

Gaming-Simulation : Spekulanten, Politiker und Planer an einem Tisch = Gaming-Simulation : spéculateurs, hommes politiques et planificateurs à la même table = Gaming-Simulation : thinkers, politicians and planners at the round table

Autor(en): **Geiger, Martin**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Bauen + Wohnen = Construction + habitation = Building + home : internationale Zeitschrift**

Band (Jahr): **22 (1968)**

Heft 12: **Wohnquartiere in innerstädtischen Gebieten = Quartiers d'habitation dans des zones urbaines = Residential sections in urban centres**

PDF erstellt am: **25.04.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-333357>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Gaming-Simulation

Spekulanten, Politiker und Planer an einem Tisch

Gaming-Simulation

Spéculateurs, hommes politiques et planificateurs à la même table

Gaming-Simulation

Thinkers, politicians and planners at the round table

Es gibt heute schon einige Städte, die das haben, was man einen Gesamtplan nennt. Aber nur wenige dieser Städte sind auch imstande, so einen Plan zu prüfen, d. h. anzugeben, ob der Plan überhaupt irgend jemandem Nutzen bringen wird und wenn ja: wem, wieviel und wann.

Trotzdem gelangen heute viele dieser langfristigen, die öffentlichen Kassen auf Jahrzehnte erschöpfenden Pläne zur Ausführung. Sie werden realisiert, nicht weil man ihre Güte bewiesen hätte, sondern weil die Behörden der festen Überzeugung sind, ein Urteil sei ohnehin niemals vor, sondern erst nach einer Realisierung möglich. Der weise Rat »erst denken, dann handeln« wird in »erst handeln, dann denken« verwandelt und der Entschluß dazu als mutige Tat bezeichnet. Diese Situation ist für den Bürger höchst unbefriedigend. Ihm fällt die Rolle des Versuchskaninchens zu, das nach 20 Jahren Realisierungszeit im Falle eines Mißerfolgs keinen jener Männer mehr zur Verantwortung ziehen kann, die wir heute so vertrauensvoll als »die Verantwortlichen« zu bezeichnen pflegen.

Seit einiger Zeit arbeitet deshalb die Wissenschaft an Methoden, die erlauben sollen, die Planungsvorschläge versuchsweise in einer Art Laboratorium auszuführen, in Varianten zu wiederholen und zu prüfen. Es sollte dann kein Plan mehr zur Realisierung gelangen, der zuvor nicht wenigstens jene Tests bestanden hat, die die Wirklichkeit so gut wie möglich simulieren.

Nachdem die im Zweiten Weltkrieg für militärische Zwecke entwickelte und danach für geschäftliche Planung verwendete Methode der Gaming-Simulation in den Vereinigten Staaten von der räumlichen Planung übernommen und für ihre Zwecke umgearbeitet worden ist, sieht es heute so aus, als ob der Planer tatsächlich ein solches Laboratorium erhalten habe, das ihm die Durchführung auch extremer Experimente ermöglicht, ohne gleich ganze Bevölkerungsteile zu gefährden und ohne jahrelang auf auswertbare Resultate seiner Versuche warten zu müssen.

Der Name dieser Methode »Gaming-Simulation« enthält die beiden Begriffe game = Spiel und simulation = nachahmende Darstellung. Damit wird ausgedrückt, daß die Wirklichkeit nicht nur grafisch abgebildet oder mathematisch formuliert, sondern überdies von lebenden Personen nachgeahmt (gespielt) wird.

Das ist neu: Es werden außer den rational erfassbaren Vorgängen auch die zum großen Teil irrationalen Entscheidungen der Gesellschaft mit berücksichtigt.

Planungsmodelle dieser Art gehören deshalb – sofern sie entsprechend differenziert aufgebaut sind – zu den umfassendsten und wirklichkeitstreuesten, die sich denken lassen. Sie sind echte Laboratorien, in denen künftig nicht der Planer allein, sondern Planer, Regierung, Privatwirtschaft und Bevölkerung gemeinsam die Vorschläge für die Entwicklung einer Stadt testen werden.

Der Verfasser hat, seit er von Amerikanern und Engländern (Taylor, Duke und Feldt) in das Wesen der Gaming-Simulation eingeführt worden ist, versucht, ein Spielmodell zu entwickeln, das den Teilnehmern an der Nachdiplomausbildung in Landesplanung am ORL-Institut an der ETH als Einführung in die Probleme der Planung dienen könnte.

Es soll hier zuerst auf die Grundzüge der Gaming-Simulation im allgemeinen und dann auf das vom Verfasser entwickelte Spiel im speziellen eingegangen werden.

