Planspielkonzepte für das KOMeGA Projekt
Für mehr Bürgerbeteiligung in Demokratien

Smart Citizens for Smart Democracies (SC4SD)

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

5. Oktober 2019

Abstract

Um Bürgern zu helfen, gemeinsam ihr Wissen wechselseitig erfahrbar zu machen und es mit Blick auf eine gemeinsame gute Zukunft neu gestalten zu können, soll hier ein Prozessmodell vorgestellt werden, das mittels diverser Spielkonzepte inklusive interaktiver Webseiten genau dies unterstützen soll. Als Einstieg soll insbesondere das Format des *Planspiels* (Engl. 'simulation game') dafür zum Einsatz kommen. Diese Überlegungen verstehen sich als ein Beispiel für das allgemeine Konzept von smarten Bürgern für eine smarte Demokratie der vollen Bürgerbeteiligung (siehe Doeben-Henisch (2019) [DH19])

1 Typischer Prozessablauf

Damit verschiedene Bürger ihre Ideen zu einer Frage- bzw. Problemstellung sich wechselseitig bekannt machen und dann zusammen für mögliche Zukunftsszenarien ausprobieren können, benötigt man ein *Prozessmodell*, das beschreibt, wie die Bürger vorgehen sollten, um dieses Ziel zu erreichen. Im Schaubild 1 wird dieses Prozessmodell vereinfacht vorgestellt.

Teams: Zuerst müssen viele einzelne eine Arbeitsgruppe bilden, ein Team, damit klar ist, wer mit wem für eine gewisse Zeit zusammen arbeiten will.

Weltbezug: Bevor es losgeht, sollte das Team sich einigen, mit welchem Weltausschnitt es sich beschäftigen will: räumlich und zeitlich (Zeitspanne)

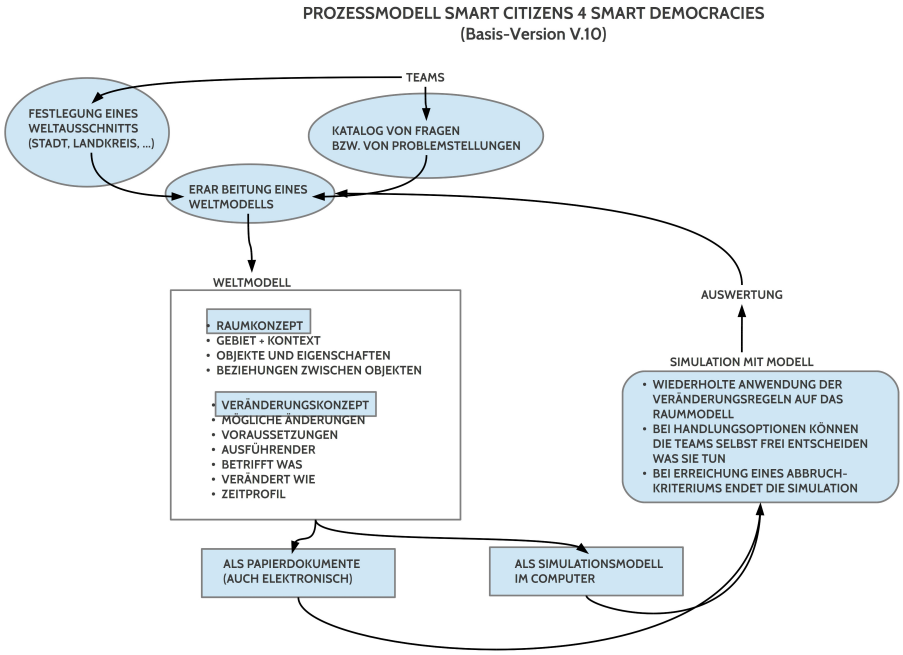

Figure 1: Typischer Prozessablauf für eine gemeinsame Planung mit Simulation

Katalog von Fragen: Dann sollte das Team erstens (i) alle Fragen bzw. Problemstellungen sammeln, die die Teammitglieder behandelt haben möchten. Anschließend (ii) sollte das ganze Team die Fragen gruppieren: welche hängen eng untereinander zusammen) sowie (iii) festlegen, in welcher Reihenfolge die Fragen bzw. die Fragengruppen abgearbeitet werden sollten.

