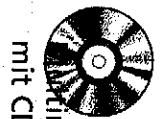


Ulrich Blötz (Hrsg.)

# PLANSPIELE

IN DER BERUFLICHEN BILDUNG

Auswahl, Konzepte,  
Lernarrangements, Erfahrungen



Mediamedia-Publikation  
mit CD-ROM

Aktueller  
Planspielkatalog  
**2005**

Bundesinstitut  
für Berufsbildung

**BIBB**

» Forschen  
» Beraten  
» Zukunft gestalten

Kriz, W.C. (2005). Gaming Simulation - State of the Art. In: U. Blötz & Bundesinstitut für Berufsbildung BIBB Bonn (Hrsg.), Planspiele in der beruflichen Bildung (Hauptartikel im Fachbuch; 4. erweiterte Auflage, S. 247-256). Bielefeld: Bertelsmann.

- Der interaktive Ansatz bezieht die Teilnehmer mit ein: Kein Konsumieren, sondern aktives Testen, Ausprobieren, Erleben ist Teil des Konzepts und fördert die Begeisterung der Teilnehmer für das Angebot.

#### Kontakt

HR IN AKTION – ein Projekt der pik  
Seefeldstrasse 198  
CH-8008 Zürich  
T +41 1 422 55 55  
F +41 43 268 08 78  
office@hr-in-aktion.com  
www.hr-in-aktion.com

Das „Europäische Planspielforum“ wurde 1984 von Dr. Walter Rohn ins Leben gerufen und ist seitdem die renommierteste Veranstaltung zum Thema „Planspiele und Simulationen“ in Europa. Sie findet jährlich im Rahmen der LEARNTEC in Karlsruhe statt.

#### 7.4 „Europäisches Planspiel- forum“

Im Planspielforum haben Anbieter und Anwender die Möglichkeit die unterschiedlichsten Konzepte zu präsentieren. Die Bandbreite reicht dabei von den inzwischen klassischen Konzepten der Computerplanspiele, über Verhaltens- und Brettplanspiele bis hin zu pädagogischen Anleitungen zum Umgang mit diesen unterschiedlichen Spielansätzen und anwendungsbezogenen Workshop-Konzepten zur Umsetzung von umfangreichen Organisationsentwicklungsmaßnahmen.

Kontakt und Abfrage der aktuellen Programmplanungen für die kommende Veranstaltung über:

Mario Gust  
Tel.: 03 32 03/725 31  
E-Mail: MGust.abf@t-online.de

#### 7.5 Gaming Simu- lation – „State of the Art“<sup>156</sup>

Ziel dieses Abschnitts ist es, einige aktuelle Trends der internationalen Planspielszene aufzuzeigen. Die International Simulation and Gaming Association (ISAGA) feierte 2004 ihr 35-jähriges Bestehen. Die jährlichen Conference-Proceedings (die erste ISAGA-Konferenz fand übrigens 1970 in Deutschland statt), aber auch die ebenfalls seit 1970 quartalsweise erscheinende wissenschaftliche Zeitschrift „Simulation & Gaming: An International Journal of Theory, Practise and Research“, sowie das von der britischen SAGSET (Society for the Advancement of Games and Simulations in Education and Training) jährlich herausgegebene „Simulation and Gaming Research Yearbook“ sind empfehlenswerte Quellen für die vertiefte und aktuelle Beschäftigung mit Planspielmethoden. Im deutschsprachigen Bereich ist die 2001 gegründete SAGSAGA (Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association) als Vereinigung von Wissenschaftlern, Praktikern und Anwendern im Bereich von Planspielmethoden zu nennen (siehe [www.sagsaga.org](http://www.sagsaga.org)), die 2004 ein erstes Buch und eine noch umfangreichere CD-Publikation mit aktuellen Planspielbeiträgen herausgegeben hat.