Geraffte Wirklichkeit

Der Planer hat mit drei Elementen zu tun, die alle zu groß sind, als daß er sie ohne besondere Hilfsmittel überblicken könnte. Das eine Element ist der Raum (die Stadt, die Region, die Nation), das zweite die Zeit (5 Jahre, 10 Jahre, 20 Jahre), das dritte die Gesellschaft (10 000, 100 000, 1 Million Menschen). Der Planer wird deshalb versuchen, Abbildungen der Wirklichkeit zu schaffen, in denen diese Dimensionen gerafft sind, das heißt, in denen der Planungsraum auf Zentimeter oder Meter zusammengeschrumpft und die Planungszeit auf Stunden oder Tage und die in der Stadt lebende Gesellschaft auf einige charakteristische Figuren. Solche Abbildungen der Wirklichkeit ermöglichen es dem Planer innerhalb weniger Tage mehrere alternative Planungsvorschläge von seinem Schreibtisch aus durchzuprobieren.

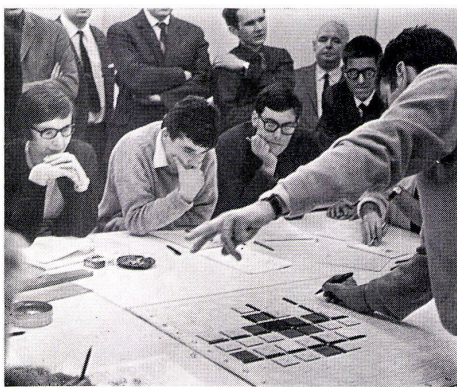
Die Methoden zur verkleinerten und auf gewisse Kriterien beschränkten Abbildung des Raumes sind allgemein bekannt. Am gebräuchlichsten sind das plastische Modell, das alle räumlichen Dimensionen zeigt, und die Karte (der Plan), die die dritte Dimension durch einfache Symbole ersetzt. Karten und Pläne raffen die räumliche Dimension.

Viel schwieriger darzustellen ist der zeitliche Ablauf von Geschehnissen. Es werden dazu meist mathematische Formulierungen verwendet, die alle direkt oder indirekt eine »wenn-dann«-Beziehung ausdrücken: Wenn A geschieht, folgt daraus B. Das läßt sich auch umkehren, vervielfachen, optimieren, in mehreren Durchgängen wiederholen und so zu komplizierten Gebilden erweitern, die ganze Ketten von wirklichen Geschehnissen simulieren können. Der Vorteil mathematischer Modelle ist die Raffung der Zeit. Während in Wirklichkeit oft jahrelang auf ein registrierbares Resultat gewartet werden muß, liefert der mathematische Mechanismus seine Resultate innert Minuten oder Stunden. Das mathematische Modell kann jedoch nur mit rational erfassbaren Daten gespeist werden. Da aber die Geschehnisse in der Wirklichkeit nur zu einem Teil von rational erfassbaren Faktoren beeinflußt sind, ist auch das komplizierteste mathematische Modell in seiner Wirklichkeitssimulation unvollständig.

Die Simulation von Entscheidungsvorgängen

Deshalb ist versucht worden, ohne auf die Vorteile der Karte und der mathematischen Formulierung zu verzichten, eine weitere Annäherung an die Wirklichkeit zu erreichen, indem auch irrationale Entscheidungen in das Modell eingebaut werden. Solange der wissenschaftliche Beobachter außerhalb des Geschehens bleibt, wie im Falle der graphischen oder mathematischen Darstellung, bleibt er aus dem »irrational« genannten Beziehungssystem ausgeschlossen. Neueste Versuche lassen nun den Beobachter selbst zu einem Teil des Simulationsmechanismus werden. Er spielt mit.

Der Unterschied der Spielmodelle zu rein mathematischen Modellen besteht darin, daß sie auch irrationale Komponenten berücksichtigen. Eine Handlung hat ja nicht nur zum voraus berechenbare Folgen (z. B. auf demografischem, verkehrstechnischem, finanziellem Gebiet), sondern provoziert doch auch die unberechenbaren Handlungen der anderen Spieler, die im Spiel – genau wie in der Wirklichkeit – frei sind, ihre Handlungen von vernünftigen oder unvernünftigen Motiven leiten zu lassen.



1
Erstes Demonstrationsspiel im Herbst 1967 am Institut für Orts-, Regional- und Landesplanung an der ETH in Zürich. Spieler: Die Teilnehmer der Nachdiplomausbildung in Landesplanung am ORL-Institut.

Premier jeu-démonstration en automne 1967 à l'Institut pour l'aménagement des agglomérations, des régions et du territoire à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Zurich. Joueurs: Les participants à la formation d'après diplôme en aménagement du territoire de cet Institut.

First demonstration game in autumn 1967 at the Institute for Local, Regional and National Planning at the Swiss Federal Institute of Technology in Zurich. Players: The post-graduate students in national planning at the Institute.