Weltmodell: Nach diesen Vorbereitungen sollte versucht werden, anhand der aktuellen Fragen mit Bezug auf den Weltausschnitt ein *Weltmodell (WM)* zu bauen. Ein WM kann sehr einfach bis beliebig kompliziert sein. Man benötigt aber mindestens zwei Komponenten: ein Raumkonzept und ein Veränderungskonzept. Das *Raumkonzept* beschreibt eine räumliche Struktur, die mit Objekten besetzt sein kann, diese können Eigenschaften haben, und zwischen den Objekten können Beziehungen bestehen. Das Raumkonzept samt Objekten ist *statisch*. Es gilt für einen festgelegten Zeitabschnitt, in dem es sich *nicht verändert*. Das *Veränderungskonzept* bringt die Dimension der *Zeit* herein: im Kern besteht das Veränderungskonzept aus einer Menge von *Veränderungsregeln*, die festlegen, wie sich eine bestehende Teil-Struktur des Raummodells zu einem gegebenen Zeitpunkt t für eine Folge von nachfolgenden Zeitpunkten (t'>t, t'+c) verändert. Das ganze Weltmodell sollte so beschrieben sein, dass ein direkter Bezug zum gewählten Weltausschnitt so herstellbar ist, dass entscheidbar ist, ob die Beschreibungen im Weltausschnitt *zutreffen* oder nicht.

Medial: Das WM kann entweder ganz klassisch mittels eines *Textes* beschrieben werden, eventuell noch ergänzt mit Bildern, Videos, Audios, oder anderen Artefakten (z.B. den Zutaten zu einem Spiel), oder in Form eines *Simulationsmodells*, das von einem Computer ausgeführt werden kann. Der *Nachteil* eines Simulationsmodells ist die Hürde, es zu erstellen und es benutzbar zu machen. Der *Vorteil* ist, dass es auch sehr komplizierte Zusammenhänge erfassen und berechnen kann, speziell solche, die wir mit unserem normalen Denken und Verhalten nicht mehr bewältigen können. Von daher eignet es sich überall dort, wo Menschen sich mit Zusammenhängen auseinander setzen wollen, die wichtig, vielleicht sogar lebenswichtig sind, die man aber nicht einfach mal so analysieren und kommunizieren kann.

Simulationsmodell - Spielend Lernen: Egal wie man das WM nun erstellt – klassisch mit Texten und Artefakten oder als computergestütztes Simulationsmodell – es muss so gemacht sein, dass Menschen damit *spielerisch lernen* können. *Spielerisch* bedeutet, dass man sich wie in einem Spiel verhalten kann: Es gibt definierte *Rollen*; es gibt *Aufgaben*; es gibt Kriterien für *Erfolg und Misserfolg*; es gibt eine kleine *(Spiel-)Welt*, in der man sich befindet; und es gibt *Regeln*, was man *tun darf*. Wenn dies *klassisch* beschrieben wurde, dann muss man die entsprechenden Texte lesen, sich mit dem zusätzlichen (Spiel-)Material vertraut machen, und entsprechend dann handeln. Wenn dies in Form eines *computergestützten Simulationsmodell* vorgelegt wurde, dann wird man zusätzlich zur klassischen Vorgehensweise überall dort das Computermodell benutzen, wo die Auswirkungen des eigenen Handelns auf die gewählte Welt *abgeschätzt, berechnet* werden sollen. Man wird also typischerweise mit einer Startkonfiguration beginnen, dann rundenweise handeln indem jeder entsprechend den Regeln eigene Handlungen ausführt (alleine oder in einem Team), und man spielt so viele Runden, bis ein Stop-Kriterium erfüllt wird.

