

Das Handelsspiel

Beschreibung:

Die Aktivität simuliert den Handel zwischen den drei fiktiven Wirtschaftsräumen Gelb-, Rot- und Blauland. Es verdeutlicht die wechselseitigen Beziehungen zwischen den Handelspartnern einerseits und den Zusammenhang zwischen diesen Außenbeziehungen und inneren Verteilungskonflikten andererseits.

Mit Blick auf die Beziehungen der verschiedenen Wirtschaftsräume wird deutlich, dass die Exporte der einen die Importe der anderen sind, so dass der Handel global betrachtet zwangsläufig ein Nullsummenspiel ist. Außerdem wird spielerisch erfahren, wie sich Handelsungleichgewichte aufbauen, dass dies zu Problemen führt und wie schwer sie sich wieder abbauen lassen. Die Teilnehmenden müssen in jeder Runde entscheiden, ob sie 20, 50 oder 80 Prozent ihres Bruttoinlandsproduktes (BIP) exportieren. Diese Entscheidung ist zwar in der Form unrealistisch, verdeutlicht jedoch im Laufe des Spiels die Pfadabhängigkeit einer bestimmten Ausrichtung der Ökonomie – etwa auf permanente Exportüberschüsse – beziehungsweise die Schwierigkeiten, solche etablierten Pfade ohne politische Kooperation mit anderen Ländern wieder zu verlassen. Auf dieser Ebene lassen sich in der Auswertung insbesondere Bezüge zum Freihandel von Nationalstaaten in der Eurozone oder zu den großen Handelsblöcken Europa, Asien und Nordamerika herstellen.

Mit Blick auf die innere Dynamik der Handelsräume wird der Konflikt um die Verteilung von Löhnen, Profiten und Investitionen simuliert. An dieser Stelle stehen die Teilnehmenden in jeder Runde vor dem Dilemma, zwei Punkte auf diese drei Bereiche vergeben zu müssen, wobei die potenzielle Verhandlungsmacht der Unternehmen und der Arbeitenden durch Vetokarten unterstrichen wird. Eine Steigerung des BIP wird hier alleine durch Investitionen erreicht, was insofern realistisch ist als (sinnvolle) Investitionen zu einer Steigerung der Produktivität führen. Dabei wird der Zusammenhang zwischen den inneren und den äußeren Beziehungen deutlich, etwa beim Versuch, mittels Lohnsenkung und gleichzeitiger Produktivitätssteigerung die Konkurrenzposition im Außenhandel zu verbessern («innere Abwertung»).

Hinsichtlich der Übertragbarkeit des Spiels auf die Realität sind allerdings zwei wichtige Einschränkungen zu beachten, die in der Auswertung thematisiert werden sollten. Zum einen wird vernachlässigt, dass eine Steigerung der Löhne auch die Binnennachfrage stärkt und insofern zur Steigerung des BIP beiträgt. Zum anderen kann das Spiel den Eindruck erwecken, die Steigerung des BIP sei ein Selbstzweck. Bezogen auf die Wachstumsdynamik kapitalistischer Gesellschaften ist dies zwar richtig, und es stimmt auch, dass ein hoher Exportanteil gleich produktiver Wirtschaftsräume sich ausgleicht, weil der Außenhandel ein Nullsummenspiel ist, aber dabei sind die ökologischen Folgen (etwa der Energieverbrauch für Produktion und Transport) nicht berücksichtigt.

Zur Durchführung des Spiels wird ein Computer benötigt, auf den zuvor eine Excel-Tabelle unter www.attac.de/handelsspiel heruntergeladen wurde sowie ein Beamer zur Visualisierung. Die Entscheidungen der Teilnehmenden werden in die Tabelle eingetragen und diese errechnet automatisch die entsprechenden Handelsbilanzen sowie die Effekte der inneren Verteilung auf das BIP. Zur Visualisierung der Zwischenergebnisse für die Teilnehmenden werden die Ergebnisse jeder Handels- und jeder Verteilungsrunde zudem auf vorbereiteten Diagrammplakaten festgehalten, die zur Orientierung bei den Entscheidungen in der nächsten Runde dienen.

