschungsarbeit zu rücken. Derlei Forschung erfreut sich seit Anfang des neuen Jahrtausends und vermehrt in jüngerer Vergangenheit eines wachsenden Interesses.

Chad Raymond und Simon Usherwood tragen zu dieser Phase prägend bei, indem sie herausstellen, dass:

*„if the full potential of simulations is to be realized, then assessment has to be integrated from the start, informed by the learning objectives chosen by the instructor and incorporated into simulation design.“<sup>35</sup>*

Mit der Benennung dieses ‚Idealzustands‘ einer Wirkungsforschung von Simulationen, also der durchgängigen Einbindung der Forschung von der Konzeptionsphase der Simulation bis hin zur Durchführung, setzen die Autoren die Standards der Wirkungsforschung sehr hoch.

Michael K. Baranowski und Kimberly A. Weir nehmen diesen Ansatz auf und untersuchen in der bereits weiter vorne genannten Meta-Studie sämtliche Beiträge zur Wirkungsforschung von Simulationen im *Journal of Political Science Education*. Ihre Schlussfolgerungen untermauern nicht nur, dass wir von diesem Idealzustand weit entfernt sind, sondern auch:

*„Our review confirmed that, while instructors struggle to systematically evaluate simulations, a small but growing body of evidence lends support to the contention that students who participate in simulations do in fact learn more than students not taking part in such exercises.“<sup>36</sup>*

Um eine Annäherung an eine tatsächliche Effektforschung voranzutreiben, schlagen sie vor, dass Forschungen immer mit Vor- und Nachbefragungen arbeiten sollen, idealerweise mehrfachen Nachbefragungen, bei denen Selbsteinschätzungen der Teilnehmenden lediglich ergänzende Informationen bereitstellen und nicht alleinige Datengrundlage sein sollten. Des Weiteren identifizieren sie als ein bedeutendes Problem das n-Problem, da die Mehrheit der Befragungen mit

<sup>32</sup> Mary E. Bredemeier/Cathy Stein Greenblat (1981): The Educational Effectiveness of Simulation Games. A. a. O., S. 327.

<sup>33</sup> Sharane S. Boocock (1994): John Hopkins Games Program. A. a. O., S. 177.

<sup>34</sup> Vgl. hierzu Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode. A. a. O..

<sup>35</sup> Chad Raymond/Simon Usherwood (2013): Assessment in Simulations. A. a. O., S. 164.

<sup>36</sup> Michael K. Baranowski/Kimberly A. Weir (2015): Political Simulations. What We Know, What We Think We Know, and What We Still Need to Know. A. a. O., S. 399.

sehr kleinen Fallgruppen arbeiten muss. Um diese Problematik aufzulösen schlagen die Autoren vor, entweder wiederholte Messungen vorzunehmen oder Replikationsstudien durchzuführen. Drittens benennen sie das Kontrollgruppen-Problem, da häufig aus organisatorischen und bildungsethischen Beweggründen Teilnehmende nicht ausgeschlossen und in eine Kontrollgruppe überführt werden können. Letztendlich bitten die Autoren darum, in den Artikeln weniger ‚Show & Tell‘ zu betreiben, also die Darstellung der methodischen und organisatorischen Besonderheiten auf ein Mindestmaß zu reduzieren.<sup>37</sup>

Diese Erkenntnisse ziehen Baranowski und Weir aus der Analyse von 27 Artikeln, die im Zeitraum von 2006 bis 2013 im *Journal of Political Science Education* zu den Effekten von Simulationen erschienen sind, bei denen teilweise Prüfungsergebnisse und sehr häufig Selbsteinschätzungen die Datengrundlage stellten. Von denjenigen Projekten, die mit Befragungen anhand von Fragebögen arbeiten, führte lediglich ein Projekt mehr als eine Nachbefragung durch.

Als Hauptergebnis, bezogen auf die tatsächliche Wirkung von Simulationen, sehen die Autoren dieser zweiten Phase der Wirkungsforschung ausschließlich als gefestigte Annahme an, dass Simulationen die Lernfreude bei den Teilnehmenden im Vergleich mit anderen (traditionellen) Lehrformaten erhöhen. Zwei Studien konnten in einem Pre-/Post-Test Format mit Kontrollgruppe und objektiven Wissensabfragen erste signifikant höhere Wissenszuwächse bei Teilnehmenden einer Simulation messen. Andere konnten eine signifikant erhöhte Partizipationsbereitschaft unter den Teilnehmenden der Simulation feststellen. Ähnliches gilt für die Stärkung des politischen Interesses. Dennoch bleiben die Autoren bei ihrer Schlussfolgerung, dass ihre Messungen erste Ergebnisse und somit einen Beitrag zur systematischen Herangehensweise an die Messung der Wirkung von Simulationen darstellen. Weitere werden allerdings als notwendig betrachtet, um die Ergebnisse zu festigen und so für eine belastbare methodische Herangehensweise und eine stärkere Datenbasis zu sorgen.<sup>38</sup>

### 3.3 Im Fokus: Jüngere Forschungsprojekte im Überblick

In den Prozess der zunehmenden Festigung der methodischen Herangehensweise und der Verstetigung der Forschungsergebnisse reihen sich einige jüngere Studien, vor allem aus dem deutschsprachigen Raum, ein, die teils noch nicht abgeschlossen beziehungsweise veröffentlicht wurden (außer gegebenenfalls auf Fachkongressen).

Monika Oberle und Johanna Leunig untersuchen in ihrer Studie im Zeitraum von 2013 bis 2016 in einem Design bestehend aus Vor- und Nachbefragung über 300 Schülerinnen und Schüler niedersächsischer Schulen.<sup>39</sup> Die Erhebungen für diese Messungen fanden in einer starken zeitlichen Nähe zur Simulation statt:

*„Die schriftliche Befragung erfolgte direkt oder wenige Tage vor bzw. nach der Durchführung des Planspiels.“<sup>40</sup>*

Zusätzlich zur Erhebung wurden leitfadengestützte Interviews durchgeführt. Neben der Abfrage von europaspezifischem Wissen konzentrierte sich die Studie auf Dispositionen der Teilnehmenden zur EU wie Responsivität, Alltagsbezug und mehr. Laut den Autorinnen zeigten die Schülerinnen und Schüler nach der Teilnahme an dem Planspiel ein deutlich höheres EU-Wissen und eine deutlich höhere Responsivität der EU sowie leichte oder mittlere Effekte bei anderen Einstellungsveränderungen gegenüber der EU. Allerdings liegt die Effektstärke des EU-Wissens,

---

<sup>37</sup> Vgl. Michael K. Baranowski/Kimberly A. Weir (2015): Political Simulations. What We Know, What We Think We Know, and What We Still Need to Know. A. a. O., S. 399.

<sup>38</sup> Vgl. ebd.

<sup>39</sup> Vgl. Monika Oberle/Johanna Leunig (2017a): EU-Planspiele im Politikunterricht. In: Andreas Petrik/Stefan Rappenglück (Hrsg.): Handbuch Planspiele in der politischen Bildung. Bonn, S. 240-252; sowie Monika Oberle/Johanna Leunig (2017b): Wirkung von Planspielen im Politikunterricht auf Einstellungen, Motivationen und Kenntnissen von Schüler/innen zur Europäischen Union. In: Monika Waldis/Béatrice Ziegler (Hrsg.): Politische Bildung in der Demokratie. Zürich/Chur, S. 213-237.

<sup>40</sup> Monika Oberle/Johanna Leunig (2017a): EU-Planspiele im Politikunterricht. A. a. O., S. 243.

Cohens  $d$ , bei 0,42, was einen niedrigen Effekt darstellt.<sup>41</sup> In ihrem Fazit benennen die Autorinnen weitere Forschungsdesiderate, die es künftig zu adressieren gelte. Neben einer höheren Fallzahl an Teilnehmenden sollen zudem Replikationsstudien durchgeführt werden.

*„Um die Langzeitwirkungen von Planspielen zu untersuchen, bedarf es Follow-up-Erhebungen (mindestens eine dritte Befragung mit größerem Zeitabstand).“<sup>42</sup>*

Auch wären laut den Autorinnen Kontrollgruppen sinnvoll.

An diesem, gemessen an den bisher existierenden Studien, sehr systematischen Design der Messung von Effekten von Simulationen kann kritisch betrachtet werden, dass das Forschungsziel der kurzfristige Effekt von Planspielen ist. Auch wird der Effekt an sogenannten Interventionsspielen gemessen, also kürzeren, teils szenenartigen Rollenspielen. Die genaue Dauer und die Konzeption der Simulation werden nicht näher benannt. Zudem könnte es sein, dass die zeitliche Nähe der Erhebung zur Simulationsteilnahme Auswirkungen auf die Rückmeldungen der Teilnehmenden hat. Auch findet keine zweite Nachbefragung statt, sodass kein langfristiger Effekt durch die Teilnahme gemessen werden kann.