Auswertung: Im Anschluss an ein Spiel ganz wichtig, vielleicht sogar der wichtigste Punkt, ist die gemeinsame Auswertung. Während schon die gemeinsame Ausarbeitung des WMs zu vielen Aha-Erlebnissen und neuen Einsichten führen kann, führt das gemeinsame Anwenden der Regeln, das persönliche Entscheiden, dazu, dass alle *erleben*, wie sich *die Dinge entwickeln*, wenn alle versuchen, nach diesen Regeln und ausgestattet mit bestimmten Rollen und Aufgaben in der vorgegebenen Welt zu handeln. Man lernt etwas über die Möglichkeiten dieser *Welt*, über das *Verhalten der anderen*, über sein *eigenes Verhalten*, und man erlebt darin vielfältigste *Emotionen, Gewohnheiten, Wertvorstellungen* bei jedem, auch sich selbst, Dinge, die ohne solche Spielkontexte verborgen bleiben. Indem man anschließend gemeinsam darüber spricht kann dies jedem deutlicher vor Augen führen was man sich ohne dieses gemeinsame Tun so nie hätte vorstellen können. Zusätzlich lernt man dies *gemeinsam*, jeder erlebt es. Dies erschafft eine *gemeinsame Erfahrungsgrundlage*, die verbindet, die man in der weiteren Kommunikation *voraussetzen* kann. Damit erweitert sich die Basis des gegenseitigen Verstehens! Mit Blick auf eine mögliche *Zukunft* ist wichtig, dass allen Beteiligten an solchen Spielprozessen ein Stück klarer werden kann, *in welche Richtung sich eine Welt mit*

den angenommenen Eigenchaften entwickeln kann. Dies kann Anlass sein, Aspekte der gemeinsamen Situation, Aspekte des gemeinsamen Verhaltens, auch Aspekte der beteiligten Emotionen und Werte, neu zu sehen und neu zu bewerten. Die Gründe etwas *gemeinsam* zu tun und es möglicherweise *anders als bisher* zu tun, liegen allen gemeinsam offen vor Augen.

2 Wie es weitergehen kann ...

Hat man ein WM erstellt und hat man dieses WM einmal durchgespielt mit einer entsprechenden Auswertung, dann kann man entweder damit aufhören und sich über die gemachten Erfahrungen freuen, sie vielleicht sogar in anderen Kontexten mal als Erfahrung einbringen, man kann aber auch aufgrund dieser Erfahrungen und neuen Einsichten beispielsweise:

1. den Spieldurchlauf mehrere Male *wiederholen*, eventuell auch mit unterschiedlichen Teams, um heraus zu finden, welche Auswirkungen für die Zukunft in der Art des WMs liegen und welche mit dem Verhalten der Teams zu tun haben, deren Vorstellungen, Emotionen und Wertvorstellungen.
2. das *WM abändern*, um auszuprobieren, welche Wirkungen dies für eine mögliche Zukunft hat.
3. man kann *verschiedene WMs kombinieren*, um komplexere Umgebungen zu schaffen.
4. man kann die Anzahl und die Zusammensetzung der Teams verändern, um die Vielfalt ('Diversität') zu erhöhen.

3 Welt verändern?

Kann sich die Welt verändern, wenn Menschen gemeinsam so vorgehen, wie zuvor geschildert?

Da solch ein Vorgehen unausweichlich das eigene Weltbild und die eigene Motivation zumindest berührt, in der Regel spürbar verändert, ist damit die minimale Voraussetzung gegeben, dass Menschen anfangen können, ihre Alltagswelt real zu verändern. Jede Veränderung – sofern sie nicht von außen durch physische Gewalt oder durch andere gesellschaftliche Kräfte aufgezwungen wird – beginnt in der Veränderung des Weltbildes im Kopf begleitet von emotionalen, motivationalen, werthaften Elementen, und eine solche Veränderung im Kopf lebt von der Interaktion mit der Alltagswelt. Gemeinsam gemachte Erfahrungen können real helfen, nicht zuletzt auch wegen der Form der *Gemeinsamkeit* ... sofern sie aus freien Stücken geschieht; keine zwanghafte Indoktrination!

References

[DH19] Gerd Doeben-Henisch. Smart Citizens for Smart Democracies (sc4sd). Überlegungen zu einer Demokratie der vollen Bürgerbeteiligung. pages 1–10, 2019. URL= https://www.cognitiveagent.org/2019/10/02/smart-citizens-for-smart-democracies-sc4sd-ueberlegungen-zu-einer-demokratie-der-vollen-buergerbeteiligung/; Motivation für das gesamte Konzept und grobe Übersicht für eine mögliche Umsetzung.