Planspiele sind als dynamische Modelle von realen Lebensprozessen immer auch ein Spiegelbild der gesellschaftlich gerade aktuellen Themen und somit Produkte des „Zeitgeistes“ (van der Hijden, 1996). In den letzten Jahren sind daher wenig überraschend Planspiele zu Themen wie Förderung von Unternehmer- und Gründerqualifikationen (Auchter & Keding, 2004; Liebig, 2004), interkulturelle Kommunikation und Konflikte (Beazley & Lobuts, 1996; Moore, 1996; Hofstede, 1998; Simons, 2001; Kawagoe, 2003; Andreu-Andres & Garcia-Casas, 2004), Umweltthemen, von Klimaschutz über biologische Landwirtschaft bis hin zur Unterstützung kommunaler Nachhaltigkeitsprojekte (Klabbers, Bernabo, Hisschemsiller & Moomaw, 1996; Bisters, 1997; Ulrich, 1998; Ulrich, Borner & Kyburz-Graber, 2001; Hirose, 2003; Kitani, Arai, Hasebe, Nomura & Nakano, 2004; Kriz, Schmitt, Thomé & Ziegler, 2004), Katastrophenmanagement und Sicherheitsstrategien (Quanjel, Willems & Talen, 1998; Tsuchiya, 2001; Borodzicz & van Haperen, 2003; Strohschneider, 2004; Kikkawa, Yamori,

<sup>156</sup> Die umfangreiche Literaturliste zu diesem Abschnitt findet der interessierte Leser auf der begleitenden CD-ROM.

Ajiro & Hayashi, 2004; Holenstein & Bruno, 2004) verstärkt dargestellt worden, um nur einige Beispiele zu nennen.

Nach Klabbers (1999) beinhalten Planspiele Regeln, Akteure und Ressourcen. Planspiele simulieren reale Systemabläufe und beziehen sich dabei immer auch auf real vorhandene Ressourcen, d. h. auf materielle und/oder symbolische Manifestationen der Lebenswelt (z. B. Zeit, Geld, Materie, Energie). Da sich heute technologische Entwicklungen immer rasanter vollziehen, so sind in vielen Bereichen in Planspielen neue Informations- und Kommunikationstechnologien (als Ressourcen) für die Gestaltung einer authentischen realitätsnahen Lernumgebung einzubeziehen. Dies würde bedeuten, dass als materielle Ressource Computer, Internet, Multimedia und entsprechende Software in das Planspiel miteinbezogen werden müssten. Zugleich eröffnen neue Technologien aber auch selbst innovative Möglichkeiten für neue Planspielformen (Klabbers, 2001; Villems, Taremaa & Jesmin, 2001; Martin, 2003; van Houten & Verbracek, 2004).

Seit der schnell wachsenden Bedeutung von „E-Business“ und „E-Commerce“ werden beispielsweise E-Planspiele in diesen Bereichen entwickelt (z. B. Simulation von B2B-Prozessen; Höft, Manschewteus & Stöber, 2004; Schöpf, 2004). Natürlich liegt es bei dieser Thematik besonders nahe, eine Integration von Planspiel und Ansätzen des E-Learning durchzuführen (Rahnu & Kraav, 1999; Schueler, 2001; Bagdonas, Patasiene & Skvernys, 2001; Högsdal, 2001; Keller, 2001; Jiwa, Lavelle & Rose, 2003; Kern, 2003; Shostak & de Hoog, 2004; Fechner & Nill, 2004; Mandl, 2004; Tanabu, 2004). Allerdings wird das Internet mit seinen verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten für Lernplattformen (u. a. Chats, E-Mail, Foren etc.) heute generell immer stärker für eine Reihe von „Fernplanspielen“ genutzt. Sinnvoll erscheinen dabei insbesondere Anwendungen, die Planspielen im Internet ermöglichen, gekoppelt und integriert mit CBT (Computer-Based-Training) und WBT (Web-Based-Training) Lerneinheiten oder im Rahmen der Simulation von sog. „Übungsfirmen“. Ein weiterer Vorteil der Verknüpfung von E-Learning und Planspiel liegt in der Möglichkeit zu virtueller Teamarbeit, die auch im realen Berufsalltag immer wichtiger wird (Silbermann, 2000; Sakiroglu, Riedel & Pawar, 2003; Maharg, 2004). Nicht nur im Bereich von Wirtschaftsprozessen, sondern auch in anderen Bereichen haben sich dabei Internetplanspiele durchaus bewährt, von der Stadtent-