Eine weitere (zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Dissertation unveröffentlichte) Studie der Autorengruppe um Monika Oberle beschäftigt sich derzeit mit der Erforschung von Effekten digitaler Politiksimulationen auf deren Teilnehmende. Erste Ergebnisse sehen lediglich eine geringe Wirkungsweise der Simulation, was unter anderem auf die didaktische Ausgestaltung der Simulation zurückgeführt wird. Ebenfalls noch unveröffentlicht ist eine Studie einer Forschergruppe um Tim Engartner, die zum Ziel hat, die Steigerung der Partizipation und Mündigkeit der Teilnehmenden zu erforschen. Im Rahmen dieser Studie soll mit einer Vor- und teils mehreren Nachbefragungen nicht nur die kurz-, sondern auch die langfristige Wirkungsweise dieser Teilbereiche in den Fokus gerückt werden.<sup>43</sup>

Dorothy Duchatelet sowie Sebastian Schwägele wählten einen anderen, nämlich qualitativen Ansatz zur Analyse der Effekte von Simulationen. Duchatelet legte jüngst erste Erkenntnisse einer Analyse zu den Auswirkungen der Teilnahme an *Model United Nation*-Simulationen vor, in der sie sich auf die Auswirkungen der Teilnahme auf die Verhandlungsfähigkeit der Teilnehmenden fokussierte.<sup>44</sup> Duchatelet verfolgt dabei den Ansatz, dass jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin an Simulationen ein individuelles Lernverhalten aufweist, und versucht diese Veränderung anhand von Beobachtungen und Selbsteinschätzungen der Teilnehmenden zu untersuchen.<sup>45</sup> Zwar kann sie Veränderungen feststellen, teils auch sehr hohe, doch arbeitet Duchatelet mit einer sehr geringen Fallzahl und mit Selbsteinschätzungen der Teilnehmenden. In der Diskussion ihrer eigenen Studie zeigt sie auf, dass es weiterer Erhebungen bedarf, um die Erkenntnisse zu festigen. Darüber hinaus geht sie auf alternative Analyseverfahren ein und hebt deren Mehrwert hervor.<sup>46</sup>

Schwägele richtet in seiner Dissertation den Fokus auf den Ablauf der Lernprozesse sowie den Lerntransfer durch die Teilnahme an Simulationen (vor allem bei ökonomischen Planspielen). Er sieht ein besonderes Defizit darin, wie das Erlebte in Simulationen in Gelerntes umgesetzt wird und an welchem Punkt des Planspiels beziehungsweise danach dieser Transferprozess stattfindet.<sup>47</sup> Um sich dieser Frage anzunähern führte Schwägele Interviews durch, in denen die Teilnehmenden der Planspiele frei zu Wort kommen konnten, um ihre Erfahrungen zu beschreiben. In der anschließenden qualitativen Inhaltsanalyse erlangte er umfassende Erkenntnisse darüber, wie und unter welchen Einflussfaktoren Lernen in Planspielen stattfindet, und stellt fest, dass eine Vielzahl

---

<sup>41</sup> Vgl. Monika Oberle/Johanna Leunig (2017a): EU-Planspiele im Politikunterricht. A. a. O., S. 247.

<sup>42</sup> Ebd., S. 250.

<sup>43</sup> Vgl. [http://www.fb03.uni-frankfurt.de/44161955/10\\_aktuelle\\_forschungsprojekte](http://www.fb03.uni-frankfurt.de/44161955/10_aktuelle_forschungsprojekte), Stand Mai 2018.

<sup>44</sup> Vgl. Dorothy Duchatelet (2018): Simulations Are No „One-for-All“ Experience: How Participants Vary in Their Development of Self-efficacy for Negotiation. In: Peter Bursens/Vincent Donche/David Gijbels/Pieer Spooren (Hrsg.): *Simulations of Decision-Making as Active Learning Tools. Design and Effects of Political Science Simulations*. Antwerpen, S. 183-200.

<sup>45</sup> Vgl. ebd., S. 189f.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 196.

<sup>47</sup> Vgl. Sebastian Schwägele (2015): *Planspiel – Lernen – Lerntransfer: Eine subjektorientierte Analyse von Einflussfaktoren*. ZMS-Schriftenreihe, Band 7, o. O.

an Faktoren, wie unter anderem die Planspielleitung, die Konzeption sowie die (räumliche) Ausgestaltung des Lernortes, eine Wirkung entfalten.<sup>48</sup>

### **3.4 Zusammenfassung**

Dieser Überblick zum Forschungsstand, bezogen auf die Wirkungsweisen von Simulationen, zeigt eine stetig zunehmende Festigung des Wissenstandes auf, aber ebenso die Defizite, die es zu bewältigen gilt. Beide identifizierten Phasen der Wirkungsforschung sind davon geprägt, dass eine methodische Strukturierung der einzelnen Forschungsprojekte ausbaufähig ist. Eine Vielzahl von Autoren schlagen vor, validere Messinstrumente zu nutzen und Forschung nicht ‚nebenher‘ zu betreiben, sondern gezielt in die Entwicklung von Simulationen einzubinden.

Die zweite Phase der Wirkungsforschung zeichnet sich dadurch aus, dass die didaktische Methode von Simulationen weitestgehend anerkannt ist und somit auf einer gemeinsamen Grundlage gearbeitet werden kann. Herausforderungen existieren allerdings weiterhin bezüglich der methodischen Ausgestaltung des Forschungsprozesses an sich. Wichtige Herausforderungen sind dabei die Kontrollgruppen-Problematik, Messungen mit kleiner Grundgesamtheit, die Vergleichbarkeit von Studien sowie das Arbeiten mit subjektiven und objektiven Messkriterien.

Erste Ergebnisse legen nahe, dass – anders als noch anfänglich gedacht – Simulationen einen signifikant positiven Effekt vor allem auf die Fachkompetenzen der Teilnehmenden haben sowie die Partizipations- und Lernbereitschaft der Teilnehmenden fördern. Von eindeutigen Ergebnissen kann bis dato allerdings noch nicht ausgegangen werden, wie die Meta-Studien belegen.

Diese Datenbasis zu stärken identifizieren mehrere Autoren als die derzeitige vorrangige Aufgabe von Forschern, wozu auch diese Forschungsarbeit beitragen soll. Zusätzlich werden voraussichtlich neuere methodische Ausprägungen von Simulationen, wie beispielsweise die zunehmende Einbindung computergestützter Simulationen, Objekt künftiger Forschungsprojekte sein. Auch die Segmentierung auf einzelne didaktische Ausprägungen, wie das Debriefing, oder einzelne Kompetenzziele der Anwendung von Simulationen werden weiterhin den Fokus der Forschung bestimmen.

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wird in allen drei Teilprojekten ein besonderer Fokus auf die klare Systematisierung des Forschungsprozesses gelegt: Es wird entweder mit Längsschnittstudien gearbeitet, die einem klar vorgegebenen Design folgen, oder mit Mixed-Methods-Ansätzen, der Kombination aus quantitativen und qualitativen Daten. So trägt diese Forschungsarbeit dazu bei, systematisiert und breit aufgestellt bisherige Forschungsleistungen zu ergänzen. Der besondere Mehrwert liegt hierbei in der Betrachtung der Wirkungsweisen von Simulationen aus den unterschiedlichen Blickwinkeln der Teilprojekte heraus: die Nachhaltigkeit des Wissenserwerbs, die Stärkung der politischen Handlungsfähigkeit (am Beispiel des Exports von Normen und Regeln durch die Teilnahme an Simulationen) sowie der Nutzen von experimentellen Simulationen als Fortentwicklung der Methode.

## **4. Verortung der Arbeit in der Politikwissenschaft sowie der politischen Bildung**

Diese Dissertation ist bewusst in den beiden Disziplinen Politikwissenschaft und politische Bildung verortet. Sie umfasst einerseits politikwissenschaftliche Fragestellungen und trägt zu einem Erkenntnisgewinn für politikwissenschaftliche Sachverhalte bei und befasst sich andererseits mit Fragestellungen der politischen Bildung und versucht diese fortzuentwickeln.

Ob Normen und Regeln beispielsweise in den europäischen Außenbeziehungen weitergegeben werden und wenn ja, welche, ist Gegenstand politikwissenschaftlicher Fragestellungen.<sup>49</sup> Darüber

---

<sup>48</sup> Vgl. Sebastian Schwägele (2015): Planspiel – Lernen – Lerntransfer: Eine subjektorientierte Analyse von Einflussfaktoren. ZMS-Schriftenreihe, Band 7, o. O., S. 227ff.

<sup>49</sup> Zum Transfer von Normen und Regeln, speziell in den europäischen Außenbeziehungen, Daniel Göler/Eckhard D. Stratenschulte (Hrsg.) (2018): Normen- und Regeltransfer in der europäischen Außenpolitik. Baden-Baden;

hinaus ist nicht nur die Fragestellung von Relevanz, ob Normen und Werte weitergegeben werden, sondern auch, welche Akteure dazu beitragen, dass diese verbreitet werden. Zivilgesellschaftliche Akteure nehmen hier eine immer bedeutendere Stellung ein, wie der Ansatz einer Public Diplomacy theoretisch aufarbeitet.<sup>50</sup> Ob und wie sich die Teilnahme an Politiksimulationen auf den Transfer von Normen und Regeln auswirkt, kann einen zusätzlichen Mehrwert für Fragestellungen der politischen Bildung erbringen.<sup>51</sup> Darüber hinaus könnten beide Ansätze, politikwissenschaftlicher sowie politikdidaktischer Natur, einen Mehrwert für politische Entscheidungsträger beinhalten. Wie ein Experte im Teilforschungsprojekt 3 ausdrückte, sieht er (experimentelle) Politiksimulationen als ein probates Mittel für das Aufzeigen möglicher Entscheidungsvarianten an.<sup>52</sup> Es könnte gegebenenfalls durch Politiksimulationen eine Unterstützung für Entscheidungsträger und andere Adressatenkreise bei der Suche nach Entscheidungen geleistet werden.

In den Teilforschungsprojekten dieser Dissertation werden multidimensionale Fragestellungen behandelt. Es werden Fragestellungen für die Politikwissenschaft sowie für die politische Bildung miteinander kombiniert, wobei Fragestellungen zur politischen Bildung überwiegen.

Das Verhältnis beider Disziplinen ist seit der Gründung der modernen Politikwissenschaft und der politischen Bildung eng miteinander verbunden und unterliegt einer ständigen kritischen Reflexion.

*„Politische Bildung stellt weder eine Teildisziplin der Politikwissenschaft noch ihre didaktische Umsetzung dar.“<sup>53</sup>*

Uwe Franke zeigt beispielsweise nicht nur den Nutzen und die Aufgaben der politischen Bildung beziehungsweise der Politikdidaktik auf, welche er „als Wissenschaft der Politischen Bildung“<sup>54</sup> versteht, sondern skizziert ebenso ein Spannungsverhältnis der Disziplinen zueinander.