Zeit:

1,5 bis 3 Stunden

Gruppengröße:

9 bis 36

Material:

Rechner mit der Excel-Spieltabelle, Beamer, Stoppuhr, Lose zum Einteilen der Spielgruppen, Handouts Handelsrunde (mindestens 9 Stück), Handouts Verteilungsrunde (mindestens 9 Stück), Vetokarten Unternehmer_innen (6 Stück), Vetokarten Arbeiter_innen (6 Stück), 6 Diagrammplakate mindestens A3 (Handelsbilanz, Exportquote, Löhne, Profite, Investitionen und BIP) und Stifte (gelb, rot und blau) zum Ausfüllen der Diagramme.

Ablauf (Spieleitung):

VORBEREITUNGEN

- Die Excel-Tabelle zum Eintragen der Spielentscheidungen öffnen und mit einem Beamer an die Wand projizieren
- Drei Tische mit den Schildern Blauland, Gelbland und Rotland im Raum verteilen
- Lose, Handouts und Vetokarten je nach Gruppengröße vorbereiten
- Sechs Plakate zur Erstellung von Diagrammen aufhängen (Vorlage siehe Requisiten): Handelsanteil des BIP, Handelsbilanz, Löhne, Profite, Investition und neues BIP.

BEGINN DES SPIELS

- Einleitend wird kurz erläutert, dass es im Folgenden darum geht, den Handel zwischen drei Wirtschaftsräumen und den Zusammenhang mit Verteilungskonflikten innerhalb dieser Wirtschaftsräume zu simulieren.
- Durch Lose werden die Teilnehmenden in drei gleich große Gruppen (die Handelsräume Blauland, Gelbland und Rotland) eingeteilt, die intern jeweils in Arbeiter_innen, Unternehmer_innen und Vertreter_innen des Staates aufgeteilt sind.
- Das Handout zur Handelsrunde wird verteilt und nach einer Lesepause werden Verständnisfragen geklärt. Dann beginnt das eigentliche Spiel mit der ersten Handelsrunde.

HANDELSRUNDE

- Die Gruppen haben drei Minuten Zeit zu entscheiden, ob sie 20, 50 oder 80 Prozent ihres Bruttoinlandsproduktes exportieren wollen.
- Nach den drei Minuten sammelt die Spielleitung die Ergebnisse und trägt sie in die Excel-Tabelle ein.
- Die Tabelle erstellt automatisch die Handelsbilanz(en) und errechnet den Effekt auf die weitere Wirtschaftsentwicklung (Punktabzug bei negativer Handelsbilanz).
- An dieser Stelle werden die Effekte, die sich ergeben haben, kurz nachvollzogen:
 - Wer hat wie viel exportiert?
 - Wer hat dementsprechend wie viel importiert?
 - Welche Handelsbilanzen ergeben sich daraus für die Wirtschaftsräume?
 - Wer bekommt einen Punktabzug wegen negativer Handelsbilanzen?
- Abschließend werden die Ergebnisse der Handelsrunde in die Diagramm-Plakate (Handelsanteil des BIP und Handelsbilanzsaldo) eingetragen.
 - Jeder der drei Räume (Gelb-, Rot- und Blauland) hat eine entsprechende Spalte (G, R und B) und die Werte sollten in der passenden Farbe (gelb, rot und blau) eingetragen werden.
 - Der Handelsanteil von 20, 50 oder 80 Prozent entspricht 2, 5 oder 8 auf der linken Skala der Vorlage.
 - Der Handelsbilanzsaldo wird entsprechend der Skala auf der rechten Seite der Vorlage eingetragen.