wicklung (Rizzi, 2004) über die Umweltbildung (Hansmann, Weymann, Francke & Scholz, 2003) und Strategieentwicklung bei internationalen Migrationsprozessen (Matthys & Klabbers, 2004) bis hin zur Ausbildung von Juristen (Jäger & Holzhauer, 2004), um wieder nur einige Beispiele anzuführen.

Als Beispiele für den Einsatz neuer Technologie für innovative Planspiele seien zwei Anwendungen der letzten beiden ISAGA-Konferenzen genannt. 2003 wurde in Kizarazu (bei Tokyo, Japan) ein Planspiel demonstriert, welches elektronische Funketiketten nutzte. Hierbei wurden so genannte „RF-ID tags“ verwendet (Radio Frequency Identification Technology), die heute u. a. schon bei der effizienteren Sortierung von Warenpaletten Einsatz finden. Diese „Tags“ haben die Größe eines Knopfes und senden elektronische Wellen aus, die den genauen Standort des Senders angeben (gekoppelt mit einem elektronischen Empfängersystem). Dieses System wurde über entsprechend entwickelte Software mit den Mobiltelefonen der Teilnehmer vernetzt, die dadurch z. B. beim Betreten eines Seminarraumes per SMS relevante Information über das dort gerade laufende Konferenzprogramm erhielten. Als Spiel „Automatic Matching Game“ (Suko, Yokoyama, Yamada, Nagano, Takeuchi & Kato, 2003) wurde dieses System genutzt, in dem Teilnehmer bei der Registrierung nicht nur den „RF-ID tag“ bekamen, sondern auch einen Fragebogen zur eigenen Person bearbeiten mussten. Passten bestimmte Items von so gewonnenen Teilnehmerprofilen zueinander (z. B. „Lieblingsfarbe“) und hielten sich diese Personen in unmittelbarer räumlicher Nähe auf, so wurden diese Informationen und letztlich damit die Teilnehmer selbst über die Mobiltelefone „vermittelt“.

Eine andere Technologie, die in letzter Zeit für Planspiele nutzbar gemacht wurde, sind Infrarot-Abfragesysteme (bekannt u. a. aus Fernseh-Quizshows wie z. B. „Wer wird Millionär“). Jeder Teilnehmer erhält zu diesem Zweck einen Sender, deren Eingaben via Empfänger und Computer mit entsprechender Software verarbeitet werden. Dabei können beispielsweise interessierende Fragen von einer großen Anzahl von Personen gleichzeitig (anonym oder identifiziert) beantwortet werden und die Ergebnisse sofort für alle sichtbar per Beamer projiziert und bei Bedarf diskutiert werden. In großen Gruppen kann man damit aktive Partizipation bei Diskussionen aber auch bei Entscheidungen (Abstimmungen) unterstützen. 2004 auf der ISAGA Konferenz in München wurde da-

bei das mobiTED-Feedbacksystem verwendet um bei einer eigens dafür programmierten Adaption des „New Commons Game“ (es geht dabei um ein Fischereikonfliktspiel und Entscheidungen über das Fangverhalten der einzelnen Spieler) Entscheidungen aller Teilnehmer zeitgleich in die Simulation von Systemabläufen einzubeziehen (Ulrich, Gust, Beyer, Schmid & Stutzer, 2004). Dadurch konnten mehrere hundert Teilnehmer gleichzeitig an dem Planspiel teilnehmen.