Ähnlich verfährt Joachim Detjen, der sich – neben vielen anderen Beiträgen – der Frage des Verhältnisses der Gründungsväter der Politikwissenschaft zur politischen Bildung widmet. Denn:

*„Die Berechtigung der Frage ergibt sich aus dem Sachverhalt, dass die politische Bildung den entscheidenden legitimierenden Grund für die Etablierung der Politikwissenschaft in Deutschland bildet.“<sup>55</sup>*

An dieser Aussage lässt sich ebenso das benannte Spannungsverhältnis beider Disziplinen ablesen, nämlich, ob es die eine ohne die andere geben würde beziehungsweise wie eng beide Disziplinen miteinander verbunden sind. Ohne auf dieses Spannungsverhältnis weiter eingehen zu wollen, ist der enge Bezug beider Disziplinen zueinander deutlich geworden, ebenso die Emanzipation der politischen Bildung von der Politikwissenschaft (oder andersherum).

Franke beschreibt ebendiese Loslösung beider Disziplinen voneinander und umschreibt darüber hinaus den derzeitigen Zustand der politischen Bildung beziehungsweise Politikdidaktik. Von besonderer Bedeutung für diese Dissertation ist, dass Franke von dem „Fehlen gesicherten Wissens“<sup>56</sup> spricht, da es einerseits noch kaum Anspruch an empirische Ansätze gebe beziehungsweise es an der Entwicklung geeigneter Messinstrumente fehle.<sup>57</sup>

Einem Desiderat, zu dem diese Dissertation auch beitragen soll, indem sie systematisch empirisch die Wirkungsweisen von Politiksimulationen in den Fokus rückt, dabei den Mehrwert dieser Simulationen für politikwissenschaftliche Fragestellungen aber nicht außen vorlässt. Im ersten

---

Henry Bull (1992): Civilian Power Europe. A Contradiction in Terms. In: Journal of Common Market Studies 21(2), S. 149-164; Ian Manners (2002): Normative Power in Europe. A Contradiction in Terms. In: Journal of Common Market Studies 40(2), S. 235-258.

<sup>50</sup> Vgl. ebd.

<sup>51</sup> Vgl. Robert Lohmann (2018): Der Mehrwert von Politiksimulationen im europäischen Norm- und Regeltransfer – Fallbeispiel eines zivilgesellschaftlichen Akteurs. In: Daniel Göler/Eckhard D. Stratenschulte (Hrsg.): Normen- und Regeltransfer in der europäischen Außenpolitik. Berlin S. 109-136.

<sup>52</sup> Vgl. Robert Lohmann (im Erscheinen): Taking a glimpse into the future by playing. In: Simulation & Gaming.

<sup>53</sup> Ursula Münch (2012): Politische Bildung und die Misere von Politik und Politikwissenschaft. A. a. O., S. 452.

<sup>54</sup> Uwe Franke (2016): Politikdidaktik und Politikwissenschaft. A. a. O., S. 359.

<sup>55</sup> Joachim Detjen (2016): Politische Erziehung als Wissenschaftsaufgabe. Das Verhältnis der Gründergeneration der deutschen Politikwissenschaft zur politischen Bildung. Baden-Baden, S. 17.

<sup>56</sup> Uwe Franke (2016): Politikdidaktik und Politikwissenschaft. A. a. O., S. 372.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 359f.

Teilprojekt wird entsprechend die Wirkungsweise von Simulationen auf den langfristigen Wissenserwerb der Teilnehmenden untersucht, einer Fragestellung, die von besonderem Interesse für die politische Bildung ist. In dem zweiten Teilprojekt, der Weitergabe von Normen und Regeln durch Simulationen zur Stärkung der politischen Handlungsfähigkeit, sind Erkenntnisse über den Weg, wie Normen und Regeln weitergegeben werden, integriert, was vor allem eine politikwissenschaftliche Fragestellung ist, aber ebenso Erkenntnisse darüber verspricht, dass Simulationen diesen Transfer begünstigen, was für die politische Bildungsarbeit Relevanz hat. Im dritten Teilprojekt, der Analyse einer experimentellen Politiksimulation, dem *Parlament der Generationen*, werden einerseits die Auswirkungen des demografischen Wandels auf die politische Entscheidungsfindung analysiert und andererseits untersucht, wie diese Auswirkungen mit experimentellen Simulationen annähernd greifbar gemacht werden können.

## 5. Die Teilprojekte im Überblick

Zur praktischen Einordnung des Nachstehenden wird ein kurzer Überblick über die unterschiedlichen Teilprojekte gegeben, die Gegenstand dieser Dissertation sind. Diese Einordnung ist beschreibender Natur. Eine Zusammenfassung der Kernaussagen und Analyse dieser im Hinblick auf die genannten Forschungsfragen findet unter Abschnitt 7 dieses Mantelteils statt, da die Forschungsfragen projektübergreifend ausgerichtet sind.

Insgesamt besteht diese kumulative Dissertation aus fünf Kapiteln. Das Kapitel II stellt kein eigenständiges Forschungsprojekt dar, sondern beinhaltet eine Darlegung der didaktischen Methode von Simulationen sowie eine Begriffsabgrenzung und Einordnung der Kompetenzziele, die durch Simulationen theoretisch erreicht werden können. Somit stellt das Kapitel II auch den konzeptionellen Rahmen, vorwiegend für die Teilforschungsfragen 1 und 2, dar. Diese bei der Akademie für Politische Bildung in Tutzing zur Publikation angenommene Kurzanalyse greift nicht nur auf, was Simulationen, Planspiele oder Rollenspiele sind,<sup>58</sup> sondern stellt ebenso den Aufbau der Methode ‚Simulation‘ in den unterschiedlichen Phasen – Vorbereitung, Interaktion, Auswertung – dar.<sup>59</sup> Anschließend werden die Kompetenzziele, die durch die Anwendung von Simulationen theoretisch erreicht werden können, abgrenzend diskutiert. Hier ist der erweiterte Lernbegriff nach Klippert, wie er bei der Formulierung der Teilforschungsfragen bereits angewandt wurde, von besonderer Bedeutung.<sup>60</sup>

Das erste Teilprojekt dieser Dissertation in Kapitel III behandelt ein Forschungsprojekt, welches seit 2013 an der Evangelischen Hochschule Nürnberg angesiedelt ist. Unter gemeinsamer Durchführung mit Uwe Kranenpohl hat dieses Forschungsvorhaben das Ziel, langfristige Effekte der Teilnahme an einer Politiksimulation zu messen. Das Teilprojekt richtet sich entsprechend an die Teilforschungsfragen 1 und 2, also den Kompetenzerwerb bezogen auf inhaltlich-fachliches sowie affektives Wissen. Gegenstand der Forschung ist eine Simulation aus der Reihe *EuropaPolitik erleben!* der Akademie für Politische Bildung in Tutzing, die inzwischen drei Jahre in Folge erforscht werden konnte. Zur Annäherung an die Forschungsfragen wurde mithilfe eines Fragebogens in einem Pre- und zwei Post-Tests den Teilnehmenden Fragen zum Testen des objektiven Wissens über die Europäische Union vorgelegt. In dem quasi-experimentellen Design wurde als Kontrollvariable das gleiche Vorgehen für die in einer Vorlesung vermittelten Inhalte durchgeführt, um die Unterschiede im Kompetenzerwerb messen zu können.<sup>61</sup>

Das zweite Teilprojekt, welches im Kapitel IV detailliert dargestellt wird, behandelt die Möglichkeiten des Normen- und Regeltransfers durch Simulationen innerhalb Europas. Als Teil

---

<sup>58</sup> Vgl. Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode. A. a. O..

<sup>59</sup> Vgl. ebd.

<sup>60</sup> Vgl. Heinz Klippert (2008): Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. A. a. O., S. 26f. sowie ebd.

<sup>61</sup> Vgl. Robert Lohmann/Uwe Kranenpohl (2018): Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Planspiele. Eine Panelbefragung unter studentischen Teilnehmenden. In: Maria Theresa Meßner/Michael Schedelik/Tim Engartner (Hrsg.): Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre: Theorie und Praxis aus der Hochschule. Frankfurt a.M., S. 85-100 sowie Robert Lohmann (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and one way to analyse them. In: Journal of Political Science Education.

einer umfassenderen Forschungsarbeit, gemeinsam mit Daniel Göler und Isabel Vollmer, durchgeführt am Jean-Monnet-Lehrstuhl für Europäische Politik der Universität Passau, fanden in den Jahren 2015 und 2016 mehrstufige Erhebungsverfahren statt, die die Funktionen von zivilgesellschaftlichen Akteuren zum europäischen Norm- und Regeltransfer beleuchteten und somit das theoretische Konzept einer Public Diplomacy diskutierten. Als ein ausgewähltes Fallbeispiel wurden die Teilnehmenden sowie Verantwortlichen des *European Youth Parliament* qualitativ sowie quantitativ zu den Auswirkungen der Teilnahme an den Simulationen zur Stärkung der politischen Handlungsbereitschaft befragt. Hierbei ist von besonderer Bedeutung, dass der Artikel in Alleinautorenschaft für die Forschungsfragen von höherer Bedeutung ist als der gemeinsame Artikel mit Daniel Göler und Isabel Vollmer. Der gemeinsam verfasste Artikel leistet allerdings eine detailliertere Darstellung der Vorgehensweise sowie die Einordnung des in Alleinautorenschaft verfassten Artikels in einen breiteren Forschungskontext, weshalb beide Artikel in diese Dissertation aufgenommen wurden.<sup>62</sup>

Das letzte Teilprojekt im Kapitel V verlässt den Bereich der alleinigen Erforschung des Kompetenzerwerbs der Teilnehmenden, welcher noch immer Gegenstand der Forschung ist, und rückt hingegen den Kompetenzerwerb anderer Akteure durch Politiksimulationen in den Vordergrund. Das sogenannte *Parlament der Generationen*, welches 2013 im Rahmen des Wissenschaftsjahres *Die demografische Chance* im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Forschung entwickelt und 2016 gemeinsam von der Akademie für Politische Bildung und dem Bayerischen Landtag nochmals durchgeführt wurde, ist ein experimentelles Simulationsdesign, mithilfe dessen getestet werden soll, wie demografische Veränderungen politische Prozesse beeinflussen können. Die begleitend durchgeführte und hier dargestellte Forschung diskutiert ebendiesen Mehrwert von experimentellen Politiksimulationen. Die Datenbasis bilden Befragungen der Teilnehmenden in einem Pre- und zwei Post-Tests sowie qualitative Experteninterviews vor und nach der Durchführung der Simulation. Die in das Projekt involvierten Experten führen eine teilnehmende Beobachtung der Simulation durch, wodurch ein besonderer Erkenntnisgewinn generiert werden kann. Die Besonderheit dieses Teilprojekts liegt in der Kombination des Wissenserwerbs der Teilnehmenden und der Anleitenden, also der Frage, ob experimentelle Simulationen einen breiteren Mehrwert auch für die (politikwissenschaftliche) Forschung und für Entscheidungsträger generieren können.<sup>63</sup>

## 6. Übergreifende methodische Vorgehensweise

Den Forschungsprojekten liegt entweder ein longitudinaler Forschungsansatz zugrunde oder sie bedienen sich der explorativen Datenerhebung anhand eines Mixed-Methods-Ansatzes.

