

## Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie? Ergebnisse einer Pilotstudie zum Planspiel "Alte Linde"

Bohla, Marie; Leunig, Johanna; Oberle, Monika

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

**Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:**

Verlag Barbara Budrich

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bohla, M., Leunig, J., & Oberle, M. (2022). Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie? Ergebnisse einer Pilotstudie zum Planspiel "Alte Linde". *Politisches Lernen*, 40(1-2), 19-27. <https://doi.org/10.3224/pl.v40i1-2.03>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Marie Bohla, Johanna Leunig und Monika Oberle

## Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?

### Ergebnisse einer Pilotstudie zum Planspiel „Alte Linde“

Planspiele sind eine bewährte Methode der politischen Bildung, um komplexe Zusammenhänge handlungsorientiert zu vermitteln. Forschungsergebnisse unterstreichen ihr Potenzial, bei Teilnehmenden politisches Interesse und Selbstwirksamkeitsüberzeugungen sowie Kenntnisse über politische Prozesse, Strukturen und Inhalte zu fördern. Bisher gibt es jedoch kaum Angebote, die Schüler:innen zu einer kritischen Auseinandersetzung mit den Themen Wohnraum als gesellschaftliches Konfliktfeld und politischem Protest einladen. Das Planspiel „Alte Linde“ greift dies auf und simuliert den Umgang von Jugendlichen mit der bevorstehenden Verdrängung eines von ihnen genutzten Kulturzentrums. Der vorliegende Beitrag präsentiert erste Ergebnisse einer empirischen Begleitstudie zu dem Planspiel.

#### 1. Wohn- und Freiraum als gesellschaftliches Konfliktfeld

Sorgenfreies Wohnen ist ein existenzielles Grundbedürfnis, das nicht überall und für jede:n erreichbar ist. Zunehmend erschweren steigende Mietpreise den Zugang zum Wohnungsmarkt in deutschen Groß- und Universitätsstädten. Denn hier besteht eine besonders ausgeprägte Diskrepanz zwischen Angebot und Nachfrage, die wiederum auf Tertiärisierung, Bevölkerungszug und einen Wandel der Haushaltsstrukturen zurückzuführen ist. Von dem erschwerten Zugang zum Wohnungsmarkt der Großstädte und Ballungszentren betroffen sind auch viele junge Menschen, die nach dem Abschluss von Schule und Ausbildung fernab des Elternhauses nach bezahlbarem Wohnraum in geeigneter Lage suchen.

Neben einer zu geringen Neubauaktivität, die als eine Ursache des städtischen Wohnraummangels identifiziert wird, haben auch Veränderungen in der Wohnungspolitik die Anspannung auf dem Wohnungsmarkt genährt. Während Städte und Kommunen sich aus dem sozialen Wohnungsbau zurückzogen und öffentliche Wohnungsbauunternehmen privatisiert wurden, nahmen börsennotierte Unternehmen eine marktdominierende Stellung im Wohnraumsegment ein. Das stark gewachsene Interesse am Immobilienmarkt als Investment hat Mietpreise steigen lassen und Angebot- und Nachfragestrukturen verändert.

Die Folgen dieser Veränderungen werden auch unter dem Begriff der Gentrifizierung diskutiert. Er charakterisiert sozialräumliche Entwicklungsprozesse bestimmter innerstädtischer Lagen. Davon betroffen sind vor allem attraktive, innenstadtnahe Lagen mit Altbaubestand und „post-industrielle oder phasenweise marginalisierte Quartiere mit hohem baulichem und räumlichem Potenzial“ (von Lojewski 2013, S. 177). Die Veränderung solcher Quartiere wird in der Regel von außen angestoßen, zum Beispiel durch den Zuzug von Haushalten mit größeren finanziellen Ressourcen. Diesem Zuzug und letztlich dem Interesse ökonomischer Großakteure geht dabei

häufig eine symbolische und kulturelle Aufwertung eines Viertels durch Menschen voraus, die auf niedrige Mieten angewiesen sind, jedoch über kulturelles Kapital verfügen und alternative Lebensentwürfe verwirklichen. Dabei entstehen Cafés, Kneipen, kleine Gewerbe, urbane alternative Freiräume sowie soziale und ethnische Vielfalt und damit eine Atmosphäre, die das Quartier auch für Außenstehende mit höherem Bildungsstand und Einkommen zu einer attraktiven Wohngegend macht und die Aufmerksamkeit von Investor:innen auf sich zieht. Die alternative Infrastruktur aus Cafés, Kleingewerbe und alternativen Rückzugsräumen ändert sich und weicht Modernisierungen. Gewerbetrieben steigen, Mietwohnungen werden saniert, in Eigentumswohnungen umgewandelt oder durch Neubauten ersetzt. Weil sie sich die Mieten nicht mehr leisten können oder der ursprüngliche Charakter des Viertels verloren geht, verlassen alteingesessene Bewohner:innen das Viertel, während Zugezogene oder Investor:innen, die zu Wohnungseigentümer:innen und Vermieter:innen geworden sind, von der Wertsteigerung finanziell profitieren.

Unter dem Begriff der Gentrifizierung wird also ein innerstädtischer Entwicklungsprozess einzelner Viertel zusammengefasst, der nicht nur mit einem räumlich-architektonischen, sondern auch soziökonomischen und kulturellen Strukturwandel einhergeht (Krajewski 2006, S. 37). Mit der Sanierung der baulichen Substanz geht auch „die Verdrängung der angestammten Bevölkerung durch statushöhere Bewohner:innen“ einher (Fassmann 2009, S. 167). Letzteres, die sukzessive Verdrängung und folglich die Segregation der statusniedrigeren Bevölkerung von den nachfolgenden Akteur:innen, macht dabei das wesentliche Merkmal einer Gentrifizierung aus. Gentrifizierungsprozesse verlaufen daher selten konfliktfrei. Der Raum in der Stadt wird zum Politikum, (Anti-)Gentrifizierung zum politischen Aktionsfeld. Besonders sichtbar wird das Konfliktpotenzial in den deutschen Groß- und Universitätsstädten. Unter Losungen wie „Wem gehört die Stadt?“ stoßen Gentrifizierungsprozesse hier regelmäßig unterschiedliche Protestaktionen an – wie z. B. Hausbesetzungen, Demonstrationen oder Vandalis-

mus gegen Symbole des auf dem Immobilien- und Wohnungsmarkt durchsetzungsstarken Wohlstands.