Die simulierte Gesellschaft

Die beteiligten Personengruppen können ganz verschieden zusammengesetzt sein, je nachdem, welche Vorgänge dargestellt werden sollen. Wollen wir zum Beispiel den politischen Entscheidungs- und Durchsetzungsmechanismus in der Planung simulieren, so werden wir Vertreter der Regierung, der Parteien, der Planungsstelle, der öffentlichen Meinung, der Rechtsprechung usw. an einen Tisch setzen. Wollen wir die Besiedlung einer Region durchspielen, so werden wir verschiedene Machtgruppen (Vertreter der Grundstücksbesitzer, der Industrie, des Handels, der Wohnbevölkerung usw.) gegeneinander spielen lassen, zum Beispiel unter der Aufsicht einer Gruppe, gebildet aus Vertretern der Regierung und der Planungsstellen.

Die Raffung der Zeit

In der Wirklichkeit dauert die Debatte und die Entscheidung über wichtige, weit in die Zukunft reichende Planungsmaßnahmen oft nur einige Stunden oder Tage. Die Zeitspanne, die verstreicht, bis man prüfen kann, ob die Entscheide richtig waren, die Realisierungs- und Bewährungsphase also, kann oft das 100- oder 1000fache der für die Diskussion und die Entscheide aufgewendeten Zeit betragen. In der Gaming-Simulation wird das Verhältnis zwischen Überlegungsphase und Realisierungsphase umgekehrt. Der Spielmechanismus (Rechnung und Karte) zeigt unmittelbar nach jeder Entscheidung die Realisierung. Über die Auswirkungen müssen nicht unbeweisbare Vermutungen angestellt werden, da sie unverzüglich in den Reaktionen der Spieler gegnerischer Parteien zum Ausdruck kommen. Im Spiel können zwei bis drei Stunden 10 bis 15 Jahre Wirklichkeit repräsentieren. In der Wirklichkeit verleitet die Hoffnung, daß negative Folgen seiner Irrtümer sich erst nach seiner Amtsperiode zeigen werden, nicht selten einen Politiker zu Taten, die er niemals verantworten könnte, wenn die Auswirkungen sofort bekannt würden. Und auch der Planer hat ja nicht selten die

Tendenz, auf Fragen, was hier und heute getan werden sollte, den Blick gedankenverloren auf den verschwommenen Horizont einer in unbestimmbarer Ferne liegenden Zukunft (in der Fachsprache F2 genannt) zu richten und über die minutiöse Beschreibung dessen, was er dort zu erkennen vermeint, die Gegenwart ganz zu vergessen.

Das teleskopartige Rafften der Ausführungs- und Bewährungsphasen nach jeder einzelnen Entscheidung in der Gaming-Simulation macht nun aber aus der Zukunft Gegenwart; ein Ausweichen ist nicht mehr möglich, und man hofft, daß dieser rasche Feedback des Spiels einer beruflichen und politischen Gewissensbildung förderlich sein könnte.

Die Raffung des Raumes

All die von den beteiligten Personen getroffenen Entscheidungen müssen natürlich in irgendeiner Form einmal auf einer Karte sichtbar werden. Je nachdem, was für ein Gebiet simuliert wird, handelt es sich dabei um einen Stadtplan, eine Karte einer Region oder um ein abstraktes Schema solcher Gebiete. Die Karte spielt hier die Rolle des Schachbrettes, auf dem die verschiedenen Landnutzungen (Wohnen, Industrie, Handel, Erholung, Verkehr usw.), die durch Symbole dargestellt sind, wie im Schach die Figuren, von den verschiedenen Parteien herumgeschoben werden können. Wie beim Schachspiel hat auch jede Nutzungsart ihr eigenes Gewicht (Wert) und andere charakteristische Eigenschaften.

Das Schach – wahrscheinlich aus Kriegsspielen abgeleitet – ist den hier beschriebenen Planungsspielen in gewissen Teilen ähnlich. Der Hauptunterschied: Beim Schach soll ein Gegner vollständig besiegt werden, und das Resultat ist, wie im Krieg, eine fortschreitende allgemeine Entvölkerung des Spielfeldes, zu der beide Parteien beitragen. Beim Planungsspiel hingegen ist des einen Gewinn nicht unbedingt des andern Verlust, und das Spielfeld füllt sich immer mehr an. Es gilt nun, die fortschreitende Besiedlung und allgemeine

Bereicherung so zu spielen, daß es nur Gewinner gibt.