VERTEILUNGSRUNDE

- (In der ersten Runde werden das Handout und die Vetokarten verteilt. Nach einer Lesepause werden Verständnisfragen geklärt und kurze »Interviews« zur Einführung in die Rollen geführt: »Sie sind Arbeiter_in, was erwarten Sie von der kommenden Verteilungsrunde?« etc.)
- Die Gruppe muss in drei Minuten über die Verteilung entscheiden.
- Nach den drei Minuten sammelt die Spielleitung die Ergebnisse und trägt sie in die Excel-Tabelle ein.
- Wenn eine Gruppe zu keinem Ergebnis kommt, werden für alle drei Bereiche null Punkte eingetragen.
- Die Tabelle errechnet automatisch die neuen Gütermengen.
- Auch hier werden die Effekte, die sich ergeben haben, kurz nachvollzogen:
 - Wo haben sich Investitionen auf das BIP ausgewirkt?
 - Mit welchem BIP gehen die Wirtschaftsräume in die nächste Handelsrunde?
- Abschließend werden die Ergebnisse der Verteilungsrunde (Entwicklung der Löhne, Profite, Investitionen und des BIP) in die entsprechenden Diagramm-Plakate eingetragen.
 - Gelb-, Rot- und Blauland haben pro Jahr jeweils eine entsprechende Spalte (G, R und B) und sollte in der passenden Farbe (gelb, rot und blau) eingetragen werden.
 - Das BIP wird im entsprechenden Diagramm (gemäß der linken Skala) so eingetragen wie es die Excel-Tabelle berechnet hat.
 - In die Diagramme Löhne, Profite und Investitionen wird (gemäß der linken Skala) jeweils das Niveau des Vorjahres plus gegebenenfalls die Steigerung des aktuellen Jahres eingetragen. (Beispiel: Wenn Gelbland im ersten Jahr 1 und im zweiten Jahr 2 Punkte für Lohn vergibt, dann wird im ersten Jahr 1 und im zweiten Jahr 1 + 2, also 3 in das Lohn-Diagramm eingetragen)
- An dieser Stelle können hin und wieder kurze Interviews geführt werden, in denen die verschiedenen Interessengruppen befragt werden, wie zufrieden sie mit der bisherigen Verteilung sind.

Jetzt geht es weiter mit der nächsten Handelsrunde oder das Spiel wird beendet und es folgt die Auswertung.

AUSWERTUNG

Bei der Auswertung sollten die Hinweise auf die Übertragbarkeit der Spielergebnisse auf reale wirtschaftliche Prozesse und die entsprechenden Grenzen beachtet und diskutiert werden. Hinweise dazu finden sich oben in der einleitenden Beschreibung der Aktivität.

- Spontane Rückmeldungen:
 - Wie war das Spiel?
 - Gab es besondere Momente, hat Sie etwas überrascht, gefreut oder geärgert?
- Wie ging es Ihrem Wirtschaftsraum?
 - Wie hat sich Ihre Gütermenge entwickelt (Blick auf die Diagramme)?
 - Wie hat sich das Verhältnis zu den anderen Wirtschaftsräumen entwickelt?
- Was fällt Ihnen bei den Handelsbilanzen auf?
 - Was kommt heraus, wenn die jährliche Handelsbilanz der drei Räume zusammengezählt wird? (Handel als Nullsummenspiel)
- (Welche ökologischen Kosten werden in der Aktivität nicht abgebildet?)
- Haben Sie eine Idee, was mit dem Wort Handelsungleichgewichte gemeint ist?
 - Gab es das im Spiel?
 - Wie haben sich die Ungleichgewichte entwickelt?
 - War es möglich, aus einem Ungleichgewicht wieder rauszukommen?
 - Wie haben die Defizitländer versucht, da wieder raus zu kommen?
- Wie liefen die inneren Verhandlungen?
 - Welche Argumente haben die verschiedenen Gruppen vorgebracht?
 - Wer hat sich durchgesetzt?
 - Gab es Kompromisse?
 - Wie geht es den Arbeiter_innen in Ihrem Wirtschaftsraum, wie haben Sie bei der Verteilung abgeschlossen?
- Wie sind die Wachstumseffekte der »inneren Verteilung« zu erklären?
 - Warum steigt oder sinkt der Ertrag mit den Investitionen? (Steigerung der Produktivität)
 - Warum führen sinkende Löhne oder Profite zu höherem Wachstum? (Nicht beachtet ist die Steigerung der Binnennachfrage durch steigende Löhne)

REQUISITEN HANDOUTS

Handout: Handelsrunde Ihr Wirtschaftsraum hat eine Menge möglicher Handelsgüter erarbeitet. Zusammengenommen bilden sie Ihr Bruttoinlandsprodukt (BIP). Da die Wirtschaftsräume unterschiedlich produktiv sind, unterscheiden sich auch die Gütermengen. In der ersten Runde (im ersten Jahr) hat Rotland ein BIP von zwölf, Gelbland ein BIP von zehn und Blauland ein BIP von acht. In den späteren Jahren ergibt sich die Gütermenge aus den Entscheidungen des Vorjahres.