## 2. Wohnraumkonflikte als Gegenstand politischer Bildung – der Ansatz Planspiel

Mit ihrem Bezug zu existenziellen Bedürfnissen von Menschen, ihrer ausgeprägten Konflikthaftigkeit und regelmäßigem öffentlichkeitswirksamen Protestgeschehen in Deutschland, insbesondere in Großstädten, ist Wohnraumpolitik damit ein sehr relevanter und hochaktueller Gegenstand politischer Bildung. Das Themenfeld eignet sich dafür, sich mit der gesellschaftlichen und politischen Konflikten zu Grunde liegenden Pluralität von Interessen und Weltanschauungen auseinanderzusetzen, das grundsätzliche Spannungsverhältnis von Grundrechten zu veranschaulichen sowie Partizipations- und Protestformen anhand der Kriterien Legalität, Legitimität und Effizienz zu betrachten. An konkreten Fällen können generelle Konfliktstrukturen und die Vielfalt an existenten Protestformen exemplarisch veranschaulicht und reflektiert werden. Konflikte um Wohnraum können dabei politischer Bildung als Lernanlass dienen und über unterschiedliche Zugänge erschlossen werden.

Ein interaktiver, handlungs- und teilnehmenden-, problem-, konflikt- und prozessorientierter didaktischer Ansatz sind Planspiele, mit denen für die Teilnehmenden sowohl die politische Interessen- und Meinungsvielfalt, als auch politische Aushandlungs- und Entscheidungsprozesse unmittelbar erfahrbar werden (vgl. Massing 2004; Petrik / Rappenglück 2014). Ergebnisse empirischer Forschung zum Einsatz von Planspielen in der politischen Bildung zeigen, dass bei Teilnehmenden neben dem Erwerb politischer Kenntnisse insbesondere die Einsicht in die Vielfalt vorhandener, schwer vereinbarer Interessen sowie in die Relevanz von Kompromissen und Perspektivenübernahme in der Politik steigt (vgl. Oberle et al. 2020). Auch werden Motivationen wie politisches Interesse und Selbstwirksamkeitsüberzeugungen gefördert, auch bei vorab wenig interessierten Teilnehmenden, und politische Handlungsbereitschaften erhöht (vgl. Oberle / Leunig 2018). Erste Befunde zu den Wirkungen von Online-Planspielen weisen auf deren (u. a. motivationsfördernde) Potenziale, aber auch Einschränkungen hin, die u. a. technische Instabilitäten, Diskussionserlebnisse und Teamarbeit betreffen (vgl. Ivens / Oberle 2020). Planspiele, die politischen Protest oder das Thema Wohnraumkonflikte fokussieren, liegen bislang allerdings kaum vor.

Im Projekt „Bundesfachstelle Linke Militanz“, das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Programm „Demokratie leben!“ gefördert wird, wurde ein solches Planspiel rund um einen Konflikt um städtischen Freiraum für Jugendliche entwickelt, erprobt und begleitend erforscht. Im vorliegenden Beitrag werden erste Ergebnisse der Begleitforschung präsentiert, wobei sowohl die Bewertung des Planspiels durch die teilnehmenden Schüler:innen, als auch die Wirkungen des Spiels auf

ihre politischen Kenntnisse, Einstellungen, Motivationen und Handlungsbereitschaften beleuchtet werden.<sup>1</sup>

## 3. Das Planspiel *Alte Linde*

Das Planspiel „*Alte Linde. Urbane Rückzugsräume schützen! Aber wie?*“ (Abb. 1) wurde in Kooperation mit dem CIVIC Institut für internationale Bildung für die Zielgruppe Schüler:innen ab der neunten Klassenstufe entwickelt. Die Themen Gentrifizierung und politischer Protest können im Planspiel anhand eines Fallbeispiels kennengelernt und konkret diskutiert werden. Die Teilnehmenden erhalten per Losverfahren eine Rollenkarte, wobei ihnen die Positionen in der Debatte zum Problem der Gentrifizierung im Kontext von Stadtentwicklungsprozessen oftmals neu sind. Im Zentrum der Diskussion steht die bevorstehende Verdrängung des von Jugendlichen genutzten Kulturzentrums „Alte Linde“ durch städtebauliche Maßnahmen externer Investor:innen.



Abb. 1: Das Logo „Alte Linde“ (Gestaltung: Tanja Wehr)

Das Kulturzentrum *Alte Linde*, dessen Abriss droht, befindet sich im Stadtteil Lindewitz auf einem ehemals industriell genutzten Gelände der fiktiven Stadt Briesburg. Nicht nur der Bestand an Altbauten und der damit verbundene Charme, sondern auch eine generationenübergreifende, kulturell vielfältige Bevölkerung mit alternativen Lebensentwürfen machen den Stadtteil Lindewitz zu einem besonders lebenswerten Ort. Immer attraktiver wurde der Stadtteil damit auch für Zuzügler:innen und schließlich für Investor:innen, die hier Potenzial für lukrative Investments im Immobiliensegment ausmachen. Betroffen vom Prozess der Gentrifizierung ist nicht mehr nur das ursprüngliche und eigentümliche Lindewitzer Wohn- und Gewerbesegment, auch das Kulturzentrum am Rande des Stadtteils, das seit vielen Jahren von verschiedenen Jugendgruppen zur Auslebung ihres sozialen und politischen Engagements genutzt wird, ist nun Verhandlungsobjekt zwischen Stadt und Investor. Das Kulturzentrum soll einem modernen Bauvorhaben weichen, womit ein urbaner Rückzugsort zur Disposition steht, der in den letzten Jahrzehnten vielen Jugendlichen eine

<sup>1</sup> Gedankt sei Katharina Heise, Sven Ivens und Birgit Redlich, Wissenschaftliche Mitarbeitende im Projekt Bundesfachstelle Linke Militanz, für die Mitwirkung an der Entwicklung des Planspiels und der Begleitforschung.

kreative Ausgestaltung ihrer Freizeit sowie ihres politischen und sozialen Lebens erlaubte. Wo sollen die *Lindenbiker* in Zukunft ihre Fahrradwerkstatt betreiben? Wie kann die *Alte Linde Foodbank* künftig die Essensausgabe für Bedürftige organisieren, wenn die Räumlichkeiten dafür nicht mehr zur Verfügung stehen? Und wo soll sich die *Sozialistische Jugendbewegung Lindewitz* treffen, um über alternative Gesellschaftsformen zu diskutieren?

Insgesamt gibt es elf verschiedene Interessengruppen (u. a. CJB LINDEWITZ – Christliche Jugendbewegung in der Alten Linde, CHANGE FOR NATURE – Naturschützer:innen in der Alten Linde, R-GRUF – Radikal gegen Rassismus und Faschismus) und maximal 30 Rollen (u. a. naturschutzbewegte:r Student:in, Sozialarbeiter:in, alteingesessene:r Sozialist:in), die sich nun um die Zukunft der *Alten Linde* sorgen. Im Angesicht des drohenden Abrisses ist im Kulturzentrum eine Jahresversammlung geplant. Alle Mitglieder sind sich einig, dass die *Alte Linde* erhalten bleiben muss. Aber die Ideen über Mittel und Wege, wie das erreicht werden kann, könnten unterschiedlicher nicht sein.