Die Längsschnittstudien orientieren sich an den von Jürgen Schupp dargelegten Kriterien für Panelerhebungen:

*„Es werden bei denselben Untersuchungseinheiten dieselben oder zumindest die gleichen Inhalte erhoben, und die Daten werden mehrfach, also mindestens zweimal ermittelt.“<sup>64</sup>*

Entsprechend wurden die gleichen Untersuchungseinheiten (Teilnehmende an unterschiedlichen Simulationen) wiederholt, nämlich bis zu drei Mal, mit demselben Fragebogen befragt. Für die Befragung wurden Online-Fragebögen erstellt und die Teilnehmenden mehrfach per E-Mail zur Teilnahme an den Befragungen aufgefordert. Anhand der Erstellung eines anonymen, personenbezogenen Identifikationscodes konnten die Antworten auf Individualebene analysiert werden. Dieses Vorgehen ermöglicht es über den Verlauf der Zeit hinweg Veränderungen zu analysieren, beispielsweise bei den Kompetenzen jedes einzelnen Teilnehmenden, was bei

---

<sup>62</sup> Vgl. Robert Lohmann/Daniel Göler/Isabel Vollmer (2016): *Zivilgesellschaftliche Akteure in der Außenpolitik. Chancen und Risiken von Public Diplomacy*. Ifa-Edition Kultur und Außenpolitik. Stuttgart; sowie Robert Lohmann (2018): *Der Mehrwert von Politiksimulationen im europäischen Norm- und Regeltransfer – Fallbeispiel eines zivilgesellschaftlichen Akteurs*. A. a. O..

<sup>63</sup> Vgl. Robert Lohmann (im Erscheinen): *Taking a glimpse into the future by playing*. A. a. O..

<sup>64</sup> Jürgen Schupp (2014): *Paneldaten für die Sozialforschung*. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden, S. 925-940, hier S. 925.

Aggregatdaten nicht der Fall wäre. Zur Analyse der erhobenen Daten wurden einerseits Häufigkeitstabellen erstellt, andererseits t- und f-Tests berechnet. t-Tests sind die Analyse von Mittelwerten bei zwei Erhebungszeiträumen der gleichen Gruppe; f-Tests der Vergleich von Mittelwerten einer Gruppe bei mehr als zwei Messzeitpunkten. Die einzelnen Berechnungen wurden mithilfe des Datenanalyseprogramms IBM SPSS Statistics 24 durchgeführt.

Als besondere Herausforderungen dieses quantitativen Teils der Dissertation sind das Panel-Conditioning, die Panel-Mortalität, der Umgang mit Kontrollgruppen und intervenierenden Variablen zu nennen. Ohne an diesem Punkt auf die Details dieser Herausforderungen beziehungsweise den Umgang mit den Herausforderungen zur Dezimierung negativer Effekte eingehen zu wollen, ist vor allem der Umgang mit niedrigen Rückläuferquoten bei den Panelerhebungen von besonderer Relevanz. Teilweise muss in den Analysen mit einer Rückläuferquote von 9 Prozent bei der letzten Erhebung (ein Jahr nach dem Treatment) gearbeitet werden, was Verallgemeinerungen der Erkenntnisse aus den Analysen zumindest schwierig, wenn auch nicht unmöglich macht. Auch das Fehlen von Kontrollgruppen zum Erreichen eines experimentellen Designs stellt eine Herausforderung dar, sodass in den meisten Fällen mit quasi-experimentellen Designs gearbeitet wurde.

Zusätzlich zu diesen quantitativen Datenanalysen wurden qualitative Daten anhand von leitfadengestützten Interviews generiert, teilweise im Sinne eines sich ergänzenden Mixed-Methods-Ansatzes, teilweise eine nebeneinander laufende Erhebung quantitativer und qualitativer Daten.<sup>65</sup>

Die Interviews selbst wurden mithilfe eines Leitfragebogens unter Annahme einer zirkulären Forschungsstrategie durchgeführt. Zunächst wurde aus einer Kombination eines deduktiven und induktiven Vorgehens auf Basis von Vorinterviews und Literaturrecherche ein Fragebogen erstellt, der sowohl getestet als auch durch die vorangegangenen Interviews erweitert wurde. So ist ein höchstmöglicher Erkenntnisgewinn bei den Interviews möglich.<sup>66</sup> Bei der Auswertung der Interviews wurde mit Philipp Mayrings Ansatz der zusammenfassenden Inhaltsanalyse gearbeitet; so wurden die Inhalte der Interviews in mehreren Schritten strukturiert in Kategorien aufgeteilt, um die Ergebnisse zu reduzieren und sichtbar zu machen.<sup>67</sup>

Im ersten Teilprojekt dieser Dissertation, der Erforschung des nachhaltigen Wissenserwerbs von Teilnehmenden an Politiksimulationen, also der Längsschnittstudie an der Evangelischen Hochschule in Nürnberg, wurden durchgängig quantitative Analyseinstrumente genutzt. Mithilfe von Online-Fragebögen wurden die Teilnehmenden zu drei Messzeitpunkten befragt, um so die Wirkungsweise der Simulation zu testen.

Im zweiten Teilprojekt, der Erforschung des Norm- und Regelexports durch die Teilnahme an Simulationen zur Stärkung der politischen Handlungsfähigkeit, wurde auf einen aufbauenden Mixed-Methods-Ansatz zurückgegriffen und auf mehreren Ebenen Experteninterviews, offene Fragen in Fragebögen und Selbsteinschätzungsfragen in Fragebögen angewandt.

Im dritten Teilprojekt, der Erforschung der experimentellen Politiksimulation *Parlament der Generationen*, wurden quantitative und qualitative Daten nicht ergänzend, sondern nebeneinander genutzt, da ein unterschiedliches Erkenntnisinteresse im Vordergrund stand. Auch in diesem Teilprojekt wurden die Erhebungen bis zu drei Mal wiederholt und ein Jahr nach der Teilnahme an der Simulation durchgeführt.

Insgesamt wurden in allen drei Teilprojekten 1329 Personen zu der Beantwortung von Fragebögen eingeladen. 364 Personen haben an mindestens einer Befragung teilgenommen. 139 Personen nahmen an einer ersten Nachbefragung teil und 62 an einer zweiten Nachbefragung. Somit wurden zusammengefasst Daten aus 565 Fragebögen in die Ergebnisse dieser Dissertation eingebunden.

---

<sup>65</sup> Vgl. bspw. Uwe Flick (2008): *Managing Quality in Qualitative Research*. Los Angeles, London; Udo Kelle (2014): *Mixed Methods*. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden, S. 153-166.

<sup>66</sup> Vgl. Harald Witt (2001): *Forschungsstrategien bei quantitativer und qualitativer Sozialforschung*. In: *Forum: Qualitative Sozialforschung* 1/2001.

<sup>67</sup> Vgl. bspw. Philipp Mayring (2014a): *Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution*. Klagenfurt. Online verfügbar unter URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-395173>; Philipp Mayring/Thomas Frenzel (2014b): *Qualitative Datenanalyse*. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden, S. 543-557.



Zusätzlich wurden 22 Interviews mit 16 Experten mit einem Gesamtumfang von 13 Stunden und 20 Minuten, mit einer durchschnittlichen Länge von 36 Minuten, durchgeführt und für diese Arbeit aufbereitet.

## 7. Wie Simulationen wirken

Im Rahmen dieser kumulativen Dissertation wurden drei Teilprojekte bearbeitet und in Form von einzelnen Artikeln veröffentlicht. Jeder Teilbereich hat seine eigenen Besonderheiten und stellt einen eigenen Mehrwert dar, worauf im Folgenden, untergliedert nach den Teilforschungsfragen, eingegangen wird. Diese Einordnung ist übergreifender Natur und nimmt die Erkenntnisse der einzelnen Artikel mit auf. Detaillierte Darlegungen sind den nachfolgenden Kapiteln zu entnehmen.

### 7.1 Förderung des Fachwissens durch Simulationen

Zu Fachwissen gehört nach Detjen et al. das sogenannte Grundlagenwissen, also Grundlagen der politischen Ordnung, der politischen Entscheidung und des Gemeinwohls.<sup>68</sup>

In dieser Arbeit wird unter Fachwissen die Vermittlung von Kompetenzen im Bereich der politischen Ordnung sowie des Ablaufs politischer Prozesse, vor allem im System der Europäischen Union, verstanden.

Es sei nochmals darauf hingewiesen:

*„Die vier Kompetenzdimensionen stehen nicht isoliert nebeneinander, sondern sind wechselseitig aufeinander bezogen. Dies wird klar, wenn man sich vergegenwärtigt, dass das Fachwissen stark die politische Urteilsbildung beeinflusst. Das Fachwissen fördert auch die politische Einstellung. Vertieftes Fachwissen stärkt die Motivation und schließlich ist kaum zu bestreiten, dass das Fachwissen für erfolgreiches politisches Handeln notwendig ist.“<sup>69</sup>*

Die Vermittlung des Fachwissens durch Simulationen wurde für diese Dissertation vor allem durch das erste Teilprojekt, die Langzeitstudie unter studentischen Teilnehmenden der Politiksimulation *EuropaPolitik erleben!* an der Evangelischen Hochschule Nürnberg, untersucht. Aber auch im letzten Teilprojekt, welches sich vornehmlich mit der Wirkungsweise von Politiksimulationen als experimentelle Simulationen beschäftigt, wurden Veränderungen im Fachwissen der Teilnehmenden untersucht.