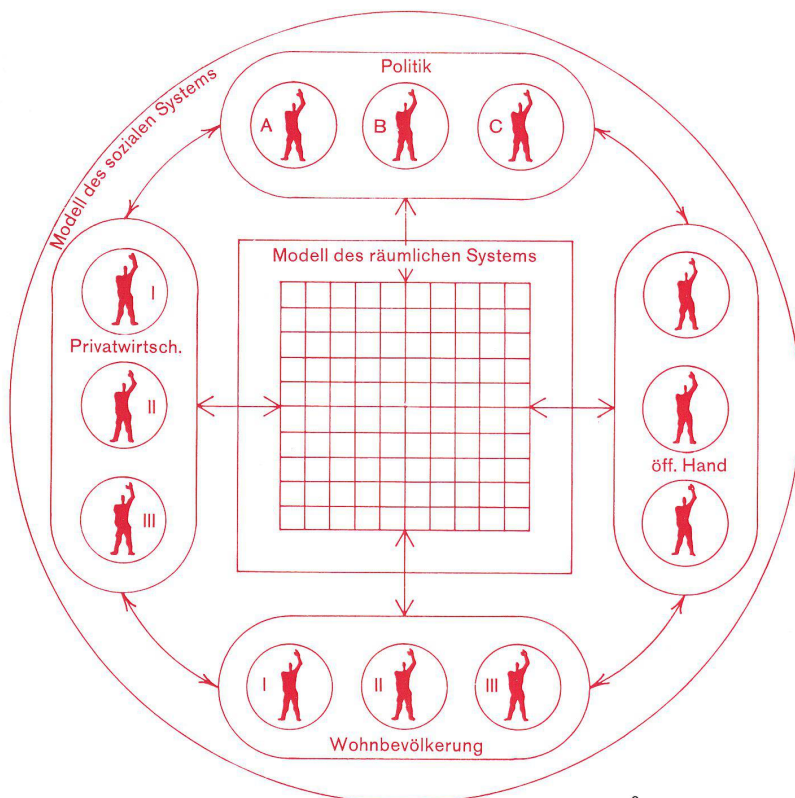
Im Gegensatz zum üblichen Plan des Planers, in dem alles so schön aufgeht, bietet sich allerdings auf der Spielkarte meist ein verwirrendes Bild. Nicht alle Teilnehmer haben die gleichen Vorstellungen über anzustrebende Besiedlungsmuster, und da es in solchen Spielen – genau wie in der demokratischen Wirklichkeit – keine totalen Gewinner und Verlierer gibt, sind alle Strategien zumindest spurenweise vorhanden und ihre Kämpfe und Kompromisse durch die Jahre hindurch verfolgbare.

Der Nutzen der Gaming-Simulation

Das Spiel kann jederzeit unterbrochen und der Output eines solchen Modelles laufend registriert werden. Die Spieler sind dann von ihren Rollen befreit und nehmen wieder neutrale Beobachtungsposten ein, die es ihnen erlauben, die im Augenblick des Spielabbruchs herrschende Situation zu beurteilen. Die spielende Gesellschaft kritisiert sich selbst und wertet nun als Gemeinschaft die Summe aller kurz zuvor in verschiedenen Einzelinteressen unternommenen Handlungen.

Es kann aber auch mit vertauschten Rollen weitergespielt werden. Dann muß sich der Planer in die Rolle des Regierenden, und der Regierende in die Rolle des privaten Landeigentümers, und der Landeigentümer in jene des Wohnungssuchenden einleben.

Ein viel unmittelbarer Lernprozeß findet aber schon während des Spieles statt, indem ja jede Fehlhandlung von einer der konkurrierenden Parteien ausgenutzt und damit in gewissem Sinn bestraft wird. Die interessantesten Phänomene dieser Art sind die oft späten Rückwirkungen von Unterlassungen auf dem öffentlichen Sektor. So spät sie sich in Wirklichkeit zeigen mögen, so erscheinen sie in dem zeittraffenden Spiel vielleicht eben doch schon nach einer halben Stunde, zu einem Zeitpunkt, da sich der Verantwortliche seiner gefällten Entscheidungen noch ganz



2

ORL Planungsspiel, Schema des Gesamtmodells.

ORL Jeu de planification, schéma de la maquette totale.

ORL planning game, diagram of the general model.

genau bewußt ist. Das Spiel wird so zu einer Art »bocca della verità«.

Die Ziele, die mit solchen Spielen erreicht werden können, sind also unter anderen folgende:

1. Klärung der Beziehungen zwischen Landnutzung, wirtschaftlichen Kräften und Planungsprinzipien. Es können zum Beispiel die Landnutzungs- und Besiedlungsmuster beobachtet werden, die einmal aus einer »laissez-faire«-Ökonomie, ein andermal aus ganz bestimmten Planungsstrategien entstehen.