Im Rahmen des skizzierten spielerischen Geschehens haben die Schüler:innen nun die Aufgabe, aus unterschiedlichen Perspektiven heraus zu diskutieren, wie der Fortbestand des vielseitig aber gemeinsam genutzten Kulturzentrums gesichert werden kann. Verschiedene Formen politischen Protests und weitere mehr oder minder radikale Vorschläge aktiv zu werden, um den Verkauf des Geländes zu verhindern, stehen dabei zur Diskussion (vgl. Abb. 2).

Der Fokus des Planspiels liegt demnach auf einer Problemsituation, wie sie durch die Verdrängung von alteingesessenen Bewohner:innen und einer aktiven soziokulturellen Szene in innerstädtischen Quartieren durch profitablere Nutzungsformen im Kontext moderner und vermeintlich aufwertender Stadtentwicklungsprozesse ausgelöst werden. Die Spieler:innen erhalten anhand des skizzierten Fallbeispiels die Gelegenheit, sich mit dem Thema



Abb. 2: Auswahl von Protestformen (Gestaltung: Tanja Wehr)

Gentrifizierung und politischem Protest in der Demokratie aus unterschiedlichen Perspektiven auseinanderzusetzen. Im Mittelpunkt des Spiels steht die Frage, wie der Erhalt des Kulturzentrums gesichert werden kann, obwohl Stadtrat und Investor bereits großes Interesse daran signalisiert haben, das defizitär wirtschaftende und baufällige Projekt durch ein moderneres und finanziell lukrativeres Vorhaben zu ersetzen. Dabei soll das Planspiel den Teilnehmenden Raum für kreative Lösungsmöglichkeiten und autonome Entscheidungsfindung geben.

Die Durchführung des Planspiels inklusive thematischer Einführung und Auswertung nimmt ca. sechs Zeitstunden in Anspruch. Die Spielleitung führt eingangs in das Themenfeld Gentrifizierung und Protest ein, wobei diese Vorbereitung auch in vorangegangenen Unterrichtseinheiten erfolgen kann. Vorkenntnisse im Themenfeld sind zwar keine Voraussetzung, um am Spiel teilnehmen zu können, sind jedoch dem Diskussionsniveau zuträglich.

Die Teilnahme am Planspiel soll die Entwicklung von Kenntnissen, Kompetenzen und Einstellungen fördern, die zu einem reflektierten gesellschaftlichen Engagement motivieren und befähigen. Im Planspiel werden daher Ideen, Projekte und Mitgestaltungsmöglichkeiten aufgezeigt, die den Bedürfnissen junger Menschen nach politischer Beteiligung entsprechen und einen Beitrag zur gesamtgesellschaftlichen Weiterentwicklung leisten. Die Teilnehmenden bauen dabei ihr ggf. bereits vorhandenes Wissen über verschiedene Formen politischer Beteiligung und politischen Protests aus und nehmen begründet zu den positiven und negativen Formen von Protest inklusive zivilem Ungehorsam Stellung. Darüber hinaus bietet das Spiel Anknüpfungspunkte, um mit Jugendlichen über antidemokratische, gewaltorientierte Tendenzen im Bereich linksmilitanter Politik- und Gesellschaftsvorstellungen zu diskutieren. Schließlich bietet das Planspiel eine Lerngelegenheit, am Beispiel des Phänomens Linker Militanz (vgl. Meinhardt / Redlich 2020) gesellschaftsverändernde, demokratiestärkende und verfassungsrechtlich legitimierte Positionen linker Politikvorstellungen von antidemokratischen, gewaltorientierten Potenzialen differenzieren zu können.

#### 4. Die Begleitstudie

##### 4.1. Ziele und Fragestellungen

Ziel der Begleitstudie ist es, Effekte der Teilnahme am Planspiel auf politische Kenntnisse, Motivationen und Einstellungen von Schüler:innen systematisch zu untersuchen und so eine evidenzbasierte Weiterentwicklung des in der Pilotphase befindlichen Planspielkonzeptes zu ermöglichen. Beleuchtet werden darüber hinaus die Qualität des Planspiels aus der Perspektive der Jugendlichen sowie der Einfluss verschiedener Hintergrundvariablen auf die subjektiven Wirkungen der didaktischen Intervention. Die Fragestellungen sind entsprechend:

- (Wie) Wirkt sich die Teilnahme am Planspiel auf die Kenntnisse zu Wohnungspolitik und politischem



Protest, auf politische Einstellungen, Motivationen und Handlungsbereitschaften der Schüler:innen aus?

- Wie bewerten die Spieler:innen das Planspiel und seine Wirkungen?
- Zeigen sich für verschiedene Schüler:innengruppen Unterschiede in den objektiven und subjektiv empfunden Planspielwirkungen sowie der Bewertung des Planspiels?

**4.2 Anlage der Studie**

In der zweiten Jahreshälfte 2021 erfolgten vier Durchführungen des Planspiels *Alte Linde* an zwei Gymnasien und einem Bildungszentrum des Bundes (in Niedersachsen bzw. Nordrhein-Westfalen), dreimal in Präsenz vor Ort und einmal im Online-Format via Zoom. Die Gruppe der Online-Durchführung (Gymnasium) fiel aus unerwarteten organisatorischen Gründen mit 35 Teilnehmenden relativ groß aus, was durch Doppelbelegung einzelner Rollen gelöst wurde. Die begleitende Evaluation folgte einem Mixed-Methods-Design und kombinierte quantitative und qualitative Methoden, wobei die Teilnehmenden mit teilstandardisierten Fragebögen sowie leitfadengestützten Interviews befragt wurden. Dabei lagen sowohl die Einwilligung der Schulbehörden und Schulleitungen, als auch die der Eltern und Schüler:innen vor. Der Datenschutz wurde gemäß Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) gewährleistet, indem die Interviews anonymisiert ausgewertet wurden

und die Zuordnung der Fragebögen mit einem nur für die jeweils Befragten nachvollziehbaren Code erfolgte.

Die Fragebogenerhebung erfolgte zu zwei Messzeitpunkten (MZP: Prä-Test direkt vor der Spieleinheit, Post-Test im direkten Anschluss an die Spieleinheit; Dauer je ca. 15-20 Min.) durch geschulte Versuchsleiter:innen. Diese nahmen zudem beobachtend an allen Durchführungen teil und führten im Anschluss mit einzelnen Spieler:innen leitfadengestützte Interviews durch, die als Audio-Datei aufgezeichnet und anschließend transkribiert wurden. Das Längsschnitt-Sample der Erhebung besteht aus N=75 Teilnehmenden aus 10. bzw. 11. Jahrgängen an niedersächsischen Gymnasien sowie aus einem Bildungszentrum in NRW (59,7% Gymnasium), die jeweils den Prä- und Post-Fragebogen ausgefüllt haben. 54,7% der Befragten sind weiblich, der Altersdurchschnitt beträgt 17,81 (SD=5,51<sup>2</sup>) Jahre.