Das hervorstechende Ergebnis dieser Untersuchungen ist, dass sich Probanden, die an einer Simulation teilgenommen haben, die vermittelten Inhalte wesentlich besser und wesentlich länger merken können als Inhalte, die ihnen beispielsweise in einer Vorlesung vermittelt wurden.

Testfragen zur Europäischen Union wurden vor der Simulation selten richtig beantwortet, ein paar Wochen nach der Simulation hingegen mehrheitlich richtig, ebenso ein Jahr später. Im Vergleich dazu wurden die Testfragen über Inhalte, die durch eine Vorlesung vermittelt wurden, selten richtig beantwortet, zu keinem der drei Messzeitpunkte.<sup>70</sup>

Dieser Erkenntnis ist allerdings eine Differenzierung beizufügen, da nachgewiesen werden konnte, dass der Erkenntnisgewinn innerhalb der Politiksimulation lediglich im sogenannten aktiven Teil der Simulation, also dem Spielen an sich, stattfand und nicht im passiven Teil, der Vorbereitung anhand

---

<sup>68</sup> Vgl. Joachim Detjen/Peter Massing/Richter Dagmar/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. A. a. O., S. 30f.; Georg Weißeno/Joachim Detjen/Ingo Juchler (2010): Konzepte der Politik. Ein Kompetenzmodell. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.

<sup>69</sup> Joachim Detjen/Peter Massing/Richter Dagmar/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. A. a. O., S. 12.

<sup>70</sup> Vgl. Robert Lohmann/Uwe Kranenpohl (2018): Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Planspiele. Eine Panelbefragung unter studentischen Teilnehmenden. A. a. O.; sowie Robert Lohmann (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and one way to analyse them. A. a. O..

von gegebenen Unterlagen. Das Wissen, das ausschließlich über diese Vorbereitungsunterlagen vermittelt werden sollte, wurde nicht von den Teilnehmenden aufgenommen.<sup>71</sup>

Selbsteinschätzungsfragen, die den Teilnehmenden ergänzend gestellt wurden, bestätigen diese Erkenntnis. Mehrheitlich wird angegeben, dass die Teilnehmenden durch die Simulation die Europäische Union besser verstehen würden und dass hierfür vor allem die Methode des aktiven Teilnehmens, des Spielens, verantwortlich sei.<sup>72</sup>

Für die Teilforschungsfrage 2, die Stärkung der Bereitschaft sich mit politischen Themen auseinanderzusetzen oder selbst politisch aktiv zu werden, zeigt diese Untersuchung hingegen ein negatives Bild auf: Eine Verstärkung der Motivation bezüglich europapolitischer Sachverhalte unter den Teilnehmenden konnte nicht festgestellt werden beziehungsweise wurde von den Teilnehmenden als nicht vorhanden zurückgemeldet.<sup>73</sup>

Diese Erkenntnisse müssen allerdings durch methodische Herausforderungen eingeschränkt werden, allem voran, dass bei der dritten Stufe der Erhebung – dem Test des langfristigen Effekts von Simulationen – mit einer sehr niedrigen Teilnehmerquote gearbeitet werden musste, da die Rückläufe auf die Fragebögen stark nachließen.

Das Für und Wider zum Mehrwert von Erhebungen mit kleinen Fallzahlen wird ebenso wie die dahinterstehende Methode ausführlicher in Kapitel III dargelegt und diskutiert.

Diese erste Teilforschungsfrage wird ansatzweise ebenso im dritten Forschungsprojekt angeschnitten, der Erforschung der Wirkungsweisen des *Parlaments der Generationen*. Im Rahmen dieses Forschungsprojekts wurden die Teilnehmenden gebeten, ihre Selbsteinschätzung über die Wirkung der Teilnahme am *Parlament der Generationen* auf ihren eigenen Wissensstand über den demografischen Wandel kundzutun. Wie der Beitrag sowie das Kapitel V aufzeigen, ist in diesem Fall kein signifikanter Anstieg des Wissens in der Längsschnittstudie messbar.<sup>74</sup> Dieser trotz einer hohen Fallzahl im Gegensatz zu den vorher genannten Erkenntnissen stehende Befund kann darauf zurückgeführt werden, dass es sich bei den Teilnehmenden im *Parlament der Generationen* um eine Teilnehmerschaft mit einer anderen soziodemografischen Struktur handelt. Zwar sind die Teilnehmenden repräsentativ der deutschen Gesellschaft nach Alter, Geschlecht und Migrationshintergrund zusammengesetzt, doch verfügen sie über einen sehr hohen Bildungsstand und ein hohes politisches Engagement. Sie glauben bereits vor dem Besuch der Simulation über einen hohen Kenntnisstand bezüglich des demografischen Wandels zu verfügen und sind politisch interessiert, zumindest interessierter als die Fallgruppe des ersten Teilprojekts.<sup>75</sup>

Zusammenfassend kann die erste Teilforschungsfrage unter Einschränkungen dahingehend beantwortet werden, dass Simulationen eine hohe Wirkung auf die inhaltlich-fachlichen Kompetenzen der Teilnehmenden haben. Die Einschränkungen legen aber nahe, dass diese Erkenntnis ausschließlich für den aktiven und nicht für den passiven Teil von Simulationen Gültigkeit besitzt und es auf das Vorwissen der Teilnehmenden sowie deren Nähe zu politischen Fragestellungen ankommt, wie viel und wie nachhaltig sie durch Simulationen lernen.

## 7.2 Förderung der politischen Handlungsbereitschaft

Im Modell politischer Kompetenzen nach Detjen et al. wird politische Handlungsbereitschaft in kommunikatives und partizipatives politisches Handeln unterteilt.

*„Mit kommunikativem politischem Handeln sind vor allem Gespräche oder Diskussionen über Politik im sozialen Umfeld gemeint.“<sup>76</sup>*

<sup>71</sup> Vgl. Robert Lohmann/Uwe Kranenpohl (2018): Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Planspiele. Eine Panelbefragung unter studentischen Teilnehmenden. A. a. O.; sowie Robert Lohmann (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and one way to analyse them. A. a. O..

<sup>72</sup> Vgl. ebd.

<sup>73</sup> Vgl. ebd.

<sup>74</sup> Vgl. Robert Lohmann (im Erscheinen): Taking a glimpse into the future by playing. A. a. O..

<sup>75</sup> Vgl. Robert Lohmann (im Erscheinen): Taking a glimpse into the future by playing. A. a. O..

<sup>76</sup> Joachim Detjen/Peter Massing/Richter Dagmar/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. A. a. O., S. 65.

Hierzu zählt auch die Nutzung politischer Berichterstattung sowie der Austausch politischer Ansichten mit Freunden, Familie und Bekannten. Ziel kommunikativen Handelns ist es, Meinung zu äußern, andere zu überzeugen und politisches Wissen zu erwerben beziehungsweise zu festigen.<sup>77</sup>

*„Partizipatives politisches Handeln ist freiwilliges Handeln, das von der Teilnahme an Wahlen und Abstimmungen über parteibezogene, gemeinde-, wahlkampf- und politikbezogene Aktivitäten, legalen Protest und zivilen Ungehorsam bis hin zur politischen Gewalt reichen kann.“<sup>78</sup>*

Ziel des partizipativen politischen Handelns ist es, politische Entscheidungen zu beeinflussen.<sup>79</sup>

Die Wirkung von Politiksimulationen auf die Stärkung des politischen Handelns wurde vor allem durch das Teilprojekt 2, aber auch das Teilprojekt 1 erforscht. Im Rahmen der umfassenden Untersuchungen über das *European Youth Parliament* lag ein Schwerpunkt auf der Analyse der Teilhabe an politischen Prozessen nach der Teilnahme an der Politiksimulation. Dies geht einher mit der Zielsetzung des *European Youth Parliament*, weniger den Kenntnisstand der Teilnehmenden über politische Prozesse und Strukturen, sondern die Befähigung zum politischen Handeln, partizipatorisch wie kommunikativ, zu fördern. Zudem ist es ein Ziel der Organisation, auf internationaler Ebene zur Stärkung der Zivilgesellschaft beizutragen.<sup>80</sup>

Als Analyserahmen wurde in diesem Teilprojekt die Konzeption der European Public Diplomacy herangezogen und mit dem Ansatz des Norm- und Regeltransfers in der Europäischen Union kombiniert. Public Diplomacy schreibt nicht nur staatlichen, sondern auch außerstaatlichen – vor allem zivilgesellschaftlichen – Akteuren eine Funktion im außenpolitischen Handeln von Staaten zu. Durch diesen Ansatz wurden die Analyseebenen außenpolitischen Handelns um eine Vielzahl von Akteuren erweitert. Ob und wie dieses Handeln stattfindet und ob dieser Analyserahmen ein probates Mittel zur Beschreibung außenpolitischer Aktivitäten ist, wurde in dem Fallbeispiel an ausgewählten zivilgesellschaftlichen Akteuren untersucht, unter anderem anhand des *European Youth Parliament*.<sup>81</sup>

Die Untersuchung zeigt auf, dass die Teilnahme am *European Youth Parliament* stärker als andere Formen des internationalen Jugendaustauschs dazu beiträgt, politisch zu handeln. Erstens im Rahmen des *European Youth Parliaments*: Für eine Vielzahl der Befragten war die Auseinandersetzung mit aktuellen politischen Themen, die „Stärkung des europäischen Gedankens“ sowie der Austausch mit anderen Kulturen ein wichtiger Beweggrund der Teilnahme. Des Weiteren kann die Mehrheit der Teilnehmenden von Personen berichten, die nach der Teilnahme am *European Youth Parliament* selbst politisch aktiv geworden sind. Die schriftlichen Rückmeldungen legen dabei nahe, dass es sich hierbei in den meisten Fällen um die Unterstützung von Politikerinnen und Politikern handelt oder sich die Teilnehmenden in den Jugendorganisationen von Parteien und außerhalb etablierter politischer Strukturen eingebracht haben.<sup>82</sup>

Kritisch anzumerken ist an diesen Erkenntnissen, dass ein direkter Rückschluss auf die Teilnahme am *European Youth Parliament* nicht möglich ist, wenngleich dies von den Befragten angenommen wird, wie die Rückmeldungen nahelegen. Allerdings basiert bereits die Rekrutierung der Teilnehmenden auf Basis der Freiwilligkeit und lässt vermuten, dass sich vor allem politisch interessierte Personen – überwiegend aus europäischen Ländern mit einer schwierigen politischen Lage wie Belarus oder der Türkei – um eine Teilnahme an den Veranstaltungen des *European Youth Parliament* bemühen.