Ein anderer aktueller Trend, der ebenfalls ohne moderne Computertechnologie nicht möglich wäre, sind Ansätze zum „Real Time Gaming“ (Lainema, 2004a/b). Hierbei handelt es sich zwar um durchaus klassische geschlossene betriebswirtschaftliche Unternehmensplanspiele, die allerdings nicht rundenbasiert ablaufen (mit Entscheidungsinput, Feedback und Systemveränderungen zwischen den Runden), sondern Entscheidungen werden von den Spielteams (meist simulierte und in Konkurrenz zueinander stehende Unternehmen) in Echtzeit gefällt, im Computersystem sofort verarbeitet und in den Auswirkungen für alle Beteiligten unmittelbar erfahrbar.

Zunehmend wird auch der Dialog zwischen der „klassischen Planspielentwicklerszene“ und Designern von Multimedia und digitalen Spieldesignern geführt. Dies lässt sich nicht nur in der seit 2003 bestehenden Kooperation zwischen ISA-GA und DiGRA (Digital Games Research Association) erkennen, sondern auch anhand einer Reihe von Beiträgen auf Planspielkonferenzen nachweisen, in denen die Verbindung von Planspiel, virtueller Realität, 3D-Spiele-Engines, Rollenspielen im Internet, Cybergaming etc. aufgegriffen wird (z. B. Joldersma, 2001; Wilmott, 2002; Hussain, 2003; Pezzulo & Calvi, 2004).

Allerdings sollten bei aller Begeisterung für neue Techniken die eigentlichen Lernziele eines Planspiels nicht aus den Augen verloren werden. Weiters ist nicht alles, was technisch machbar ist auch didaktisch sinnvoll. Klassische Brettbasierte Planspiele haben durchaus nicht an Wert verloren, sind diese doch in vielen Fällen für die gewählte Zielgruppe didaktisch sinnvoller und häufig in der Kosten-Nutzen-Reaktion effizienter anzuwenden. Nicht einmal bei der Simulation von E-Learning-Prozessen ist ein Internetplanspiel a priori immer die beste Lösung. Ein Beispiel ist das von van der Hijden (2001) entwickelte „TacTecGame – The Tactics of Electronic Commerce“, in dem es um die Simulation der Entwicklung strate-

gischer Visionen und Unternehmensziele und der Entwicklung einer E-Business-Strategie bei der Einführung von E-Commerce in einem Unternehmen geht. Dieses Planspiel kommt dabei vorzüglich ohne jegliche Computertechnologie aus.

Gerade die oben erwähnten Internetplanspiele stellen nicht nur eine technische Herausforderung dar (die meist schon recht gut bewältigt wird), sondern das Problem besteht in erster Linie in der Gestaltung einer sinnvollen Lernumgebung. Die Reflexion von sachlichen und gruppendynamischen Aspekten des Spiels, die gemeinsame Festlegung von Alternativstrategien und Schlussfolgerungen aus dem Erlebten, die Identifikation von typischen (eventuell dysfunktionalen) Verhaltensmustern der Beteiligten, die Diskussion der Beziehungen zwischen Modell und Realität usw. im sog. „Debriefing“ werden in klassischen Planspielanwendungen von „Angesicht zu Angesicht“ in der Teilnehmergruppe diskutiert. Bei Fernplanspielen, in denen die Teilnehmer keine gemeinsame Präsenzphase an einem Ort mehr haben, müssen gute elektronische Debriefing-Konzepte erst entwickelt werden. Die bisher zur Verfügung gestellten Module in Online-Tutorials eignen sich in der Regel maximal für Feedback und Reflexion zu Sachaspekten. Soll lediglich reines Faktenwissen erworben und geprüft werden, so ist dieser Aspekt des Debriefing durchaus ausreichend. Für weitergehenden Kompetenzerwerb, für die Reflexion sozialer Prozesse und für die Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung von Planspielteilnehmern stellen die bisherigen Online-Tutorials aber großteils keine geeignete Reflexionsumgebung dar (am ehesten noch die Nutzung von Videokonferenzen, die in der Praxis jedoch aufwendig ist und kaum zum Debriefing von e-Planspielen eingesetzt wird).