Alle quantitativen Berechnungen wie die explorativen Faktorenanalysen, Reliabilitätsanalysen und Mittelwertvergleiche erfolgten mithilfe der Statistik-Software SPSS (Statistical Package für Social Sciences). Die meist vierstufig Likert-skalierten Items wurden als quasi-metrisch angenommen und zu manifesten Mittelwertskalen komprimiert (Reliabilitäten und Beispielitems siehe Tab. 1).

Politisches Interesse wurde mit vier Likert-skalierten Items erhoben (weiterentwickelt nach Köller et al. 2000; Deutsche Shell 2010). Das subjektive Wissen zu politischen

Tab. 1: Messinstrumente und Beispielitems (eigene Darstellung)

	Anzahl Items	$\alpha$	BEISPIELITEM
<b>politisches Interesse</b>	4	.89/ .87	„Die Beschäftigung mit Politik ist für mich sehr wichtig – unabhängig von der Schule und anderen Personen.“
<b>subjektives Wissen zu politischen Protestaktionen</b>	4	.83/ .82	„Alles in allem weiß ich über politische Protestformen Bescheid.“
<b>Einstellung zu Regeln brechen</b>	4	.76/ .74	„Manchmal ist es einfach nötig, Regeln und Gesetze nicht zu beachten und zu tun was man selbst will.“
<b>Einstellung zu Antikapitalismus</b>	5	.86/ .87	„Der Kapitalismus führt zwangsläufig zu Armut und Hunger.“
<b>Akzeptanz linker Gewalt</b>	4	.82/ .73	„Ich finde es in Ordnung, wenn die Gebäude oder Luxusautos von Großunternehmen und Wirtschaftsbossen beschädigt werden.“
<b>Partizipationsbereitschaft (4-faktoriell):</b>			
I = illegal – schwere Sachbeschädigung,	I = 3	I = .80/ .87	I = „... politischer Protest durch das Anzünden von Fahrzeugen oder Gebäuden.“
II = legal – Internet,	II = 4	II = .88 / .90	II = „... im Internet (Blog, soziales Netzwerk) einen Kommentar gegen eine politische Entscheidung posten.“
III = illegal – ziviler Ungehorsam,	III = 3	III = .83/ .84	III = „... ein öffentliches Gebäude aufgrund einer politischen Entscheidung besetzen.“
IV = legal – weitergehend	IV = 4	IV = .72/ .74	IV = „... sich in einer Partei/politischen Gruppe engagieren“
<b>Evaluation Planspiel (5-faktoriell):</b>			
I = generell, II = Wissenszuwachs politics-Dimension,	I = 14	I = .78	I = „Alles in allem, wie zufrieden bist du mit dem Planspiel?“
III = Wissenszuwachs policy-Dimension, IV = Einsicht in Kompromisse,	II = 6	II = .84	II = „hat meine Kenntnisse über verschiedene politische Aktionsformen erhöht.“
V = Interessenzuwachs/Motivation	III = 2	III = .76	III = „hat meine Kenntnisse zu Wohnraumpolitik erhöht.“
	IV = 3	IV = .81	IV = „ist mir klarer geworden, wie wichtig Kompromisse in der Politik sind.“
	V = 3	V = .88	V = „hat mein Interesse an Politik geweckt/ erhöht.“

Likert-Skalen: 1=trifft überhaupt nicht zu, 4=trifft voll und ganz zu

2 Die Altersspannweite (16–63 Jahre) ist wegen einzelner älterer Schüler:innen der Bildungszentren recht groß.

Protestaktionen wurde ebenfalls mittels vier Items operationalisiert (adaptiert nach Westle 2006; Kerr et al. 2010). Auch die Skalen zu den Einstellungen zum Regeln brechen (nach Bergmann / Baier 2015) sowie der Akzeptanz linker Gewalt (nach Ribeaud et al. 2017; Manzoni et al. 2018; Goede et al. 2020) wurden mit jeweils vier Items gemessen. Die Einstellungen zum Antikapitalismus konnten mittels fünf Items erhoben werden (nach Schroeder / Deutz-Schroeder 2015; Manzoni 2018; Jungkunz 2018).

Die protestbezogene politische Partizipationsbereitschaft der Proband:innen wurde mit 14 Items abgefragt, die ein theoretisch und empirisch fundiertes vier-faktorielles Messmodell ergeben (adaptiert nach Deutsche Shell 2010; Kerr et al. 2010) mit den Faktoren I) illegal – schwere Sachbeschädigung und Gewalt gegen Personen, II) legal – Internet, III) illegal – ziviler Ungehorsam, legal – weitergehende Partizipationsbereitschaft (höherer Aufwand). Ergänzend wurde die Bereitschaft wählen zu gehen mittels eines Single-Items erhoben.

Im Posttest wurde zudem die Zufriedenheit der Teilnehmenden mit der Intervention abgefragt (adaptiert nach Oberle / Leunig 2018). Die explorative Faktorenanalyse ergab hierzu ein fünf-faktorielles Konstrukt mit folgenden Facetten: I) generelle Zufriedenheit, II) Wissenszuwachs auf der politics-Dimension, III) Wissenszuwachs auf der policy-Dimension, IV) Einsicht in Kompromisse, V) Interessenzuwachs/Motivation. Außerdem erfasste der Fragebogen die soziodemographischen Hintergrundvariablen Alter und Geschlecht der Proband:innen sowie das kulturelle Kapital des Elternhauses (Proxy-Indikator: Anzahl der Bücher zu Hause; z. B. Kerr et al. 2010).

Zusätzlich zur Fragebogenerhebung wurden einzelne Teilnehmende mit leitfadengestützten Interviews befragt. Interviewt wurden insgesamt zehn Personen (davon sieben Spieler:innen der Online-Variante), die sich freiwillig zur Befragung bereit erklärten. Hierbei wurden die Teilnehmenden vertiefend nach ihrer Bewertung des Planspiels sowie nach subjektiv wahrgenommenen Lerneffekten bzw. Wirkungen auf ihre Motivationen und Einstellungen gefragt. Die Durchführung der Interviews erfolgte im Anschluss an die schriftliche Post-Erhebung und nahm ca. 20–30 Minuten in Anspruch. Die Interviews wurden mittels kategorialer Inhaltsanalyse (nach Kuckartz 2012) ausgewertet, wobei die Analysekategorien deduktiv und induktiv gebildet wurden.