Auch im Teilforschungsprojekt 1, der Untersuchung der Simulation *EuropaPolitik erleben!* an der Evangelischen Hochschule Nürnberg, wurden Erkenntnisse über die Förderung des politischen Handelns, vor allem des kommunikativen politischen Handelns, generiert.

<sup>77</sup> Vgl. Joachim Detjen/Peter Massing/Richter Dagmar/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. A. a. O., S. 65.

<sup>78</sup> Ebd., S. 65f.

<sup>79</sup> Vgl. ebd., S. 66.

<sup>80</sup> Vgl. Robert Lohmann (2018): Der Mehrwert von Politiksimulationen im europäischen Norm- und Regeltransfer – Fallbeispiel eines zivilgesellschaftlichen Akteurs. A. a. O..

<sup>81</sup> Vgl. Robert Lohmann/Daniel Göler/Isabel Vollmer (2016): Zivilgesellschaftliche Akteure in der Außenpolitik. Chancen und Risiken von Public Diplomacy. A. a. O..

<sup>82</sup> Vgl. ebd.

Nach der Teilnahme an der Simulation wurden die Teilnehmenden ebenfalls dazu befragt, ob die Simulation dazu beigetragen hat, dass sie sich stärker mit politischen Themen auseinandersetzen. Diese Frage wurde von den Teilnehmenden verneint, sodass keine signifikante Steigerung der Bereitschaft zur Information über politische Prozesse nachgewiesen werden konnte. Gleiches gilt für den Austausch über politische Inhalte mit Freunden oder in der Familie. Diente diese Variable ursprünglich zum Testen des politischen Interesses der Teilnehmenden, um auszuschließen, dass sich politisch engagierte Personen in der Grundgesamtheit befinden, zeigt sie in der langfristigen Messung jedoch auch auf, dass diese Form des Austauschs über politische Themen nicht durch die Teilnahme an der Simulation gesteigert werden konnte.<sup>83</sup>

Wie die Fragestellungen und die Konzeption des Teilforschungsprojekts 1 bereits nahelegen, sind in diesem Teilforschungsprojekt weitreichende Erkenntnisse nicht nur für die politische Bildungsarbeit, sondern ebenso für die Politikwissenschaft möglich. Die umfassende Studie zeigt auf, dass zivilgesellschaftliche Akteure außenpolitisch handeln und hierbei teils eine eigene außenpolitische Agenda verfolgen. Diese Agenda ist nicht zwingend konzise zu den Zielsetzungen staatlicher Akteure, allen voran dem Auswärtigen Amt, doch setzen die zivilgesellschaftlichen Akteure auf eine enge Zusammenarbeit mit staatlichen Akteuren, die nicht zwingend erwidert wird.<sup>84</sup>

Zusammenfassend konnte bezüglich der zweiten Teilforschungsfrage kein konsistentes Bild erreicht werden. Einerseits scheinen Teilnehmende nach Politiksimulationen verstärkt politisch zu partizipieren, wie die Erforschung des *European Youth Parliaments* aufzeigt. Andererseits konnten politikferne Teilnehmende durch die Teilnahme an einer Politiksimulation nicht zum kommunikativen politischen Handeln animiert werden.

Einen besonderen Mehrwert birgt allerdings die Verknüpfung von Fragestellungen der politischen Bildung sowie der Politikwissenschaft durch das Teilforschungsprojekt 2, dessen Inhalte gleichermaßen für die Bildungsarbeit als auch für die Politikwissenschaft von Bedeutung sind.

### 7.3 Experimentelle Simulationen mit einem Blick in die Zukunft?

Der ursprüngliche Nutzen von Simulationen (im Sinne einer breiten Begrifflichkeit) war und ist, Informationen über Wirkungszusammenhänge zu erhalten.<sup>85</sup> Neben den Erfahrungen, die Teilnehmende an Simulationen sammeln können, beispielsweise welche Auswirkungen welches Verhalten auf die Politikformulierung hat oder wie sich ein Unternehmen entwickelt, wenn an bestimmten Stellschrauben gedreht wird, ist es unter Umständen möglich, einen Nutzen für weitere Personenkreise über die Teilnehmenden hinaus zu generieren. So werden Simulationen seit jeher in Form von sogenannten *Sandkastenspielen* zur Bildung einer optimalen militärischen Strategie genutzt oder in den Naturwissenschaften zur Berechnung von Klima- und Wettermodellen.<sup>86</sup>

Ein solches Vorgehen auf die Politikwissenschaft zu übertragen wird nicht nur von Petra Guasti et al. vorgeschlagen, sondern wurde im *Parlament der Generationen* – dem Gegenstand des dritten Teilprojekts dieser Dissertation – erstmalig in dieser Form umgesetzt. Guasti et al. schlagen in Bezug auf die Forschung über die Europäische Union vor:

*„We move beyond the debate of EU simulations as merely an active learning tool, and discuss the (underestimated) role they may play as quasi-experiments, which may constitute a valuable resource both for didactical and European integration research.“<sup>87</sup>*

<sup>83</sup> Vgl. Robert Lohmann/Uwe Kranenpohl (2018): Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Planspiele. Eine Panelbefragung unter studentischen Teilnehmenden. A. a. O. sowie Robert Lohmann (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and one way to analyse them. A. a. O..

<sup>84</sup> Vgl. Robert Lohmann (2018): Der Mehrwert von Politiksimulationen im europäischen Norm- und Regeltransfer – Fallbeispiel eines zivilgesellschaftlichen Akteurs. A. a. O..

<sup>85</sup> Vgl. bspw. Jan Robert Lohmann (2018): Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode. A. a. O.; Günter Ebert (1992): Planspiele – eine aktive und attraktive Lehrmethode. In: Helmut Keim (Hrsg.): Planspiel, Rollenspiel, Fallstudie. Zur Praxis und Theorie lernaktiver Methoden. Köln, 1992, S. 25-42, hier S. 26.

<sup>86</sup> Vgl. Günter Ebert (1992): Planspiele – eine aktive und attraktive Lehrmethode. A. a. O., S. 26.

<sup>87</sup> Petra Guasti/Wolfgang Muno/Arne Niemann (2015): Introduction – EU Simulations as a Multi-Dimensional Resource. From teaching and learning tool to research instrument. In: *European Political Science* 14(3), S. 205-217, hier S. 205.

Der im Kapitel V niedergeschriebene Beitrag beschäftigt sich umfassend mit der Teilforschungsfrage 3, ob experimentellen Politiksimulationen eine Wirkungsweise zugeschrieben werden kann und wenn ja, welche. Das Ergebnis der Forschung legt nahe, dass in experimentellen Politiksimulationen auch andere Akteure einen breiteren Mehrwert erhalten können. Als weitere Akteure können hierbei die Lehrenden, also die Durchführenden der Simulation angesehen werden, aber auch Expertinnen und Experten der behandelten Themenbereiche oder Entscheidungsträger, die gegebenenfalls Hinweise für ihr eigenes Handeln ableiten können.

Neben der didaktischen Beschreibung des *Parlaments der Generationen* nimmt der Beitrag Erkenntnisse aus qualitativen Experteninterviews sowie einer Längsschnittbefragung der Teilnehmenden mit auf. Das *Parlament der Generationen* ging dabei noch über die von Guasti et al. angedachte quasi-experimentelle Situation hinaus, indem die Teilnehmenden repräsentativ ausgewählt wurden: einerseits der demographischen Zusammensetzung der deutschen Gesellschaft gemessen an Alter, Geschlecht und Migrationshintergrund von 2016 und andererseits derselben prognostizierten Zusammensetzung für 2050 nach. Beide Gruppen diskutierten die gleichen Inhalte. Begleitende Experten beobachteten dabei Veränderungen im Entscheidungsprozess und das Ergebnis der Verhandlungen, die auf die Veränderung der Sozialstruktur (mehr ältere Personen sowie mehr Personen mit einem Migrationshintergrund) zurückgeführt werden konnten.<sup>88</sup>

Die Ergebnisse waren dabei überraschend: Ein Gegeneinander der Generationen blieb aus. Obwohl ältere Menschen in der Mehrheit waren, nahm vor allem die älteste Generation, diejenigen über 65 Jahre, besondere Rücksicht auf die jüngste Generation. Allerdings schienen vor allem die mittleren beiden Generationen entweder ein Interessensartikulationsproblem zu haben – sie konnten ihre Anliegen nicht so deutlich benennen, dass sie umgesetzt werden konnten – oder sie schienen sich in einer zumindest gefühlten Opposition zu sehen. In der Kohorte, in der diese beiden mittleren Generationen die Mehrheit inne hatten, nutzten sie diese auch beim Abstimmungsverhalten und konnten von ihrer Mehrheit Gebrauch machen.<sup>89</sup>

Diese beispielhafte Beschreibung der Ergebnisse des Experiments, welche detaillierter im Kapitel V stattfindet, zeigte eine hohe Resonanz, nicht nur bei den Teilnehmenden, sondern umso mehr bei begleitenden Experten. Fast alle befragten Experten waren sich einig, dass die Simulation aufzeigt, dass ein Konflikt zwischen den Generationen auch zukünftig unwahrscheinlich sei, dass aber ein besonderer Fokus darauf gelegt werden müsse, die mittleren Generationen nicht abzuhängen, da hier insbesondere das Gefühl einer Mehrbelastung bestehe. Fast alle Experten waren darüber hinaus davon überzeugt, dass sie aus diesem Experiment einen Mehrwert für ihre alltägliche Arbeit ziehen würden. Ein Experte verglich diese Methode der Erforschung (künftigen) Verhaltens mit Fokusgruppen, die ähnlich repräsentativ aufgebaut waren. Seine Erkenntnis war, dass die experimentelle Simulation durch die Veränderung der demographischen Zusammensetzung wesentlich realistischer war als eine repräsentativ ausgesuchte Gruppe, die über mögliches künftiges Verhalten sprechen würde.<sup>90</sup>

Der diesem Teilbereich der Dissertation zugrundeliegende Artikel schlussfolgert, dass ein hoher Erkenntnisgewinn sowohl für die Lernenden als auch für weitere Akteure möglich ist, aber Konzeption und Durchführung solcher Simulationen noch aufwändiger sind, als es bei nicht-experimentellen Simulationen bereits der Fall ist. Somit können experimentelle Politiksimulationen auch für politikwissenschaftliche Fragestellungen eine hohe Relevanz aufweisen.