2. Klärung verschiedener möglicher Entscheidungsmechanismen. In einer früheren Vorlesung wurde auf einige Unzulänglichkeiten des heute geltenden Entscheidungsvorganges hingewiesen (zum Beispiel auf gewisse Scheinfragen an das Volk, oder auf den Ausschluß großer Bevölkerungsgruppen von der planungspolitischen Entscheidung). Solche und andere merkwürdige Erscheinungen lassen sich im Spiel simulieren und ihre Auswirkungen beobachten. Es lassen sich aber auch neue Entscheidungsmechanismen prüfen.

3. Die verschiedenen Entscheidungsträger miteinander bekanntmachen. Jedem, der auch nur am Rande mit Planung zu tun hat, sind die Spannungen zwischen privatem Unternehmen und Verwaltung, zwischen Fachmann und Laien, zwischen Regierung und Öffentlichkeit, bekannt. Sie können zu einem großen Teil abgebaut werden, wenn der eine in des anderen Problemkreis Einblick hätte. Das zyklische Rollentauschen in der Gaming-Simulation zwingt die Teilnehmer, sich mit den spezifischen Problemen und Eigenschaften einer bestimmten Rolle auseinanderzusetzen. Das kann einerseits zu mehr Verständnis für die einzelnen an der Planung beteiligten Rollen führen, andererseits aber auch dazu, daß gewisse, in der täglichen Routine zur Maske erstarrte Attitüden aufgeweicht und neu gestaltet werden.

4. Prognosen der zu erwartenden Entwicklung. Im Unterschied zu rein mathematischen Modellen werden auch sogenannte irrationale Faktoren in der Prognose berücksichtigt.

Der Schwierigkeitsgrad der Spiele

Die Spiele lassen sich natürlich beliebig umfassend und kompliziert gestalten. Im Gegensatz zu vielen mathematischen Modellen, die selbst von Fachleuten oft nur schwer verstanden werden können, gibt es einige Spiele, die mit keinen schwierigen Operationen als einfachen Additionen und Multiplikationen arbeiten, so daß sich ein Computer in den meisten Fällen erübrigt. Auch die symbolische Darstellung auf der Karte ist so klar und übersichtlich, daß jeder Gebildete – aber nicht unbedingt planerisch Geschulte, also auch der Student und der Politiker – das Spiel verstehen und aktiv daran teilnehmen kann.

Dieser Vorteil ermöglicht die Verwendung der Gaming-Simulation an zwei besonders wichtigen Stellen: in der politischen Entscheidung und in der im Institut für Orts-, Regional- und Landesplanung der ETH Zürich betriebenen interdisziplinären Ausbildung.

Beschreibung des Ori-Planungsspiels

Das Gesamtmodell besteht gemäß den dargestellten Überlegungen aus zwei Teilmodellen: dem Teilmodell des räumlichen Systems und dem Teilmodell des sozialen Systems.

Jedes dieser Modelle enthält eine Anzahl Elemente und jedes dieser Elemente steht zum andern in einer definitiven Beziehung. Sowohl die Elemente selbst wie auch ihre Beziehungen zueinander ändern sich im Laufe der Zeit. Die Reaktionen des technischen Modells auf irgendwelche Änderungen sind berechenbar. Die Reaktionen des sozialen Modells hingegen sind zum großen Teil unberechenbar. Im sozialen Modell entscheiden die Spieler innerhalb gewisser Spielregeln (die den wirklichen Entscheidungsablauf so gut wie möglich simulieren sollen) frei. Hier kommt die irrationale Komponente ins Spiel, die den meisten anderen Planungsmodellen fehlt.

Die Nutzungen

Wenn wir den Planungsraum vereinfachend darstellen wollen, so müssen wir uns auf die

wichtigsten Landnutzungen konzentrieren, die ganze Gruppen von Einzelnutzungen unter einem Namen vereinigen.

Wir wählen für unser Modell:

Industrie (Fabriken), Handel (Geschäfte und Büros), öffentliche Bauten (Schulen, Spitäler usw.), Wohnbauten, Grünflächen (Wald, Parks, Sport), Transportzentren (Bahnhöfe, Flughäfen) und Transportlinien (Straßen, Bahnen usw.).

Es könnten ohne weiteres auch andere Einteilungen gemacht oder noch mehr Nutzungsarten berücksichtigt werden.

