



Bild: © Hilde Matouschek | officina

Stratagem

Strategisches Planspiel

Simulation der (Nachhaltigen) Entwicklung eines Schwellenlandes

entwickelt von Dennis Meadows, Club of Rome
moderiert von Christian Baumgartner

Hintergrund

Dennis Meadows, Autor von **Grenzen des Wachstums** entwickelte in den 90er Jahren das strategische Planspiel **Stratagem**, das auf einem computergestützten Brett, die – mehr oder weniger – nachhaltige Entwicklung eines Schwelllandes realitätsnahe simuliert. Christian Baumgartner hatte die Möglichkeit 2010 an einem ‚Spiel‘ teilzunehmen, das Dennis Meadows selbst für österreichische Nachhaltigkeitsexpertinnen und -experten angeboten hatte.

Seitdem setzt er Stratagem regelmäßig im Unterricht an Fachhochschulen (Master Umwelt- und Nachhaltigkeitsmanagement; teilweise Master Tourismuswirtschaft) ein.

Bild: © Hilde Matouschek I officina

Ziele

Mit dem Planspiel, mit dem komplexe realistische Situationen simuliert werden, lernen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer:

- Wirkungsweisen und Zusammenhänge von sozialen Faktoren, Wirtschaftsleistungen und Umweltsituationen verstehen
- systemisches Denken kennen und zu üben, dieses als Planungshilfe in unsicheren Kontexten zu integrieren
- wie sich eine Gesellschaft bzw. ein Land nachhaltig entwickeln kann
- exponentiellen Wirkungen im Falle von starkem Bevölkerungswachstum, überdurchschnittlich hoher Verschuldung ...
- gesellschaftliche und politische Konfliktfelder, den Ablauf von Entscheidungsprozessen und das Vorhandensein und den Einfluss von Entscheidungszwängen von politischen Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern zu erkennen und zu verstehen wie unterschiedlich zeitverzögert Interventionen wirken
- zu kommunizieren, im Team zu arbeiten, Gruppendynamische Prozesse zu erkennen und bei Entscheidungsprozessen zu berücksichtigen

Mit dem Planspiel kann das multidisziplinäre und -dimensionale Thema der Nachhaltigen Entwicklung durch unmittelbare Erfahrungen begreifbar gemacht werden, und dies wesentlich anschaulicher als durch einen theoretischen Vortrag der Fall wäre. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind aktiv, sie analysieren, wägen Alternativen ab, entwickeln Strategien, treffen Entscheidungen, setzen Maßnahmen um und sehen unmittelbar, wie ihr Verhalten wirkt.

Zielgruppen

Lehrende in Schulen, Fachhochschulen, Universitäten sowie Trainerinnen und Trainer, die sich als Spielleiterin bzw. Spielleiter qualifizieren und im Unterricht sowie bei Seminaren einsetzen wollen.

Fazit

„Auch wenn mit dem Spiel aufgrund vereinfachter Bedingungen (keine Wahlen, keine Korruption, keine externen Einflüsse...) die Komplexität stark reduziert werden kann, ist es für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer spannend und herausfordernd zu erleben, dass es kaum möglich ist, auch nur annähernd die Zielindikatoren, die für nachhaltige Entwicklung stehen, zu kommen“ Christian Baumgartner

Bild: © Hilde Matouschek I officina

Ablauf

Die max. 10 Spielerinnen und Spieler besetzen Regierungsämter und haben 10 Legislaturperioden Zeit, um das Land in eine nachhaltige Richtung zu entwickeln.

Jede Gruppe bildet eine Regierung, in der fünf Ressorts verteilt und das Diskussions- und Abstimmungsprozedere (z.B. Konsens, Mehrheitsprinzip, präsidiale Entscheidung etc.) vereinbart werden.

Jedes Regierungsmitglied erhält ein gewisses Budget zur Verfügung gestellt. Ausgehend von einem realistischen Szenario einer Schwellenlandsituation werden von der Gruppe Entscheidungen über Aufteilung und Einsatz des Budgets auf folgende Bereiche getroffen:

- Energie- und Güterproduktion
- Lebensmittelproduktion
- Energieversorgung
- Umweltschutz
- Gesundheit und Bildung

Das Land kann Güter exportieren und importieren sowie Kredite bei der Weltbank aufnehmen. Die jeweiligen Entscheidungen werden in ein Computerprogramm eingegeben, das – wissenschaftlich fundierte – Ergebnisse für eine Reihe von sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Indikatoren ausgibt, die wiederum die Basis für die nächsten Regierungsdiskussionen und -entscheidungen sind.

Einführung¹



Spiel



Reflexion²



Bild: © Christian Baumgartner

Jede der maximal vier Gruppen mit je maximal zehn Teilnehmenden spielt an einem Spielbrett. Die Gruppen spielen für sich und nicht gegeneinander, Ergebnisse und Strategien können dennoch am Ende verglichen werden.

¹**Einführung** zu Nachhaltiger Entwicklung (wenn nötig) und der Geschichte von Stratagem: Erläuterung der Spielweise, Hinweise zu Strategien und wichtigen Zusammenhängen

²**Reflexion**: Debriefing, Analyse der Ergebnisse und der Gruppendynamischen Prozessen



Hon Prof. (FH) Dr. Christian Baumgartner

Landschaftsökologe

Eigentümer von response & ability gmbh

Gründer von respect - Institut für Integrativen Tourismus und Entwicklung

Lektor in Österreich, der Schweiz, Serbien, China

Vizepräsident der Alpenschutzkommission CIPRA

Mitglied der Steeringgroup Tourismus & Kultur der EU Donauraumstrategie, der EU Alpenraumstrategie ...

Kontakt: Christian Baumgartner
E christian.baumgartner@responseandability.com



Spieldauer ca. 8 Stunden

Gruppen max. 4



geeignet ab 14+

Gruppengröße max. 10 Personen/Gruppe

geeignet für den Unterricht in Schulen, Fachhochschulen, Universitäten, Trainings in NGOs, Firmen etc.