

Sebastian Schwägele, Birgit Zürn, Friedrich Trautwein (Hrsg.)

Planspiele - Erleben, was kommt

Entwicklung von Zukunftsszenarien und Strategien

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Schwägele, Sebastian; Zürn, Birgit; Trautwein, Friedrich (Hrsg.):

Planspiele – Erleben, was kommt : Entwicklung von Zukunftsszenarien und Strategien / Sebastian Schwägele ; Birgit Zürn ; Friedrich Trautwein (Hrsg.). –

Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2014

(ZMS-Schriftenreihe ; Bd. 5)

ISSN 2192-7502

ISBN 978-3-7357-9302-7

© 2014 Sebastian Schwägele, Birgit Zürn, Friedrich Trautwein

Lektorat: Birgit Zürn

Layout und Satz: Sebastian Schwägele

Umschlaggestaltung: Sebastian Schwägele

Herstellung und Verlag: Books on Demand GmbH, Norderstedt

Inhaltsverzeichnis

Vorwort der Herausgeber.....	7
Aus dem Sandkasten in die Vorstandssitzung.....	11
<i>Kai Berendes, Magne Myrteveit</i>	
Business Wargames zur Entwicklung von Strategien	19
<i>Nils Högsdal, Manuel Pflumm, Felix Daul</i>	
Managementsimulation als korporativer Lernprozess zur Rationalitätssicherung.....	33
<i>Jan-Philipp Büchler, Sabine Quarg</i>	
Lifecycle Management von Product-Service Systems	69
<i>Thomas Süße</i>	
Einsatz von Logistikplanspielen an deutschen Hochschulen.....	87
<i>Johann Bergmann, Carlos Jahn, Daniel Gwinner, Dominik Meyer-Lomax</i>	
Performance Messung zur Ergebnis- und Liquiditätssteuerung	103
<i>Bettina Binder, Michael Dietrich, Angela Wenzel</i>	
Planspiele zur Nachhaltigkeit	117
<i>Michael Stroh</i>	
Wandel durch Verhandlung – Verständnis durch Erleben	135
<i>Wolfgang Gruber, Lorenz Probst</i>	
Planspiel und Wirtschaftsenglisch im Trainerdoppel	151
<i>Torsten Forberg, Silvia Scheinert</i>	
Kulturtechnik Unternehmensplanspiel.....	163
<i>Stefan Böhme, Tobias Conradi, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer</i>	

Blackout – und morgen sitzen wir im Dunkeln?	179
<i>Arne Maibaum, Eric Treske</i>	
Herausforderungen in der Kriegsursachenforschung.....	195
<i>Steven Kawalle</i>	
Beiträge auf Planspiel+	
Moot-Court - Planspiele in der juristischen Ausbildung.....	211
<i>Daniel Bartschat</i>	
Da ist Musik drin – eine vergleichende Betrachtung.....	212
<i>Birgit Zürn</i>	
Single-Player-Planspiele oder Planspiele mit realer Konkurrenz?	
Das Einsatzgebiet sollte entscheiden!	213
<i>Florian Gaspar</i>	
Autoren	214

Vorwort der Herausgeber¹

Unsere heutige Zeit ist geprägt von Veränderungen, Schnellebigkeit und Umbrüchen. Und fast täglich wird in der Presse von Krisen berichtet, beispielsweise von gewalttätigen Auseinandersetzungen in der Ukraine, dem Bürgerkrieg in Syrien, Unruhen in den arabischen Ländern. Nicht zu vergessen sind auch die Sturmfluten an der Küste, die Hochwasserwelle von Passau bis Hamburg, die immer noch andauernden Proteste im Zusammenhang mit dem Bau eines neuen Bahnhofs in Stuttgart.

All diesen Situationen ist gemeinsam, dass sie von Menschen einen Umgang mit kritischen Situationen verlangen, der Schaden möglichst von Menschen und materiellen Gegenständen fernhalten oder verhindern sollen. Meist gestaltet sich die Sachlage sehr komplex, extrem dynamisch und unübersichtlich.

Wie Menschen auf solche verantwortungsvollen Situationen vorbereitet werden sollen, ist eine Fragestellung, die nicht erst in den letzten Jahren entstanden ist. Vor einer solchen stand bereits Christoph Weickhmann vor 350 Jahren. In seinem 1664 erschienenen Buch „New-erfundenes grosses Königs-Spiel“ beschreibt er eine Abwandlung der klassischen Schachspiels. Sein Ziel ist es, durch die Abwandlungen das Schachspiel der Realität anzupassen, um es dann zur Ausbildung für militärische Situationen nutzen zu können. Von da ab beginnt eine bewegte Geschichte der Methodenentwicklungen, die mal freiere, mal strengere Spielformen (rigid-rule-games und free-form games, vgl. Blötz 2005) hervorbrachte. Von großer Bedeutung für die methodischen Ansätze der heutigen Planspielmethode sind die Entwicklungen ab Mitte des letzten Jahrhunderts. In dieser Zeit wurde die Nutzung des methodischen Kerns für die Optimierung von Strategien und Systemen verwendet, ein Bereich, der unter dem Namen Operational Research bekannt wurde. Das Ziel war auch hier, das Potenzial des Zusammenspiels von Simulation realer Geschehnisse und realen Menschen mit Hilfe eines „spielerischen“ Ansatzes zu nutzen. Gesucht wurde nach Möglichkeiten, potenzielle zukünftige Entwicklungen zu verstehen und mit diesen umgehen zu lernen.