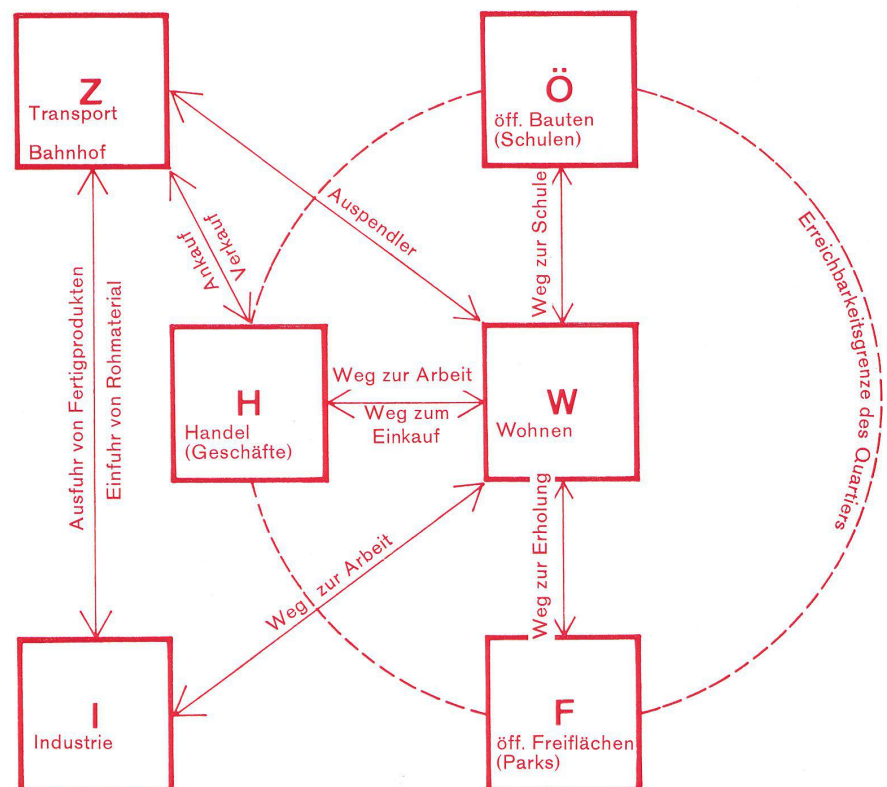
Allen Nutzungen gemeinsam ist, daß ihre Einrichtung Geld kostet. Wir unterscheiden zwei Gruppen: Investitionen der Privatwirtschaft: Industrie, Handel, Wohnbau.

Investitionen der öffentlichen Hand: öffentliche Bauten, öffentliche Freiflächen, Transportzentren, Kommunikationslinien.

Die erste Gruppe der Nutzungen hat die zusätzliche Eigenschaft, daß sie dem Investor, (also der Privatwirtschaft) Geld einbringt. Für jede der drei Nutzungen muß eine Grundrendite errechnet werden, die je nachdem in welchem Land das Spiel gespielt wird, anders ist.

Diese Vorarbeiten gehören zu den aufwendigsten, da ja in vielen europäischen Ländern südlich des 54. Breitengrades die Geheimhaltung ökonomischer und demographischer Daten als Voraussetzung für das Wohlergehen des Landes betrachtet wird.

Wer sich mit dem Gedanken trägt, ebenfalls Planungsspiele zu erfinden, der sei hiermit herzlich ermuntert, gleichzeitig aber vor den Mühsalen bei der Beschaffung der wichtigsten Grunddaten gewarnt. Andererseits ist es aber auch nicht möglich, das Modell mit willkürlich angenommenen Daten zu spielen, da die Reaktionen des technischen Modells auf die im sozialen Modell gefallenen Entscheidungen dann so unrealistisch werden, daß keine weiteren Entscheide im sozialen Modell mehr möglich sind und das Spiel schon nach wenigen Runden ins Absurde führt.



Von der zweiten Gruppe der Nutzungen wird angenommen, sie trage auf direktem Weg kein Geld ein. Indirekt hingegen wirkt sie positiv oder negativ auf das Einkommen der ersten Gruppe ein.

Die Beziehungen der Nutzungen

Da nun aber der Gewinn der Privatwirtschaft im einzelnen und der Gewinn der Regionsgemeinschaft im Gesamten nicht nur von den einzelnen Elementen allein, sondern auch von deren Beziehungen abhängt, müssen wir auch diese Beziehungen regeln. Wir müssen angeben können, wieviel eine bestimmte Lage eines Elementes in bezug auf ein anderes im einzelnen und wieviel eine bestimmte Gesamtkonfiguration aller Elemente im gesamten mehr bzw. weniger einbringt als irgendeine andere Lage oder Gesamtkonfiguration.

Wir müssen diese Beziehungen vereinfachen und vor allem versuchen, sie alle auf einen Nenner zu bringen. Dazu dient das Konzept der Erreichbarkeit. Wir nehmen an, gute Erreichbarkeit erhöhe den Gewinn des Einzelnen und den Gewinn der Gemeinschaft; schlechte Erreichbarkeit verringere diese Gewinne.

