Planspielkonzepte für das KOMeGA Projekt
Für mehr Bürgerbeteiligung in Demokratien

Smart Citizens for Smart Democracies (SC4SD)
Teil 4 V1.0

Journal: Philosophie Jetzt – Menschenbild
ISSN 2365-5062
URL: cognitiveagent.org
Email: info@cognitiveagent.org
Autor: Gerd Doeben-Henisch
Email: gerd@doeben-henisch.de

9.Oktober 2019

Abstract

In den vorausgehenden Texten wurde (1) ein Zusammenhang zwischen einigen *globalen Problemen* und der konkreten *Entscheidungssituation der Bürger* hergestellt[1]; (2) dann ein *allgemeines Prozessmodell* skizziert, mittels dessen Bürger ihr *Wissen austauschen* und *als Modell spielbar* machen können[2]; (3) anschließend wurde nach den konkreten *Umsetzungsbedingungen* gefragt, die erfüllt sein müssen, damit man gemeinsam ein Modell *unter Einbeziehung eines Computers* durchspielen kann.[3] Im neuen Text (4) soll ein konkretes *Beispiel* durchgespielt werden, um die konkreten Mechanismen dieses Vorgehens noch besser verstehen zu können.

1 Konkretisierung des Rahmens

Im Schaubild 1 wird der allgemeine Rahmen für die Übersetzung von Realwelt-Ausschnitten in symbolische Beschreibungen angedeutet, sofern diese auch dynamische Aspekte er Welt abbilden sollen, wie sie in Planspielumgebungen vorausgesetzt werden. Zusätzlich wird angedeutet, wie solche dynamischen Modellierungen durch einen Computer unterstützt werden können.

Arbeitsgruppen: Hier wird davon ausgegangen, dass es *vier Arbeitsgruppen* gibt, die einige ausgewählte Aspekte ihrer Gemeinden 'Münster', 'Eppertshausen', 'Dieburg' und 'Groß-Zimmern', mit Blick auf mögliche Zukünfte untersuchen wollen. Alle diese Gemeinden gehören zum Landkreis Darmstadt-Dieburg.

[1] Siehe Doeben-Henisch (2019-1) [DH19c]
[2] Siehe Doeben-Henisch (2019-2) [DH19a]
[3] Siehe Doeben-Henisch (2019-3) [DH19b]

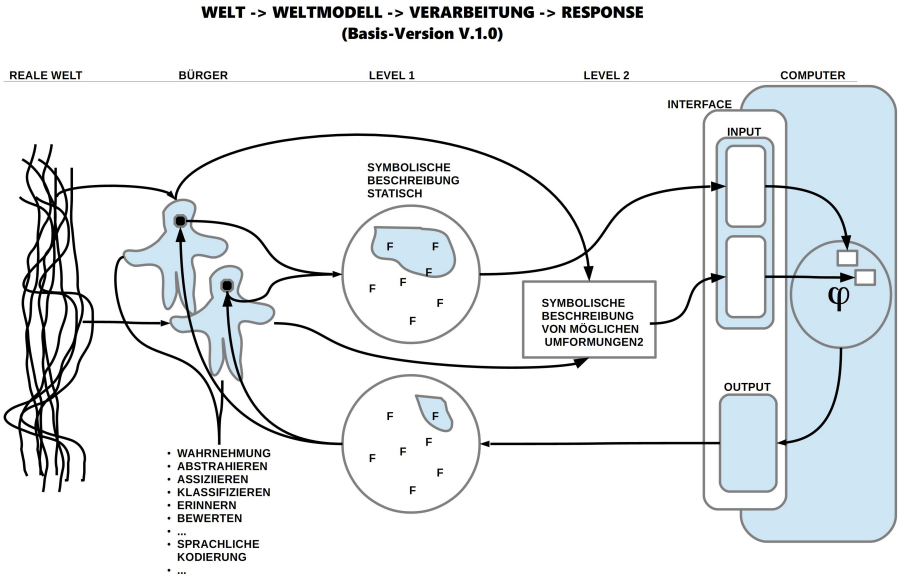

Figure 1: Rahmenbedingungen für die Computerunterstützung von Planspielprozessen

Weltbezug: Der Weltbezug besteht in diesem Fall aus den erwähnten vier Gemeinden, die im Lichte verschiedener Fragen betrachtet werden sollen. Diese Fragen bilden somit eine Art *Brille* durch die auf diese Gemeinden geschaut wird. Die Leitfragen zu Beginn sind wie folgt:

1. Welche Einnahmen und Ausgaben bestimmten den *Haushalt* einer Gemeinde?
2. Welche Zahlen gibt es zur aktuellen *Bevölkerung* und ihrer möglichen Dynamik?
3. Welche Zahlen gibt es zum *Wohnungsbedarf* der Gemeinden und der möglichen Dynamik?
4. Welche Zahlen gibt es zum *Wasserbedarf* der Gemeinden und der möglichen Dynamik?
5. Welche Zahlen gibt es zum anfallenden *Müll* in der Gemeinde und der möglichen Dynamik?
6. In welcher Weise hängt die Gemeinde in diesen Fragen von ihrer *Umwelt* ab?
7. Wo und wie werden die *Entscheidungen* gefällt, was zu tun ist?
8. Gibt es irgendwelche *Standards* anhand deren man sagen kann, ob die jeweiligen Größen (Haushalt, Bevölkerung, ...) sich in einem *positiven* oder *negativen Bereich* befinden?

Es ist dann zu klären, welche *Daten* überhaupt vorliegen, wie *zuverlässig* diese sind, bzw. wie man *neu* an *Daten herankommen* könnte.

Arbeitsgruppen 2: In diesem Fallbeispiel soll jede Gruppe für eine der vier Gemeinden hauptverantwortlich sein. Jede Arbeitsgruppe muss die Größe *Haushalt* und *Bevölkerung* direkt bearbeiten, die anderen Fragen werden auf die vier Arbeitsgruppen verteilt, allerdings so, dass die Arbeitsgruppe, die z.B. die Größe *Wasserversorgung* zu bearbeiten hat, dies zwar mit den konkreten Zahlen der eigenen Gemeinde tut, das Modell zur Wasserversorgung, das die Arbeitsgruppe entwickelt, soll aber so sein, dass es die anderen Arbeitsgruppen für ihre eigene Gemeinde übernehmen können. Damit ist die Entwicklung effizienter und mögliche Schwächen des Modells werden durch Vielfachnutzung eher entdeckt.

Sprachliche Repräsentation: Jede Arbeitsgruppe soll ihre Ergebnisse zunächst mit *normaler Sprache* darstellen und kommentieren. Der Text kann durch geeignete bildhafte Darstellungen ergänzt werden.

Situation - Statisch und Veränderlich: Entsprechend den Vorüberlegungen im vorausgehenden Beitrag werden die Ergebnisse als *Weltmodell* zusammengefasst und dargestellt. Im *Anfangszustand* wird der Zustand einer Gemeinde zu einem gewählten Stichtag beschrieben (der für alle Gemeinden der gleiche sein soll). Im *Dynamikteil* werden alle Veränderungen aufgelistet, die die Arbeitsgruppen für ihre Fragestellung als möglich ansehen, eventuell mit unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten (etwa: 'Immer', '50:50', 'Selten'). Die Angaben zu möglichen Veränderungen sollten so sein, dass klar entscheidbar ist, ob eine beschriebene mögliche Veränderung auf eine aktuelle Situation zutrifft oder nicht.

Simulation per Hand: Solange das Weltmodell nicht als lauffähige Software für einen Computer zur Verfügung steht, müssen die Teams nach jeder Spielrunde die möglichen Änderungen 'per Hand' ausrechnen, dabei evtl. unterstützt durch irgendwelche Tools, z.B. Rechenblätter.

References

[DH19a] Gerd Doeben-Henisch. Lernen, gemeinsam die Welt zu verändern? Bottom-up und spielerisch? pages 1–5, 2019. Beschreibung eines Prozessmodells, wie Gruppen ihr Wissen in gemeinsame spielbare Modelle umformen können.

[DH19b] Gerd Doeben-Henisch. Planspielkonzepte für das KOMeGA Projekt. Für mehr Bürgerbeteiligung in Demokratien. Teil 3: Noch konkreter .... pages 1–6, 2019. Offenlegung der Bedingungen, unter denen dieses Konzept funktioniert.

[DH19c] Gerd Doeben-Henisch. Smart Citizens for Smart Democracies (SC4SD). Überlegungen zu einer Demokratie der vollen

Bürgerbeteiligung. pages 1–10, 2019. Motivation für das gesamte Konzept und grobe Übersicht für eine mögliche Umsetzung.