Dick Duke, einer der Urväter der modernen Planspielmethode veröffentlichte 1974 das bekannte Buch „Gaming – The Futures Language“ und beschreibt darin die Planspielmethode als Form der Kommunikation, welche vor allem auf die Zukunft

¹ Sämtliche Begriffe in diesem Sammelband gelten geschlechtsunabhängig. Aus Gründen der Vereinfachung und besseren Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, sofern es sich nicht explizit um weibliche Akteure handelt.

ausgerichtet ist (vgl. Duke 1974, S. 11). Im Gegensatz zu anderen Kommunikationsformen bietet sie für Duke im Planspiel die Möglichkeit, in einem interaktiven Austausch- und Diskussionsprozess Entwicklungsmöglichkeiten vor auszudenken und adäquate Reaktionen zu entwickeln.

Das Europäische Planspielforum 2013 widmete sich der Herausforderung, Menschen auf Unsicherheiten, Krisen und Situationen vorzubereiten, die durch Kontrollverlust geprägt sind. Diskutiert wurden aber auch Möglichkeiten, die dabei entstehenden Chancen durch Wachstum, Technologiesprünge und neue Methoden und Verfahren zu nutzen. Der vorliegende Sammelband führt die Diskussion der Tagung fort, vertieft und ergänzt sie um weitere Diskussionsbeiträge. Im Fokus des Forums wie auch dieses Buches steht die Frage, wie spielerische Ansätze dazu beitragen können, mit den oben beschriebenen Herausforderungen umzugehen und diese offensiv zu nutzen.

Der vorliegende fünfte Band der ZMS-Schriftenreihe umfasst eine Reihe von Beiträgen, die schwerpunktmäßig aus dem Hochschulkontext kommen. Allen gemein ist, dass sie Planspiele oder ähnliche Lehr-Lern-Methoden einsetzen, um den Herausforderungen der Zukunft besser begegnen zu können. Die ersten vier Artikel nutzen Planspiele zur Strategiefindung in verschiedenen komplexen Szenarien. Im Mittelteil werden konkrete Planspiele und -konzepte zu Themenfeldern wie der Logistik, der Nachhaltigkeit aber auch zu internationaler Zusammenarbeit und Bilingualität vorgestellt. Der letzte Teil ist Forschungsansätzen gewidmet, die ebenfalls einen erfolgreicherer Umgang mit Unsicherheit, mit Komplexität und Zukunftsszenarien zum Ziel haben und hierfür die Planspielmethode nutzen.

Auch in diesem Band der Schriftenreihe verbindet das cross-mediale Format das klassische Printmedium mit den Vorzügen neuer medialer Möglichkeiten. Im zweiten Abschnitt des Buches „Beiträge auf Planspiel+“ stehen Appetizer zu Blog-Beiträgen, die in voller Länge auf der Internet-Plattform **Planspiel+** zu finden sind. Über QR-Codes oder die URL ist die Verbindung zu den Artikeln möglich.

Die multimediale Plattform **Planspiel+** ist konzipiert als „Wissensmarktplatz“ für die Community. Ziel ist es, Planspielinteressierten Informations- und Interaktionsangebote zu machen und den Austausch und die Innovationskraft der Community zu stärken. Einer der Bausteine von **Planspiel+** ist der Blog, in dem Planspieler Ansätze, gute Ideen oder kritische Fragen beleuchten können. Er gibt auch die Möglichkeit,

von Konferenzen, Summerschools und Tagungen zu berichten und so Erfahrungen zu teilen.

Neben dem Blog bietet **Planspiel+** aber weit mehr: Es steht eine umfassende Literaturdatenbank mit einer großen Zahl an Quellen aus dem Themenfeld Planspiel zur Verfügung. Die Suchfunktion hilft dabei, schnell die passenden Quellen zu finden. Zudem sind viele Quellen mit Rezensionen versehen. Der Bereich Fragen & Antworten ermöglicht es, fachspezifische Themen und spezielle Fragen zu diskutieren. Die Rubrik Veranstaltungen informiert über Möglichkeiten, sich auch in der realen Welt zu treffen und auszutauschen. Und über zahlreiche Linklisten finden Interessierte auch planspielaffine Institutionen und beispielsweise Planspielwettbewerbe. Die Pläne für die Zukunft sehen vor, die Angebote von **Planspiel+** nach und nach weiter auszubauen.

Wir möchten mit diesem Band fachlichen Input liefern, damit sich die Methode auch zukünftig weiterentwickelt. Außerdem möchten wir dazu anregen, sich aktiv an diesem Entwicklungsprozess zu beteiligen.

Stuttgart, den 31. März 2014

Birgit Zürn, Sebastian Schwägele und Friedrich Trautwein

Literaturverzeichnis

Blötz, Ulrich (2005): Planspiele in der beruflichen Bildung – Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen. 4. überarb. Auflage. Bonn: Bundesinstitut für Bildungslehre.

Duke, Richard D. (1974): Gaming - The Future's Language. SAGE Publications. New York, London, Sydney, Toronto: John Wiley & Sons.

Weickhmann, Christoph (1664): New-erfundenes grosses Königs-Spiel. Mit angehencktem und darauss gezogenem Staats-und Kriegs-Rath ... in den Truck gegeben durch Christoph Weickhmann.