Wir unterscheiden im vorliegenden Modell zwei Gruppen von Erreichbarkeiten:

Einerseits die Erreichbarkeit des Transportzentrums von der Industrie und vom Handel aus; andererseits die Wege der Bevölkerung zur Arbeit, zum Einkauf, zu den öffentlichen Bauten (hier vereinfachend: Schulen) und zu den öffentlichen Freiflächen.

Die Figurengruppen

Das soziale Modell, das die menschliche Gesellschaft darstellt, besteht aus vier Gruppen, die die vier entscheidenden Machtgruppen der realen Gesellschaft darstellen:

Privatwirtschaft, Wohnbevölkerung, politische Parteien, öffentliche Hand und Planung.

Jede dieser Gruppen ist in sich weiter gegliedert. Jede Gruppe spielt zeitweise mit, zeitweise gegen die anderen Gruppen, und innerhalb jeder Gruppe spielen auch die einzelnen Figuren zeitweise mit – und zeitweise gegeneinander.

Jede Gruppe versucht, das Geschehen im räumlichen System so zu beeinflussen, daß sich Vorteile für sie ergeben. Jede Gruppe hat andere Mittel dies zu erreichen, und jede Gruppe will etwas anderes erhalten.

Die Privatwirtschaft

Die direkteste Einflußmöglichkeit besitzt die Privatwirtschaft. Den Erfolg ihrer Handlungen mißt sie mit dem Maßstab Geld. Ihr Ziel ist es, das räumliche System so zu beeinflussen, daß es ihr ein Maximum an finanziellem Gewinn bringt. Zu diesem Zweck investiert sie nach freiem Ermessen direkt in der Region in zweierlei Weise:

Kauf von Land, Bau von Gebäuden.

Einschränkungen beim Landkauf ergeben sich nur durch die Konkurrenz der übrigen Spekulanten einerseits und die ebenfalls mitbietende öffentliche Hand andererseits. Einschränkungen beim Bau von Gebäuden ergeben sich aus der Erschließungsregel. Sobald die Privatwirtschaft gebaut hat, hat sie Einnahmen, die sich nach den im vorhergehenden Kapitel erwähnten Regeln berechnen. Wie das Schema des »sozialen Systems« zeigt, ist der Kreislauf, den der Input in das räumliche System und dessen Output bilden, bei der Privatwirtschaft der kürzeste. Die

Privatwirtschaft ist im Spiel der eigentliche Motor des Geschehens.

Außer ihrer direkten Spielbeeinflussung durch Investition, bestimmt die Privatwirtschaft das Geschehen noch bei politischen Aktionen mit.

Die Privatwirtschaft führt über ihre Handlungen Buch und notiert sich ihre Einnahmen und Ausgaben.

Die Wohnbevölkerung

Die Wohnbevölkerung hat außer dem, was sie für ihr Leben braucht, kein Geld. Sie hat keine Möglichkeit, im räumlichen System zu investieren. Sie verlangt vom räumlichen System auch gar nicht Geld, sondern Wohlfahrt. Sie will mit Möglichkeiten des Einkaufs, der Ausbildung und der Erholung versehen sein. Und sie will, daß der Weg zur Arbeit nicht zu lang wird. Über alle Kosten, die ein Mangel an Versorgung oder Erreichbarkeit des Arbeitsplatzes mit sich bringt, führt die Wohnbevölkerung Buch und präsentiert die Rechnung der Privatwirtschaft, bei der sie arbeitet. Jede Wohneinheit W ist einer Arbeitseinheit I oder H fest zugeordnet. Der betreffende Spekulant muß für diese zusätzlichen Kosten seiner Wohnbevölkerung aufkommen. Im Spiel drückt sich dies durch Abzüge von seinem Einkommen aus.

Der Input-Output-Kreislauf zwischen Wohnbevölkerung und dem räumlichen System ist schon etwas größer als derjenige der Privatwirtschaft. Nur indirekt via Privatwirtschaft und noch indirekter via politischer Abstimmung (dies gilt vor allem für die direkte Demokratie der Schweiz) nimmt sie Einfluß auf das Geschehen im räumlichen System.

Die öffentliche Hand und der Planer

Vom Planer nehmen wir an, daß er aus der Situation am Spielbrett keine finanziellen Vorteile ziehen will, sondern eine Konfiguration der Nutzungen anstrebt, die sowohl jedem Einzelnen wie der Gesamtheit am besten dient. Die Triebkraft seiner Handlungen ist berufliches Prestige. Er will, daß seine wissenschaftlichen Prognosen stimmen und seine Pläne sich bewähren. Verfehlt er diese Ziele, so muß er nach der von ihm bearbeiteten 10-Jahresperiode zurücktreten.