## 5. Ergebnisse der Studie

### 5.1 Befunde der Fragebogenerhebung

Insgesamt äußern die Teilnehmenden eine hohe generelle Zufriedenheit mit dem Planspiel ( $M=3.09$ ,  $SD=.40$ ) (siehe Tab. 2). Auch gelang es dem Planspiel, die Relevanz und zugleich die Schwierigkeit von Kompromissen in der Politik zu verdeutlichen ( $M=3.15$ ,  $SD=.67$ ). Die eigenen Wissenszuwächse im Bereich der Dimensionen *politics* (Prozess) und *policy* (Inhalt) werden als mittelmäßig eingeschätzt. Hinsichtlich der Fragen, ob das Planspiel das Interesse an Politik bzw. der Thematik erhöht und zu politischer Beteiligung motiviert hat, ist eine eher niedrige

Zustimmung zu verzeichnen ( $M=2.05$ ), die jedoch stärker unter den Befragten variiert ( $SD=.76$ ).

Die Prä-Post-Mittelwertvergleiche (siehe Tab. 2) offenbaren darüber hinaus leichte bis starke planspielinduzierte Effekte der Planspielteilnahme auf die erhobenen Konstrukte. So zeigt sich ein starker Effekt auf das subjektive Wissen zu politischen Protestaktionen (Cohen's  $d=1.57$ ), das nach dem Planspiel eine positive Ausprägung aufweist ( $M=3.10$ ,  $SD=.51$ ). Die Einstellungen zum Regeln Brechen sowie die Akzeptanz linker Gewalt verzeichnen dagegen einen Rückgang (Cohen's  $d=-.25$  bzw.  $-.22$ ), sodass sich die eingangs eher geringe Zustimmung durch das Planspiel noch weiter verringert ( $M=1.93$  bzw.  $M=1.43$ ). In den unterschiedlichen Facetten der protestbezogenen Partizipationsbereitschaft weisen lediglich die Facette legaler Internet-Partizipation (Cohen's  $d=.24$ ), aber auch die Facette illegaler Beteiligung in Form von zivilem Ungehorsam einen planspielinduzierten Zuwachs auf (Cohen's  $d=.28$ ).

Für das politische Interesse, die Einstellungen zum Antikapitalismus und die übrigen Partizipationsfacetten fallen die Effekte der Planspielteilnahme für das Gesamt-sample nicht bedeutsam aus.

### 5.2 Befunde der qualitativen Interviews

Die qualitativen Interviews bestätigen und illustrieren die Befunde der Fragebogenerhebungen. Im Folgenden werden Ergebnisse der Interviewanalysen hinsichtlich zweier ausgewählter Hauptkategorien „Bewertung des Planspiels“ (inkl. Verbesserungsvorschläge) sowie „wahrgenommene Wirkungen“ vorgestellt.

#### Bewertung des Planspiels

Sofern die Teilnehmenden explizit eine Gesamtbewertung des Planspiels vornehmen, fällt diese durchweg positiv aus. So wird das erlebte Spiel als „sehr kreativ“, „wirklich super“ oder „gut umgesetzt“ beschrieben. Keiner der Interviewten bewertet das Planspiel negativ. In fünf Interviews wird allerdings keine generelle Bewertung des Planspiels vorgenommen.

Auf die Frage, was an dem Planspiel gefallen bzw. nicht gefallen hat (vgl. Tab. 3 und 4), gehen die Teilnehmenden insbesondere auf die Diskussionen während des Planspiels ein. Diese werden vielfach positiv bewertet, als „vernünftig“ oder „wirklich gut“. Lediglich eine Person äußert, dass „noch tiefer hätte diskutiert werden können“ und führt den Mangel an Diskussionstiefe auf das digitale Format des Planspiels zurück. Auf die Frage, was am Planspiel nicht gefallen habe, gehen manche Schüler:innen auf den Umstand ein, dass ihr Planspiel online durchgeführt wurde. In Verbindung mit der Gruppengröße habe das Online-Format das Diskutieren nicht nur „schwierig“ gestaltet, sondern auch dazu geführt, dass die Beteiligung unausgewogen gewesen sei und viele Mitspieler:innen in der Diskussion „eher untergegangen und davor zurückgeschreckt“ sind oder „gar nichts gesagt haben“.

Die Äußerungen darüber, dass die Gesamtgruppe allgemein „zu groß“ gewesen sei, ging dabei auch mit der negativen Bewertung der Zeitplanung einher. Drei Personen

Tab. 2: Vergleich der in Prä- und Posttest erhobenen Konstrukte (eigene Darstellung)

Konstrukte	Prätest		Posttest		Cohen's d*	
	M	SD	M	SD		
<b>politisches Interesse</b>	2.69	.71	2.68	.70	-.01	
<b>subjektives Wissen zu politischen Protestaktionen</b>	2.22	.61	3.1	.51	<b>1.57</b>	
<b>Einstellung zu Regeln brechen</b>	2.09	.64	1.93	.65	-.25	
<b>Einstellung zu Antikapitalismus</b>	2.44	.76	2.46	.82	.03	
<b>Akzeptanz linker Gewalt</b>	1.54	.52	1.43	.49	-.22	
	legal – wählen gehen ( <i>single Item</i> )	3.68	.72	3.79	.60	.17
	illegal – schwere Sachbeschädigung	1.11	.34	1.13	.33	.06
<b>Partizipationsbereitschaft (Protest)</b>	legal – Internet	2.36	.89	2.58	.97	.24
	illegal – ziviler Ungehorsam	1.39	.59	1.57	.71	.28
	legal – weitergehend	2.53	.68	2.55	.71	.03
	Zufriedenheit generell			3.09	.40	
	Wissenszuwachs politics-Dimension			2.68	.64	
<b>Evaluation Planspiel</b>	Wissenszuwachs policy-Dimension			2.39	.84	
	Zuwachs Einsicht in Kompromisse			3.15	.67	
	Interessenzuwachs/Motivation			2.05	.76	

\*d ≥ .20 = kleine d ≥ .50 = mittlere d ≥ .80 = große Effektstärke

bewerten die ihnen im Planspiel zur Verfügung gestandene Diskussionszeit als „knapp“ und „zu kurz“, was wiederum eine Beeinträchtigung des Diskussionsniveaus zur Folge hatte<sup>3</sup>: „Also es war nicht genug Zeit, um tatsächlich vernünftig alles [...] oder vieles auszudiskutieren und auf die Gegenargumente einzugehen.“

Bewertungen der Teilnehmenden betreffen außerdem das planspieltypische Rollenspiel im Allgemeinen sowie die Anlage der Rollenbeschreibungen im Planspiel *Alte Linde* im Besonderen. So geben drei der befragten Personen an, besonders gefallen habe ihnen die Möglichkeit, sich in eine fremde Rolle hineinzusetzen. Positiv hervorgehoben werden außerdem die Diversität und das Perspektivspektrum der Rollen- und Gruppenbeschreibungen.