Für die oben dargestellten innovativen Technologien zeigt eine ebenso kritische Betrachtung, dass sie zwar das Potential für effektive Lernumgebungen in sich tragen, derzeit sind es aber weitgehend noch „Spielereien“ ohne allzu viel Wirkung auf die Veränderung von mentalen Modellen und Handlungsmustern der Teilnehmer. Natürlich gibt es Bestrebungen die Technologie auch im Rahmen sinnvoller Lernumgebungen zu nutzen. Ein Beispiel wäre die „Knowledge-Diversity-Methode“ (Gust & Kriz, 2004), in der durch ein spezielles mehrdimensionales Kommunikationsdesign und durch die konsequente Anwendung einer Diskursethik möglichst vielfältige und gleichberechtigte Kommunikationsprozesse in großen Gruppen letzt-

lich zu verbindlichen gemeinsamen Entscheidungen im Konsens führen können. Diese offene „frame-game“ Planspielmethode verwendet dazu u. a. das mobiTED-Infrarot-Feedbacksystem (s. o.).

Damit wurde hier zugleich schon ein aktuell wieder vermehrt in den Vordergrund tretender Problembereich thematisiert, nämlich die Gestaltung einer adäquaten Planspiel Didaktik. In den letzten Jahren ist dieses Thema im Rahmen der Diskussion um Qualitätssicherung bei Planspielen aufgegriffen worden. Dabei werden Qualitätsaspekte beim Design eines Planspiels, für Planspielprodukte selbst und für die Planspiel durchführung thematisiert. Hierbei spielt auch die Planspieltrainerqualifizierung eine wesentliche Rolle (Leigh & Spindler, 2004; Kato, 2004). Eine wesentliche Erkenntnis ist, dass es für Lerneffekte bei weitem nicht ausreicht, Teilnehmer einfach „nur“ mit einem vom Komplexitätsgrad her angemessenen und inhaltlich korrekten Modell der Realität im Planspiel zu konfrontieren. Vielmehr existiert eine Reihe von planspiel didaktischen Rahmenbedingungen, die schon im Planspiel design geplant und in der Spielsituation von den Planspielleitern dann auch entsprechend umgesetzt werden müssen (Kriz, 2000). Dazu zählt u. a. die Gestaltung eines effektiven Debriefing bzw. die Umsetzung von wirksamen Transfermodulen, die die Anwendung des im Planspiel Erlebten in der Berufswelt sicherstellen (Lederman & Kato, 1995; Kriz & Nöbauer, 2002; Wenzler, 2004). Einerseits werden diese Themen im Sinne einer Professionalisierung der Planspiel Disziplin derzeit in ISAGA und SAGSAGA im Zuge von Bestrebungen zur Planspielprodukt- und Planspielleiterzertifizierung erörtert, andererseits bilden diese Aspekte auch den Schwerpunkt der letzten ISAGA Summer-Schools. Diese Weiterbildungslehrgänge wurden 2004 zum Thema „The Art and Science of Gaming/Simulation Design“ und 2005 zum Thema „Facilitation and Debriefing of Simulation/Games“ angeboten. Einige zentrale Forderungen und Kriterien der Qualitätssicherung sind im Kapitel 5 dieses Buches ausführlich dargestellt (vgl. Kriz & Hense, 2005).