Während 4 Jahren, in denen die Privatwirtschaft frei investiert und dadurch Jahr für Jahr die Region immer weiter strukturiert, beobachtet der Planer das Geschehen und versucht sich vorzustellen, welche Ziele die einzelnen am Spiel beteiligten Gruppen verfolgen. Er arbeitet dann einen Plan aus, dessen Befolgung ein Optimum der Besiedlung ergeben sollte.

Die Realisierung dieses Planes ist nur in jenem Teil von ihm beeinflussbar, der öffentlich finanziert wird. Und auch für die Verwirklichung dieses einen Teiles bedarf es einer Prozedur, die verglichen mit dem direkten Investitionsvorgang der Privatwirtschaft sehr lang und kompliziert erscheint.

Für die Realisierung ist die Erfüllung zweier Bedingungen notwendig:

- Das Land muß von der öffentlichen Hand erworben sein.
- Die vorgeschlagenen Projekte müssen von Regierung (und in der direkten Demokratie vom Volk) genehmigt werden.

Die erste Bedingung wird durch die Gemeinde erfüllt, die versucht, die im Plan mit öffentlichen Nutzungen versehenen Felder im Konkurrenzkampf gegen die Privatwirtschaft zu erwerben.

Die Erfüllung der zweiten Bedingung dauert lange und durchläuft folgende Stufen:

Der Planer legt der Regierung einen für 10 Jahre berechneten Gesamtplan vor. Er muß als Ganzes genehmigt oder abgelehnt werden. Ist er angenommen, so muß der Planer 10 realisierbare Einzelprojekte aus dem Plan ausziehen. Jeder Politiker wählt dann eines dieser Projekte und vertritt es vor der Wählerschaft. Und erst nachdem das Stimmvolk seine Einwilligung gegeben hat, wird das Projekt realisiert.

Die öffentliche Hand führt Buch über ihre Handlungen, ähnlich den Spekulanten. Die Haupteinnahmen der Gemeinde sind die Steuern der Privatwirtschaft. Ihre Ausgaben betreffen die Landkäufe und die Errichtung der öffentlichen Nutzungen.

Die politischen Parteien

Die vierte Machtgruppe im sozialen System bilden die politischen Parteien und ihre Politiker. Auch die Politiker wollen etwas vom Spiel. Sie interessiert aber im Spiel, idealisierend angenommen, nicht Geld wie die Spekulanten, sondern die Zahl der Stimmen, die sie auf die von ihnen vertretenen Projekte vereinigen können. Der Politiker will in erster Linie wiedergewählt werden. Bisherige Spielerfahrung hat gezeigt, daß diese Tatsache – genau wie in Wirklichkeit – für die Entwicklung eine der gefährlichsten ist. Wie in Wirklichkeit wehrt sich der Politiker gegen seinen politischen Tod sehr oft mit Mitteln, die dem Wohle der Gemeinschaft in keiner Weise förderlich sind. Wie überaus selten vernünftiges Handeln im sozialen System ist, kommt in der Rolle des Politikers noch viel stärker zum Ausdruck als in jener des Spekulanten.

Jeder Politiker wird also das Projekt aus der Zehnerliste wählen, von dem er glaubt, es liege im unmittelbaren Interesse des größeren Teiles von Privatwirtschaft und Wohnbevölkerung.

Er vertritt »sein« Projekt in einer kurzen Rede, auf die seine Gegner antworten. Nach einer Duplik des Antragstellers wird abgestimmt. Es gibt drei mögliche Resultate der Abstimmung: angenommen, zurückgestellt oder abgelehnt.

Ist ein Projekt angenommen, so wird es sofort ausgeführt und tut seine Wirkung noch in der gleichen 2-Jahres-Periode. Der betreffende Politiker erhält einen Pluspunkt. Ist ein Projekt zurückgestellt, so muß es in der nächsten Periode noch einmal vorgebracht werden und der Politiker erhält null Punkte. Ist ein Projekt jedoch abgelehnt, so erhält der Politiker, der es vertrat, einen Minuspunkt.

Nach zwei Niederlagen oder einer Niederlage und zwei Zurückstellungen oder vier Zurückstellungen, muß der Politiker zurücktreten, und zur Ermittlung seines Nachfolgers wird eine Wahl durchgeführt.

Jeder Politiker führt über seine und seiner Gegner Vorschläge Buch. Die Reihenfolge bei der Auswahl der Projekte erfolgt nach dem Grad der Popularität der betreffenden Partei.

Der Statistiker

Außer den vier Spielergruppen gibt es noch einige neutrale Figuren. Eine davon ist der Statistiker. Er registriert sowohl die Ereignisse im räumlichen System (auf dem Spielbrett) als auch jene im sozialen System (bei den Spielern).

Er notiert auf große Wandtabellen folgendes:

Die Einnahmen und Ausgaben der Gemeinde.