Die Beschreibungen der Rollen werden allerdings auch kritisiert. Vier Personen geben an, am Planspiel habe nicht gefallen, dass die Beschreibung ihrer Rolle zu eng gefasst bzw. zu detailliert ausgefallen sei, sodass sie sich bei der Übernahme der Rolle nicht frei entfalten konnten und sich hier „sehr eingeschränkt“ oder „eingekesselt“ gefühlt haben.

Gut gefallen haben neben dem Zustandekommen der Diskussionen, dem Rollenspiel und der Diversität in der Rollen- und Gruppenausgestaltung außerdem die Idee des Planspiels sowie die Anleitung durch die Teamer:innen, welche als „nett“ und „sympathisch“ beschrieben werden.

3 Bei der Interpretation gilt es zu beachten, dass dieser Kritikpunkt sämtlich von Schüler:innen geäußert wurde, die an der Online-Durchführung des Planspiels mit 35 Teilnehmenden partizipiert hatten.

### Verbesserungsvorschläge

Analog zu den geäußerten Kritikpunkten am Planspiel beziehen sich Vorschläge zu dessen Verbesserung insbesondere auf die Kategorien Gruppengröße, Zeiteinteilung und Rollengestaltung. Im Detail wünscht sich die Hälfte der Interviewten mehr Autonomie und Entscheidungsfreiheit bei der Entfaltung der ihnen zugeteilten Rolle. Die meisten wünschen sich dabei zwar die Vorgabe einer groben Richtung, die aber gleichzeitig mehr Flexibilität, Kreativität und das Einbringen eigener Ideen erlaubt. Fünf Teilnehmende schlagen außerdem vor, den Zeitrahmen des Planspiels auszuweiten. Dieser Vorschlag betrifft einerseits den Zeitrahmen des Planspiels insgesamt, andererseits die für Plenumsdiskussionen zur Verfügung stehende Zeit. Ebenso viele schlagen vor, die Gesamtzahl der Spieler:innen einzuschränken und so eine ausgewogenere Beteiligung aller sowie ein vertieftes Diskussions- und Argumentationsniveau und mehr Kontroversität zu ermöglichen.

Weitere Verbesserungsvorschläge betreffen das Spektrum der im Planspiel beteiligten Akteur:innen sowie die Entscheidung, das Planspiel digital oder analog durchzuführen. So vermuten drei der insgesamt sieben Personen, die an der Onlineversion des Planspiels teilgenommen haben, dass ein analoges Spiel in Präsenz vor Ort – ähnlich wie eine Veränderung des Zeitrahmens und der Gruppengröße – eine ausgewogenere Beteiligung der Schüler:innen zur Folge hätte. Zwei Teilnehmende wünschen sich eine Erweiterung des Spektrums der im Planspiel vorkommenden Akteur:innen. Hier wird bspw. vorgeschlagen, „den Investor“ oder konservativere

Tab. 3: Positive Bewertung des Planspiels: Subkategorien, Anzahl der Nennungen, Beispielzitate

Positive Bewertung des Planspiels		
Subkategorien	Nennungen	Ankerbeispiele
Diskussionen	6	„Gefallen hat mir auf jeden Fall, dass eine Diskussion zustande gekommen ist. Ich glaube, das ist die Basis für dieses Planspiel.“
Rollenübernahme	3	„Am Planspiel hat mir gefallen an sich, dass ich mich [...] in eine neue Rolle hineinversetzt habe und halt auch viel improvisiert habe [...].“
Vielfalt der Interessengruppen und Perspektiven	3	„Ich fand gut, dass es viele verschiedene Interessengruppen gab. Und auch, wenn das vielleicht ein bisschen unübersichtlich wurde, hat es mir trotzdem gefallen, dass wir so viele verschiedene Perspektiven hatten [...].“
Anleitung durch die Teamer:innen	3	„Das hat auf jeden Fall viel Spaß gemacht [...]. Und man hat auf jeden Fall gemerkt, wie viel Mühe ihr euch gegeben habt.“
Setting des Planspiels	4	„So die Idee von dem Planspiel fand ich gut [...].“ „Und die Idee von dem Planspiel an sich finde ich tatsächlich auch gut.“

Tab. 4: Bewertung des Planspiels: Subkategorien, Anzahl der Nennungen, Beispielzitate

Negative Bewertung des Planspiels		
Subkategorien	Nennungen	Ankerbeispiele
Zu enge Rollenbeschreibung	4	„Also man hatte zwar eine Rolle, aber man konnte sich als den Charakter, den man spielt, nicht entfalten, fand ich einfach.“ „[...] dass man sehr eingeschränkt war in seiner Rolle.“
Zu wenig Zeit	3	„Die Zeit war zu kurz. Also es war nicht genug Zeit, um tatsächlich vernünftig alles [...] oder vieles ausdiskutieren und auf die Gegenargumente einzugehen.“
Zu große Gruppe	4	„Aber was ich schade fand war halt, dass die Diskussion in so einer großen Runde war.“ „Dass die Gruppe insgesamt vielleicht ein bisschen zu groß war mit 35 Leuten.“
Online-Format	3	„Ich denke halt, dass es gerade in Präsenz noch tiefer diskutiert werden hätte können. Weil man sich halt eben noch mal kurz austauscht. Das sind halt alles Sachen, die man online einfach nicht machen kann.“
Unausgewogene Beteiligung	5	„Also es haben viele mitgemacht. Aber einige haben sich auch zurückgehalten und wenig mitgemacht.“ „[...] dass ich den Eindruck hatte, dass viele, die von sich aus nicht so viel sagen, dass die dann eher untergegangen sind. Oder manche vielleicht gar nichts gesagt haben.“

Interessengruppen mit Rollenkarten aufzunehmen. Eine Person regt an, im Spiel mehr bzw. vertieftes politisches Wissen zu vermitteln.

**Wirkungen des Planspiels**

Die von den Teilnehmenden berichteten Wirkungen des Planspiels wurden den Kategorien „subjektiver Lernzuwachs“ (Tab. 5) und „Veränderung von Handlungsbereitschaften (Volitionen)“ zugeordnet (Tab. 6).

Der am häufigsten genannte Lernzuwachs betrifft ein besseres Verständnis für a) die Schwierigkeit und b) die Relevanz von Kompromissfindungen: Sieben der zehn interviewten Schüler:innen geben an, dass ihnen durch die Planspielteilnahme die Schwierigkeit der Kompromissfindung in politischen und gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen deutlich geworden sei. Insbesondere angesichts der im Planspiel vorkommenden verschiedenen Interessengruppen, der radikalen Ausprägungen und des emotionalen Themas beschreiben die Schüler:innen den Prozess, Kompromisse zu finden, als „nicht einfach“ bzw. „relativ schwer“. Außerdem betonen die Teilnehmenden, dass durch das Planspiel die Einsicht gewachsen ist, wie wichtig es ist, in einem Aushandlungsprozess und „auch in der Politik generell“ Kompromisse einzugehen. Schließlich geben die Schüler:innen an, dass ihnen die Bedeutung politischen und so-

zialen Engagements für die Gesellschaft im Allgemeinen sowie das Funktionieren von (Kommunal-)Politik im Besonderen bewusst geworden ist.