Nun müssen Sie entscheiden, wie viel Sie von Ihrem BIP an andere Länder verkaufen (exportieren) wollen: 20 Prozent, 50 Prozent oder 80 Prozent. Ihre Exporte gehen jeweils zur Hälfte in die anderen beiden Länder. Um-

gekehrt nehmen Sie jeweils die Hälfte der Exporte aus diesen Ländern auf (Ihr Import). Ihr Ziel ist es, eine möglichst ausgeglichene Handelsbilanz zu haben (Import = Export). Wenn Sie eine negative Handelsbilanz haben (mehr Importe als Exporte), wirkt sich das negativ auf die wirtschaftliche Entwicklung Ihres Landes aus.

Besprechen Sie, welche Gründe es für die möglichen Entscheidungen (20, 50 oder 80 Prozent) geben könnte. Sie haben drei Minuten Zeit, um sich zu entscheiden. Anschließend sammelt die Spielleitung alle Entscheidungen und ermittelt die entsprechenden Handlungsergebnisse.

Handout: Verteilungsrunde Nachdem Sie gerade gemeinsam mit anderen Wirtschaftsräumen gehandelt haben, geht es nun darum, dass Sie sich auf eine Verteilung innerhalb Ihres Wirtschaftsraums einigen. Dabei sind Sie entweder Arbeiter_in, Unternehmer_in oder Vertreter_in des Staates. Sie müssen entscheiden, wie viele Löhne, Profite und Investitionen es in Ihrem Wirtschaftsraum geben soll.

ARBEITER_INNEN sind alle, die von den Löhnen leben, die sie für ihre Arbeit bezahlt bekommen. Sie wollen natürlich, dass Ihre Löhne möglichst hoch sind.

Die **UNTERNEHMER_INNEN** besitzen die Firmen, die bestimmte Güter herstellen und sie wollen selbstverständlich gut daran verdienen, das heißt der Profit soll möglichst hoch sein.

Investitionen sind Gelder für neue Technik, Schulen, Transportwege und ähnliches. Die **VERTRETER_INNEN DES STAATES** setzen sich besonders dafür ein, dass diese Investitionen hoch sind. Investitionen sind entscheidend für die Produktivität eines Landes, je mehr Sie investieren, desto mehr Güter erwirtschaftet Ihr Land.

Ihre Aufgabe ist es, zu entscheiden, welche Verteilung es zwischen Löhnen, Profiten und Investitionen geben soll. Sie können in jedem Jahr zwei Punkte vergeben, die Sie beliebig auf die drei Bereiche verteilen können (zum Bei-

spiel 1 Punkt Profit plus 1 Punkt Investition oder 2 Punkte Lohn und so weiter).

Bei Ihrer Entscheidung sollten Sie bedenken, was für Ihre jeweilige Gruppe wichtig ist. Aber die Entscheidung, die Sie treffen, hat auch Einfluss darauf, wie viele Güter Ihr Wirtschaftsraum erwirtschaftet und in der nächsten Runde exportieren kann.

Tauschen Sie sich über mögliche Verteilungen aus und einigen Sie sich auf eine Verteilung. Wenn Sie keine Einigung finden, können zwei Gruppen die dritte Gruppe überstimmen. Ab der zweiten Runde können die Arbeiter_innen und die Unternehmer_innen aber auch eine ihrer Vetokarten einsetzen, wenn sie den Eindruck haben, dass die Ergebnisse zu negativ für ihre Gruppe wären.

Pro Runde kann nur eine Vetokarte ausgespielt werden. Wenn die Unternehmer_innen schon ein Veto eingelegt haben, können die Arbeiter_innen keines mehr ausspielen und umgekehrt. Eine ausgespielte Vetokarte wird aus dem Spiel genommen, das heißt beide Seiten können maximal zwei Mal ein Veto einlegen.

Sie haben drei Minuten Zeit für die Entscheidung, danach sammelt die Spielleitung die Ergebnisse. Wenn Sie zu keinem Ergebnis kommen, werden für alle drei Bereiche null Punkte vergeben.