Verbunden mit der Qualitätssicherung von Planspielen ist die ebenfalls zunehmend ernsthafte geführte Diskussion um die Evaluation von Planspielen (vgl. u. a. wieder den Beitrag von Kriz & Hense, 2005 in diesem Buch). Dabei geht es nicht nur um Fragen der Gestaltung von summativen Wirkungsana-

lysen und Qualitätsanalysen von Planspielen (Plummer, 1996; Vissers, Peters, Heyne & Geurts, 1998; Rising, 2003; Kriz & Brandstätter, 2003; Jiwa & Lavelle, 2003), sondern auch um die Anwendung theoriebasierter formativer Evaluation. Eine Kombination verschiedener Evaluationsansätze mit einem theoriebasierten Modell ist erstmalig im deutschen Sprachraum in dem von der Europäischen Union (Leonardo-da-Vinci-Programm) geförderten „Simgame-Projekt“ 2003–2004 durchgeführt worden (vgl. Puschart & Weinert, 2004; Kriz & Hense, 2004). Hindergrund für dieses – hinsichtlich Planspielevaluation richtungweisenden – Projektes ist die bei der theoriebasierten Evaluation übliche Definition eines sog. „logischen Modells“, d. h., es wird von einer „Theorie“ des Evaluationsgegenstandes ausgegangen (Hense, 2004; Hense & Kriz, 2005). Ein solches logisches Modell repräsentiert die theoretischen Annahmen, die dem Design und der Durchführung einer Maßnahme implizit oder explizit zugrunde liegen. Im Fall von Planspielen ist von einem logischen Modell zu fordern, dass es aufzeigt, wie (!) die Teilnahme an dem Planspiel zu den erwünschten Lernergebnissen und Projektzielen führt (klassische Ansätze liefern hingegen lediglich Erkenntnisse darüber, ob (!) eine Planspielmaßnahme erwünschte Ergebnisse bringt). Daher müssen zu seiner Erstellung nicht nur Ergebnisse der aktuellen Planspielforschung (z. B. Faria, 2001; Garris, Ahlers & Driskell, 2002) berücksichtigt werden, sondern vor allem aktuelle lernpsychologische Ansätze wie den des „problemorientierten Lernens“ (Mandl & Gerstenmaier, 2000; Hense, Mandl & Gräsel, 2001; Kriz & Gust, 2003) sowie Modelle der Qualität von Unterricht und Lernumgebungen (Ditton, 2000, 2002; Friedrich, Hron & Hesse, 2001).

Im Bereich der Weiterentwicklung von Methodik und Theorie von Planspielmethoden sollen abschließend zwei aktuelle Diskussionspunkte herausgegriffen werden, wobei hier beide Impulse von Jan Klabbers, dem langjährigen Generalsekretär der ISAGA, ausgingen.

Nach einem Ansatz von Simon (1969), der im Diskurs von Planspielen neuerdings wieder aufgegriffen wird (Klabbers, 2003), bedeutet „Design“ ganz allgemein die Entwicklung und Anwendung von Strategien in Organisationen zur Veränderung bestehender dysfunktionaler Situationen mit dem Ziel der Herstellung erwünschter Situationen. Dieser Ansatz des „design-in-the-large“ ist auch die Basis von Wissensmanagement, denn

dieses Design zielt auf die Veränderung von inadäquaten Strukturen und Prozessen auf individueller (z. B. unangemessene Überzeugungen, fehlendes oder träges Wissen), sozialer (z. B. hinderliche Kommunikationsmuster, unzureichende Handlungskompetenz) und organisationaler Ebene (z. B. fehlende „Teamkultur“, zu starre Hierarchisierung). Offene Planspiele, die Organisationsmitglieder in das Design von Planspielen mit einbeziehen, werden in diesem Zusammenhang als „design-in-the-small“ (DIS) bezeichnet, das aber mit dem „design-in-the-large“ (DIL) verknüpft werden kann. In der laufenden Diskussion geht es nun darum zu klären, in welcher Weise DIS und DIL theoretisch zusammenspielen und praktisch nutzbringend kombiniert werden können (Kriz, 2003; Kriz, Puschert, Karl & Dufter-Weis, 2003). Diese Fragestellung ist insbesondere auch für das Anwendungsfeld von Planspielen bei der Organisationsentwicklung mit offenen oder halboffenen Planspielmethoden von hoher Relevanz (Ruohomäki, 2003). Dabei werden z. B. in einem rückgekoppelten Prozess immer wieder neue Alternativmodelle von Realität (DIS) entwickelt und ausprobiert, die eine Zukunftsvision bzw. einen erwünschten Soll-Zustand eines Systems im Planspiel repräsentieren. Dieses Planspielmodell wird immer weiter optimiert, so lange bis alle Beteiligten mit den im Planspiel simulierten Arbeitsabläufen einverstanden sind. Dann wird die Organisation entsprechend dem Planspielmodell real verändert (DIL).