## 8. Fazit und Ausblick

Simulationen wirken – diese Erkenntnis ist zwar nicht direkt innovativ, doch tragen die aufgezeigten Forschungsergebnisse dazu bei, diese Erkenntnis weiter zu differenzieren und zu stützen:

- Simulationen wirken sich bei den Teilnehmenden nachhaltig positiv auf den Erwerb von Fachwissen aus;

---

<sup>88</sup> Vgl. Robert Lohmann (im Erscheinen): Taking a glimpse into the future by playing. A. a. O..

<sup>89</sup> Vgl. ebd.

<sup>90</sup> Vgl. ebd.

- Simulationen können die politische Teilhabe der Teilnehmenden stärken und dazu beitragen, Werte und Normen zu transferieren, womit sie einen Beitrag zur Festigung demokratischer Werte leisten;
- Simulationen können als Experimente nicht nur für die Lernenden, sondern auch für die Lehrenden in einer Vielzahl an Wissenschaftsdisziplinen einen zusätzlichen Nutzen generieren.

Die Aufgabe dieses rahmenden Teils der vorliegenden Dissertation ist, die Einzelprojekte in einen Gesamtzusammenhang einzuordnen und übergreifende Gemeinsamkeiten aufzuzeigen. In den nachfolgenden Kapiteln werden die getätigten Aussagen und Erkenntnisse detaillierter dargestellt und diskutiert.

Ein besonderer Mehrwert dieser Dissertation ist, dass in allen drei Teilprojekten ein umfassendes und systematisches Forschungsdesign verfolgt wurde. Ebenso wurde Wert auf die ausdifferenzierte Darstellung der genutzten didaktischen Methoden und Besonderheiten der Simulationen gelegt. Durch dieses Vorgehen soll die vorliegende Forschungsarbeit dazu beitragen, die im Forschungsstand aufgezeigten Defizite in der Effektforschung von Politiksimulationen weiter zu beheben. Nur wenn systematisch, am besten schon in der Konzeptionsphase der jeweiligen Simulation, eine Effektforschung eingebunden wird, kann sich das Forschungsfeld weiterentwickeln. Auch wenn dieser von Baranowski und Weir benannte Idealzustand der Wirkungsforschung nicht gänzlich umgesetzt werden konnte, können die dargestellten Ergebnisse dazu beitragen, eine breitere Datenbasis zu generieren. Viele der aufgezeigten Defizite konnten somit beachtet und vermieden werden. Beispielhaft steht hierfür der Wunsch der anonymen Gutachter und Herausgeber eines der beiden Beiträge aus Kapitel III, welcher in der Zeitschrift *Journal of Political Science Education* zur Veröffentlichung angenommen wurde, den Fragebogen hinter dem Forschungsprojekt zu veröffentlichen, um Replikationsstudien durchführen zu können. Ob diese nach einer Veröffentlichung stattfinden, bleibt abzuwarten. Auch existiert bisher keine so umfassende Längsschnittstudie über den Erwerb von Fachwissen, die noch ein Jahr nach der Teilnahme an der Simulation die Wirkungsweise testet. Das liegt auch daran, dass Längsschnittstudien besonders aufwändig und fehleranfällig sind. Durch die gewählte Fallgruppe an der Evangelischen Hochschule in Nürnberg konnten viele Fehlerquellen ausgeschlossen werden, wenn auch (noch) nicht alle.

Eine weitere Besonderheit der vorliegenden Arbeit ist die Kombination des Erkenntnisgewinns für die politische Bildung sowie für die Politikwissenschaft. Auch wenn der Fokus auf der politischen Bildung liegt, sind politikwissenschaftliche Fragestellungen mit erforscht worden. Simulationen helfen beispielsweise dabei, Normen und Regeln über Ländergrenzen hinweg zu exportieren. Dieser Export kann mithilfe von zivilgesellschaftlichen Akteuren stattfinden, die in einer Public Diplomacy dadurch zur Außenpolitik ihres Landes beitragen. Das *European Youth Parliament* steht beispielhaft für diesen Prozess. Teilnehmende aus allen europäischen Ländern tauschen sich aus und – wie die Erhebung gezeigt hat – sie tauschen sich effektiv aus und stärken so ihre politische Handlungsfähigkeit. Export von Normen und Regeln findet demnach statt, auch ohne die Einbindung staatlicher Akteure. Politiksimulationen erscheinen der Studie nach ein geeignetes Mittel zu sein, um diesen Export zu fördern. Ähnliches gilt für neue Erkenntnisse, die aus experimentellen Politiksimulationen gewonnen werden können – auch diese Art der Simulation dient beidem: der politischen Bildung sowie der Politikwissenschaft.

Drei übergeordnete Punkte bleiben nach dem Abfassen dieser Dissertation offen: Die systematische Erforschung der Wirkungsweisen von Simulationen ist keinesfalls erschöpfend behandelt, sondern sollte einerseits auf eine noch breitere Basis gestellt werden. Andererseits sollte diese Wirkungsforschung weiter differenziert und letztendlich weitere neue methodische Konzeptionen einbezogen werden.

Die im Kapitel III dargestellte Erforschung des langfristigen Nutzens von Politiksimulationen auf den Wissenserwerb der Teilnehmenden dauert an und wird weitergeführt. Neben dem Ziel, eine breitere Datenbasis vor allem für den dritten Messpunkt zu generieren, sollen mithilfe von Fokusgruppen weitere Erkenntnisse gewonnen werden, beispielsweise warum diese Simulation nicht dazu beiträgt, die Teilnehmenden dazu zu motivieren, sich stärker mit europapolitischen Sachverhalten auseinanderzusetzen. Ebenso ist angedacht, den Wissenserwerb aus Simulationen nicht nur mit einer Vorlesung, sondern ebenso mit anderen Lernformaten zu vergleichen. Die Möglichkeit der Verstärkung der Erkenntnisse durch Replikationsstudien wurde bereits benannt.

Des Weiteren wäre es auf Basis des Dargestellten sinnvoll, detaillierter die Förderung einzelner Kompetenzen durch Simulationen zu betrachten, allem voran die im Kompetenzmodell nach Detjen et al. dargestellten Dimensionen der Fähigkeit zur Urteilsbildung sowie zur politischen Einstellung und Motivation. Diese beiden Dimensionen wurden durch diese Forschungsarbeit nicht abgedeckt. Auch bleibt offen, an welchem Punkt die Teilnehmenden von Simulationen lernen. Schwägele ging diesen Punkt in seiner Dissertation an, wenn auch auf Basis von qualitativer Forschung. Befragungen zwischen den einzelnen Phasen einer Simulation, beispielsweise vor dem Debriefing, wären sinnvoll – ähnlich, wie es die hier aufgezeigte Forschung mit der Differenzierung zwischen aktivem und passivem Lernen durch den Prozess der Vorbereitung auf die Simulation und des Spielens in der Simulation an sich versucht hat.

Letztendlich ist die Simulationsmethode inzwischen zwar sehr weit ausgereift, doch wird deren Fortentwicklung nicht stehen bleiben. Vor allem die Einbindung digitaler Elemente sollte hier in einem besonderen Fokus stehen, wie auch erste Ansätze der Erforschung digitaler Politiksimulationen von Oberle et al. aufzeigen. Diese Erforschung, vor allem im Vergleich zu analogen Simulationen, stellt eine weitere künftige Herausforderung dar.

Ungeachtet dieser Defizite und offenen Punkte, die in dieser Dissertation nicht beachtet werden konnten, können die angeführten Forschungsprojekte einen Beitrag zur systematischen Erforschung von Simulationen leisten und dadurch die Methode auf eine stärkere Basis stellen, um ihren Einsatz im schulischen und außerschulischen Kontext politischer Bildungsarbeit zu stärken.