REQUISITEN VETOKARTEN

Vetokarte Arbeiter_innen Sie sind nicht bereit, mehrere Jahre ohne Lohnsteigerungen hinzunehmen. Sollten der Staat und die Unternehmen das gegen Sie durchsetzen wollen, treten Sie in Streik. Dazu spielen Sie diese Vetokarte aus, mit der Sie jede Entscheidung blockieren können, welcher Sie nicht zustimmen. Wenn es dadurch zu keiner Entscheidung Ihrer Gruppe kommt, dann ist das Ergebnis dieser Verteilungsrunde: **1 Punkt Löhne, 0 Punkte Profit und 0 Punkte Investition.**

Vetokarte Unternehmer_in Sie sind nicht bereit, mehrere Jahre ohne Steigerung der Profite hinzunehmen. Sollten der Staat und die Arbeiter_innen das gegen Sie durchsetzen wollen, drohen Sie die Produktion einzustellen oder ins Ausland zu verlagern. Dazu spielen Sie diese Vetokarte aus, mit der Sie jede Entscheidung blockieren können, der Sie nicht zustimmen. Wenn es dadurch zu keiner Entscheidung Ihrer Gruppe kommt, dann ist das Ergebnis dieser Verteilungsrunde: **1 Punkt Profit, 0 Punkte Löhne und 0 Punkte Investition.**

REQUISITEN LOSE

Lose für 9 Teilnehmer_innen (Minimum)	Zusätzliche Lose für 10 bis 18 Teilnehmer_innen	Zusätzliche Lose für 19 bis 27 Teilnehmer_innen	Zusätzliche Lose für 28 bis 36 Teilnehmer_innen
BLAULAND: ARBEITER_IN	BLAULAND: ARBEITER_IN	BLAULAND: ARBEITER_IN	BLAULAND: ARBEITER_IN
BLAULAND: UNTERNEHMER_IN	BLAULAND: UNTERNEHMER_IN	BLAULAND: UNTERNEHMER_IN	BLAULAND: UNTERNEHMER_IN
BLAULAND: VERTRETER_IN DES STAATES	BLAULAND: VERTRETER_IN DES STAATES	BLAULAND: VERTRETER_IN DES STAATES	BLAULAND: VERTRETER_IN DES STAATES
ROTLAND: ARBEITER_IN	ROTLAND: ARBEITER_IN	ROTLAND: ARBEITER_IN	ROTLAND: ARBEITER_IN
ROTLAND: UNTERNEHMER_IN	ROTLAND: UNTERNEHMER_IN	ROTLAND: UNTERNEHMER_IN	ROTLAND: UNTERNEHMER_IN
ROTLAND: VERTRETER_IN DES STAATES	ROTLAND: VERTRETER_IN DES STAATES	ROTLAND: VERTRETER_IN DES STAATES	ROTLAND: VERTRETER_IN DES STAATES
GELBLAND: ARBEITER_IN	GELBLAND: ARBEITER_IN	GELBLAND: ARBEITER_IN	GELBLAND: ARBEITER_IN
GELBLAND: UNTERNEHMER_IN	GELBLAND: UNTERNEHMER_IN	GELBLAND: UNTERNEHMER_IN	GELBLAND: UNTERNEHMER_IN
GELBLAND: VERTRETER_IN DES STAATES	GELBLAND: VERTRETER_IN DES STAATES	GELBLAND: VERTRETER_IN DES STAATES	GELBLAND: VERTRETER_IN DES STAATES

REQUISITEN DIAGRAMM ZUM HANDELSPIEL

	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr		5. Jahr		6. Jahr		7. Jahr		8. Jahr		9. Jahr		10. Jahr		Handelsbilanz	
	R	G	R	G	R	G	R	G	R	G	R	G	R	G	R	G	R	G	R	G		B
wahlweise: Investitionen, Exportquote, Profite, Löhne, BIP	18																				8	
	17																					7
	16																					6
	15																					5
	14																					4
	13																					3
	12																					2
	11																					1
	10																					0
	9																					-1
	8																					-2
	7																					-3
	6																					-4
	5																					-5
	4																					-6
	3																					-7
	2																					-8
	1																					-9