Eine zweite aktuelle theoretische Auseinandersetzung mit praxisrelevanten Folgewirkungen ist die von Klabbers (2004) aufgebrachte Diskussion der Planspieldisziplin aus zwei traditionell antagonistischen Perspektiven, der „Science of Design“ und der „Science of Analysis“. Einerseits ist Planspielentwicklung eine „praktische Kunst“, es geht u. a. um das Design von Planspielen mit klar definierten Anwendungskontexten und -zielen (häufig einmalig auf den Einzelfall optimiert zugeschnitten). Erfolg bemisst sich hier eher pragmatisch anhand der Nützlichkeit praktische Probleme angemessen zu bewältigen. Andererseits werden Planspiele im Sinne einer „theoretischen Forschung“ von Wissenschaftlern in den jeweiligen Fachdisziplinen zur Generierung und Überprüfung von spezifischen Theorien benutzt (Herz & Blätte, 2000; Kriz, 2005), häufig in Form von quasiexperimentellen Designs, womit aber durchaus im Sinne angewandter Forschung praxisrelevante Erkenntnisse gewonnen werden können. Erfolg bedeutet hier

aber eher eine Bestätigung oder das Verwerfen von Theorien und/oder die Möglichkeit der Weiterentwicklung theoretischer Konzepte, die möglichst allgemein gültige Gesetzmäßigkeiten beschreiben. Die derzeit geführte Diskussion versucht die Gegensätze herauszuarbeiten, aber auch die potenziellen wechselseitigen Bezüge in einer Synthese zu verbinden und das Zusammenspiel beider Zugänge für die Weiterentwicklung der Planspieldisziplin fruchtbar zu machen.

#### Ausblick

Die große Anzahl aufwändiger Simulationen sozialer Prozesse für Bildungszwecke sowie der ungehemmte Entwicklungsdrang sind Beleg für den Bedarf an simulationsgestützten Lernmedien. Planspiele haben als alternative Lernwelten für schulisches Lernen gute Chancen, in der nicht-technischen Fachbildung eine neue handlungsorientierte Lernkultur durchzusetzen.

Zunehmend werden Konstruktionserfahrungen zu Simulationen und Planspielen synergetisch für leistungsfähigere Konstruktionsprozesse genutzt, die vielleicht schon bald den Sprung der „Planspielbranche“ in eine neue Produktions- und Angebotsdimension hoch entwickelter und zugleich preiswerter Produkte ermöglichen. Das vorliegende Buch und insbesondere das BIBB-Planspielforum sollen dafür einen Beitrag leisten.

Zugleich wird zunehmend bewusst, dass sich neue Lernansätze bzw. anspruchsvolle Trainingsszenarien nicht ohne speziell qualifizierte Trainer verbreiten lassen. Das Motto „Vom Lehrer zum Trainer/Moderator“ sollte Leitgedanke für einen Entwicklungspfad des Personals beruflicher Bildung sein. Nach Ansicht der Autoren sind über die Lehrer- und Ausbilderweiterbildung hinaus Hochschulstudienangebote „Trainer“ zeitgemäß, im Besonderen auch, um das in den verschiedenen Trainingsansätzen liegende weitgreifende didaktische Potenzial zu erschließen.

Für weitere Ideen und Anregungen sind wir dankbar.