Einige Teilnehmende berichten, dass sie durch das Planspiel mehr über politischen Protest und das Spektrum der verschiedenen Aktionsformen gelernt haben. Auch habe ihnen die Teilnahme am Planspiel geholfen, ein Verständnis für die Konsequenzen zu entwickeln, die sich aus einer Entscheidung für oder gegen eine bestimmte Form politischen Protests ergeben können.

Der skizzierte subjektive Lernzuwachs im Bereich Protest ging außerdem mit der Äußerung einher, die Teilnahme am Planspiel habe in ihnen die Bereitschaft / Absicht geweckt, im Rahmen ihrer politischen Partizipation oder ihres gesellschaftlichen Engagements zukünftig „mehr Möglichkeiten“, einzubeziehen. Zwei Personen äußern sogar, dass die Teilnahme am Planspiel sie dazu bewegt habe, sich zukünftig überhaupt politisch oder sozial zu engagieren.

Schließlich berichten einige Schüler:innen auch Veränderungen in Bezug auf ihre Bereitschaft zur Perspektivübernahme. So geben vier Personen an, dass sie in zukünftigen Aushandlungsprozessen versuchen würden, sich mehr in die Perspektive des / der Anderen hin-



Tab. 5: Subjektiver Lernzuwachs: Subkategorien, Nennungen, Ankerbeispiele

Subjektiver Lernzuwachs		
Subkategorien	Nennungen	Ankerbeispiele
Einsicht: Relevanz von Kompromissen	5	„Dass es wichtig ist, Kompromisse einzugehen. Und, dass es auch in der Politik generell wichtig ist Kompromisse einzugehen.“
Einsicht: Schwierigkeit von Kompromissen	7	„Also ich habe auf jeden Fall gelernt, dass es wirklich viele verschiedene Perspektiven gibt, und, dass es nicht einfach ist, besonders mit Leuten, die eine feste Meinung haben, besonders die Radikalen, einen Kompromiss zu finden.“ „Ja, dass es eigentlich schon schwer ist, in größeren Gruppen auf jeden Fall Kompromisse zu finden, wenn halt ganz verschiedenen Ansichten herrschen.“
Einsicht: Relevanz politischen Engagements	5	„[...] , dass es schon auch wichtig ist sich zu beteiligen. Also wirklich zu handeln auch. Und nicht nur zu reden. Und ja, also auch halt, dass es wirklich was beeinflussen kann, wenn jeder halt mitmacht.“ „Man muss sich für etwas einbringen, wenn man es wirklich machen möchte. Sonst wird daraus halt nichts, dann wird es einfach so weitergehen. Man muss sich auch wirklich Gedanken darüber machen, wie und was man jetzt macht, weil es sonst eben nichts nützt.“
Wissen: Politischer Protest / Protestformen	4	„Also ich habe mehr über Proteste gelernt. [...] was es da alles für Möglichkeiten gibt. Ich kannte die ganzen Sachen schon. Aber ich habe mich nie damit auseinandergesetzt.“ „Es war mir keine [Aktionsform] unbekannt. Aber man hat sich halt nie, also ich habe mich nie damit auseinandergesetzt, inwiefern es alles legal ist. Und auch was für Auswirkungen das hat. Ob man sich damit Feinde macht. Ob man damit weiterkommt. Also mit radikalen Maßnahmen kommt man ja wahrscheinlich nicht so weit, wenn man irgendwas erreichen möchte, weil man sich da halt eher Feinde macht und Sachen, Personen zerstört oder sowas. Also die Auswirkungen waren mir noch nicht so bekannt.“

Tab. 6: Effekte auf (Handlungs-)Bereitschaften: Subkategorien, Nennungen, Ankerbeispiele

Veränderung der (Handlungs-)Bereitschaften		
Subkategorien	Nennungen	Ankerbeispiele
Bereitschaft zur Perspektivübernahme	4	„Ich denke ich würde mich mehr in die Position der Anderen hineinversetzen.“ „Ich würde auf jeden Fall andere Meinungen noch mehr berücksichtigen. Also mir auf jeden Fall noch mehr andere Meinungen anhören und die Argumente von den jeweiligen anderen Meinungen anhören.“ „[...] wenn Leute über Politik reden, dass ich auf jeden Fall, selbst wenn ich nicht mitrede, dass ich ein Ohr offen habe, einfach mehr Meinungen reinzukriegen und auch zu verstehen, warum diese Menschen so denken.“
Politisches Engagement	2	„Ich denke [...] die Rollenverteilung und Gruppenverteilung war ja durchaus ein relativ realistisches Abbild. Wenn man dann sieht wie viele davon durchaus bereit zu Gewalt und Radikalität waren, dann besorgt das einen, wenn man eben der Ansicht ist, dass man eigentlich Gewalt nicht anwenden sollte und das eben dazu führt, dass man sich mehr in die Politik einbringt oder mehr Interesse an Politik hat, um eben zu verhindern, dass solche Strömungen die Überhand gewinnen.“
Einbezug verschiedener Protestformen	3	„Ich würde wahrscheinlich mehr Möglichkeiten mit einbeziehen. Also vorher war in meinem Gedankengang die offensichtlichste und tendenziell auch einzige Möglichkeit irgendwie Stadtrat oder in irgendeiner Art und Weise in einer Partei engagieren und wählen lassen. Aber ich denke durch das Planspiel ist noch mal dieses deutliche Protestieren, Demonstrieren, Petitionen oder Crowdfunding, das noch mehr zu nutzen.“

einzuversetzen, um die Argumente des Gegenübers besser nachvollziehen zu können.