## Literaturverzeichnis

- Alley, Robert/Stephen C. Gladhart (1975): Political Efficacy of Junior High Youth. In: *Simulation & Games* 6(1), S. 73-83.
- Baranowski, Michael K./Kimberly A. Weir (2015.): Political Simulations. What We Know, What We Think We Know, and What We Still Need to Know. In: *Journal of Political Science Education* 11(4), S. 391-403.
- Bloomfield, Lincoln P./Norman J. Padelford (1959): Three Experiments in Political Gaming. In: *American Political Science Review* 53(4), S. 1105-1115.
- Boocock, Sharane S. (1994): John Hopkins Games Program. In: *Simulation & Gaming* 25(2), S. 172-178.
- Boocock, Sharane S./James S. Coleman (1966): Games with Simulated Environments in Learning. In: *Sociology of Education* 39(3), S. 215-236.
- Boyer, Ernest L. (1990): Scholarship Reconsidered. Priorities of the Professoriate. Special report of the Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching. o. O.
- Bredemeier, Mary E./Cathy Stein Greenblat (1981): The Educational Effectiveness of Simulation Games. In: *Simulation & Games* 12(3), S. 307-332.
- Bull, Henry (1992): Civilian Power Europe. A Contradiction in Terms. In: *Journal of Common Market Studies* Vol. 21(2), S. 149-164.
- Cherryholmes, Cleo H. (1966): Some Current Research On Effectiveness of Educational Simulations. Implications for Alternative Strategies. In: *American Behavioral Scientist* 10(2), S. 4-7.
- Clapper, Timothy C. (2016): Multidisciplinary Enjoyment and Learning in Simulation & Gaming. In: *Simulation & Gaming* 47(4), S. 399-402.
- Detjen, Joachim (2016): Politische Erziehung als Wissenschaftsaufgabe. Das Verhältnis der Gründergeneration der deutschen Politikwissenschaft zur politischen Bildung. Baden-Baden.
- Detjen, Joachim/Peter Massing/Dagmar Richter/Georg Weißeno (2012): Politikkompetenz. Ein Modell. Wiesbaden.
- Dierßen, Benedikt/Stefan Rappenglück (2015): Europabezogene Planspiele und ihre Wirkung. In: Monika Oberle (Hrsg.): *Die Europäische Union erfolgreich vermitteln. Perspektiven der politischen EU-Bildung*. Wiesbaden, S. 223-234.
- Duchatelet, Dorothy (2018): Simulations Are No „One-for-All“ Experience: How Participants Vary in Their Development of Self-efficacy for Negotiation. In: Peter Bursens/Vincent Donche/David Gijbels/Pieer Spooen (Hrsg.): *Simulations of Decision-Making as Active Learning Tools. Design and Effects of Political Science Simulations*. Antwerpen, S. 183-200.
- Duke, Richard D. (2000): A Personal Perspective on the Evolution of Gaming. In: *Simulation & Gaming* 31(1), S. 79-85.
- Ebert, Günter (1992): Planspiele – eine aktive und attraktive Lehrmethode. In: Helmut Keim (Hrsg.): *Planspiel, Rollenspiel, Fallstudie. Zur Praxis und Theorie lernaktiver Methoden*. Köln, S. 25-42.
- Engartner, Tim/Christiane Borchert/Maria Meßner/Markus B. Siewert (2015): Politische Partizipation ‚spielend‘ fördern. Charakteristika von Planspielen als didaktisch-methodische Arrangements handlungsorientierten Lernens. In: *Zeitschrift für Politikwissenschaft* Vol. 25(2), S. 189-217.
- Flick, Uwe (2008): *Managing Quality in Qualitative Research*. Los Angeles, London.
- Franke, Uwe (2016): Politikdidaktik und Politikwissenschaft. In: Hans-Joachim Lauth/Christian Wagner (Hrsg.): *Politikwissenschaft. Eine Einführung*. 8., überarbeitete Aufl. Stuttgart, Paderborn, S. 357-388.
- Goldhamer, Herbert/Hans Speier (1959): Some Observations on Political Gaming. In: *World Politics* 12(1), S. 71-83.
- Göler, Daniel/Eckhard D. Stratenschulte (2018) (Hrsg.): *Normen- und Regeltransfer in der europäischen Außenpolitik*. Baden-Baden.



- Guasti, Petra/Wolfgang Muno/Arne Niemann (2015): Introduction – EU Simulations as a Multi-dimensional Resource. From Teaching and Learning Tool to Research Instrument. In: *European Political Science* 14(3), S. 205-217.
- Guetzkow, Harold Steere (Hrsg.) (1963): *Simulation in international relations. Developments for research and teaching.* Prentice-Hall: Englewood Cliffs.
- Kelle, Udo (2014): *Mixed Methods.* In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung.* Wiesbaden, S. 153-166.
- Klippert, Heinz (2008): *Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. 5. überarbeitete und aktualisierte Auflage.* Weinheim: Beltz.
- Kriz, Willy C./Eberhard Aucter (2016): 10 Years of Evaluation Research Into Gaming Simulation for German Entrepreneurship and a New Study on Its Long-Term Effects. In: *Simulation & Gaming* 47(2), S. 179-205.
- Lee, Robert S./Arlene O'Leary (1971): Attitude and Personality Effects of a Three-Day Simulation. In: *Simulation & Games* 2(3), S. 309-347.
- Lohmann, Jan Robert (2018): *Politiksimulationen – eine facettenreiche didaktische Methode.* Akademie-Kurzanalyse 3/2018, Tutzing: [https://www.apb-tutzing.de/download/publikationen/kurzanalysen/Akademie-Kurzanalyse\\_2018\\_03.pdf](https://www.apb-tutzing.de/download/publikationen/kurzanalysen/Akademie-Kurzanalyse_2018_03.pdf).
- Lohmann, Robert (2018): Der Mehrwert von Politiksimulationen im europäischen Norm- und Regeltransfer – Fallbeispiel eines zivilgesellschaftlichen Akteurs. In: Daniel Göler/Eckhard D. Stratenschulte (Hrsg.): *Normen- und Regeltransfer in der europäischen Außenpolitik.* Baden-Baden, S. 109-136.
- Lohmann, Robert (im Erscheinen): Effects of simulation-based learning and one way to analyse them. In: *Journal of Political Science Education.*
- Lohmann, Robert (im Erscheinen): Taking a glimpse into the future by playing. In: *Simulation & Gaming.*
- Lohmann, Robert/Daniel Göler/Isabel Vollmer (2016): *Zivilgesellschaftliche Akteure in der Außenpolitik. Chancen und Perspektiven von Public Diplomacy.* Ifa-Edition Kultur und Außenpolitik, Stuttgart.
- Lohmann, Robert/Uwe Kranenpohl (2018): Kurz- und langfristige Lerneffekte durch Planspiele. Eine Panelbefragung unter studentischen Teilnehmenden. In: Maria Theresa Meßner/Michael Schedelik/Tim Engartner (Hrsg.): *Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre: Theorie und Praxis aus der Hochschule.* Frankfurt a.M., S. 85-100.
- Manners, Ian (2002): Normative Power in Europe. A Contradiction in Terms. In: *Journal of Common Market Studies* Vol. 40(2), S. 235-258.
- Mayring, Philipp A. E. (2014a): *Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution.* Klagenfurt. URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-395173> (Juli 2018).
- Mayring, Philipp/Thomas Frenzel (2014b): *Qualitative Datenanalyse.* In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung.* Wiesbaden, S. 543-557.
- Münch, Ursula (2012): Politische Bildung und die Misere von Politik und Politikwissenschaft. In: *Zeitschrift für Politikwissenschaft* 22(3), S. 449-457.
- Oberle, Monika/Johanna Leunig (2017a): EU-Planspiele im Politikunterricht. In: Andreas Petrik/Stefan Rappenglück (Hrsg.): *Handbuch Planspiele in der politischen Bildung.* Bonn, S. 240-252.
- Oberle, Monika/Johanna Leunig (2017b): Wirkung von Planspielen im Politikunterricht auf Einstellungen, Motivationen und Kenntnissen von Schüler/innen zur Europäischen Union. In: Monika Waldis/Béatrice Ziegler (Hrsg.): *Politische Bildung in der Demokratie.* Zürich/Chur, S. 213-237.
- Petrik, Andreas/Stefan Rappenglück (Hrsg.) (2017): *Handbuch Planspiele in der politischen Bildung.* Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

- Pierfy, David A. (1977): Comparative Simulation Game Research. In: *Simulation & Games* 8(2), S. 255-268.
- Raymond, Chad/Simon Usherwood (2013): Assessment in Simulations. In: *Journal of Political Science Education* 9(2), S. 157-167.
- Schedelik, Michael (2018): Was wird in Planspielen gelernt? Eine Zusammenschau theoretischer und empirischer Erkenntnisse. In: Maria Theresa Meßner/Ders./Tim Engartner (Hrsg.): *Handbuch Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Hochschullehre*. Frankfurt a. M., S. 71-84.
- Scholz, Lothar (2014): Spielend lernen: Spielformen in der politischen Bildung. In: Wolfgang Sander (Hrsg.): *Handbuch politische Bildung*. 4., völlig überarb. Aufl., Lizenzausg. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 484-492.
- Schupp, Jürgen (2014): Paneldaten für die Sozialforschung. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden, S. 925-940.
- Schwägele, Sebastian (2015): Planspiel – Lernen – Lerntransfer: Eine subjektorientierte Analyse von Einflussfaktoren. *ZMS-Schriftenreihe*, Band 7, o. O.
- Thatcher, Donald C. (1990): Promoting Learning through Games and Simulations. In: *Simulation & Gaming* 21(3), S. 262-273.
- Usherwood, Simon (2015): Building Resources for Simulations. Challenges and opportunities. In: *European Political Science* 14(3), S. 218-227.
- Weißeno, Georg/Joachim Detjen/Ingo Juchler (2010): *Konzepte der Politik. Ein Kompetenzmodell*. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.
- Witt, Harald (2001): Forschungsstrategien bei quantitativer und qualitativer Sozialforschung. In: *Forum: Qualitative Sozialforschung* 1/2001.
- Wolfe, Joseph/David Crookall (1998): Developing a Scientific Knowledge of Simulation & Gaming. In: *Simulation & Gaming* 29(1), S. 7-20.

## Zu den Passauer Jean Monnet Papieren

Die Passauer Jean Monnet Papiere werden vom Jean-Monnet-Lehrstuhl für Europäische Politik der Universität Passau herausgegeben. Sie dienen der Veröffentlichung von Forschungs- und Projektaktivitäten des Jean-Monnet-Lehrstuhls.

## Zu dieser Ausgabe

Die Veröffentlichung dieser Ausgabe erfolgt im Rahmen der Reihe „Passauer Jean Monnet Dissertationen“, welche den Zweck verfolgt, am Lehrstuhl angefertigte Dissertationen (oder ausgewählte Teile davon) der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die vorliegende Schrift besteht aus dem rahmenden Kapitel, welches als übergeordneter Bestandteil einer publikationsbasierten Dissertation die einzelnen Veröffentlichungen innerhalb dieser vorstellt und in einen größeren Zusammenhang einordnet.

## Impressum

Universität Passau  
Jean-Monnet-Lehrstuhl für Europäische Politik  
Dr. Hans-Kapfinger-Str. 14, 94032 Passau  
E-mail: [jeanmonnet.lehrstuhl@uni-passau.de](mailto:jeanmonnet.lehrstuhl@uni-passau.de)  
Fon: +49 (0)851 509 2981  
Fax: +49 (0)851 509 2977  
[www.uni-passau.de/goeler](http://www.uni-passau.de/goeler)

ISSN: 2194-1580

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Programm für  
lebenslanges  
Lernen