## 6. Ausblick

Das Planspiel *Alte Linde* und dessen systematische Begleitforschung betreten mit der Themenwahl und der parallelen Durchführung von analogen und digitalen Spielen Neuland. Die Studienergebnisse unterstreichen die Potenziale der Planspielmethode, Schüler:innen konfliktreiche, emotional aufgeladene Themen wie Wohnraumpolitik und Gentrifizierung näher zu bringen und ihre reflektierte Auseinandersetzung mit Formen politischer Partizipation und politischen Protests zu fördern. Obwohl viele Teilnehmende aus ländlichen Regionen angeben, dass das Thema Gentrifizierung und Wohnraumkonflikte sie im Alltag bislang nicht unmittelbar betreffe, berichten sie zugleich, dass das Spiel den Realitätsbezug der Thematik

sehr gut herstellen konnte und sie die Auseinandersetzung damit sehr interessant fanden. Manche Teilnehmende stellen auch einen Bezug zu ihrer eigenen Zukunft her, da das Planspielthema sie bei geplantem Auszug bzw. Wegzug in städtische Zentren durchaus persönlich betreffen werde. Was die Durchführung des Spiels in analoger oder digitaler Variante angeht, verdeutlichen die untersuchten Probeläufe Limitationen der rein digitalen Planspielvariante, die insbesondere im Verlust von informellen Gesprächen sowie geringerer Beteiligung an und Tiefe von Diskussionen gesehen werden. Dabei muss allerdings berücksichtigt werden, dass das Online-Spiel entgegen der Planung mit einer ungewöhnlich großen Schülergruppe durchgeführt wurde. Künftige Untersuchungen werden diesem Faktor nachgehen und das Online-Spiel auch mit kleineren Schülergruppen erproben. Neben weiteren Probeläufen ist außerdem eine vertiefte Analyse der erhobenen Daten

geplant, die u.a. den Einfluss von soziodemografischen Hintergrundvariablen auf die Bewertung und Effekte der Spielteilnahme untersucht und die Interviews mit den jeweiligen Fragebogendaten zusammenführt. Nach Abschluss der Pilotphase soll das Planspiel für den Einsatz im Politikunterricht oder der außerschulischen politischen Bildung zur Verfügung gestellt werden.

### Literatur

- Deutsche Shell (Hrsg.) (2010): 16. Shell Jugendstudie. Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich, Frankfurt/M.: Fischer
- Fassmann, Heinz (2009): Stadtgeographie. Das geographische Seminar, Braunschweig: Westermann
- Goede, Laura-Romina / Lehmann, Lena / Schröder, Carl Philipp (2020): Perspektiven von Jugendlichen. Ergebnisse einer Befragung zu den Themen Politik, Religion und Gemeinschaft im Rahmen des Projektes „Radikalisierung im digitalen Zeitalter (RadigZ)“ (KFN-Forschungsbericht Nr. 151), 2. Auflage, Hannover: KFN
- Ivens, Sven / Oberle, Monika (2020): Does Scientific Evaluation Matter? Improving Digital Simulation Games by Design-Based Research, in: *Social Sciences*, 9/2020, S. 155 (<https://doi.org/10.3390/socsci9090155>; 24.3.2022)
- Jungkunz, Sebastian (2018): Towards a Measurement of Extreme Left-Wing Attitudes, in: *German Politics*, 28/2019, S. 101–122
- Kerr, David, et al. (2010): ICCS 2009 European report. Civic knowledge, attitudes, and engagement among lower-secondary students in 24 European countries, Amsterdam: IEA
- Köller, Olaf / Schnabel, Kai U. / Baumert, Jürgen (2000): Der Einfluss der Leistungsstärke von Schulen auf das fachspezifische Selbstkonzept der Begabung und das Interesse. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie* 32(2), S. 70–80
- Krajewski, Christian (2006): Urbane Transformationsprozesse in zentrumsnahen Stadtquartieren: Gentrifizierung und innere Differenzierung am Beispiel der Spandauer Vorstadt und der Rosenthaler Vorstadt in Berlin, Münster: Institut für Geographie der Westfälischen Wilhelm-Universität Münster
- Kuckartz, Udo (2012): *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*, Weinheim: Beltz Juventa
- Lojewski, Hilmar von (2013): Zum Verhältnis von sozialer Durchmischung, Segregation und Gentrifizierung, in: *VHW-Forum Wohnen und Stadtentwicklung*, 4/2013, S. 175–179
- Manzoni, Patrik et al. (2018): *Verbreitung extremistischer Einstellungen und Verhaltensweisen unter Jugendlichen in der Schweiz*, Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
- Massing, Peter (2004): Planspiele und Entscheidungsspiele, in: Frech, Siegfried / Kuhn, Hans-Werner / Massing, Peter (Hrsg.): *Methodentraining für den Politikunterricht*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau, S. 163–194
- Meinhardt, Anne-Kathrin / Redlich, Birgit (Hrsg.) (2020): *Linke Militanz. Pädagogische Arbeit in Theorie und Praxis*, Frankfurt/M.: Wochenschau
- Oberle, Monika / Leunig, Johanna / Ivens, Sven (2020): What do students learn from political simulation games? A mixed-method approach exploring the relation between conceptual and attitudinal changes, in: *European Political Science*, 19/2020, S. 367–386 (<https://doi.org/10.1057/s41304-020-00261-2>; 24.3.2022)
- Oberle, Monika / Leunig, Johanna (2018): Wirkungen politischer Planspiele auf Einstellungen, Motivationen und Kenntnisse von Schüler/innen zur Europäischen Union, in: Ziegler, Béatrice / Waldis, Monika (Hrsg.): *Politische Bildung in der Demokratie. Interdisziplinäre Perspektiven*, Wiesbaden: Springer, S. 213–237
- Petrik, Andreas / Rappenglück, Stefan (Hrsg.) (2017): *Handbuch. Planspiele in der politischen Bildung*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau
- Ribeaud, Denis / Eisner, Manuel / Nivette, Amy (2017): Können gewaltbereite extremistische Einstellungen vorausgesagt werden? Forschungsmemo, Universität Zürich: Jacobs Center for Productive Youth
- Schroeder, Klaus / Deutz-Schroeder, Monika (2015): *Gegen Staat und Kapital - für die Revolution! Linksextremismus in Deutschland – eine empirische Studie*, Frankfurt/M.: Peter Lang
- Westle, Bettina (2006): Politisches Interesse, subjektive politische Kompetenz und politisches Wissen – eine Fallstudie mit Jugendlichen im Nürnberger Raum, in: Roller, Edeltraut (Hrsg.): *Jugend und Politik – „Voll normal!“*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 209–240 ([https://doi.org/10.1007/978-3-531-90094-0\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90094-0_8); 24.3.2022)

**Marie Bohla** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt Bundesfachstelle Linke Militanz am Institut für Demokratieforschung der Universität Göttingen. Ihre Arbeitsschwerpunkte beinhalten die Konzeption und Evaluation politischer Bildungsangebote im Bereich Linke Militanz.

**Johanna Leunig** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Politikwissenschaft/ Didaktik der Politik an der Universität Göttingen. Ihr Forschungsinteresse gilt dem Geschlecht im Kontext politischer Bildung, politikdidaktischer Wirkungsforschung sowie empirischer Bildungsforschung im Allgemeinen.

**Monika Oberle** ist Professorin für Politikwissenschaft/Didaktik der Politik an der Universität Göttingen. Sie widmet sich insbesondere der systematischen empirischen Erforschung von Bedingungen, Prozessen und Ergebnissen der politischen Bildung. Von Juli 2020 bis April 2021 hatte sie die Interimsleitung der Bundesfachstelle Linke Militanz inne.