

Das Fischereispiel – Wie funktionieren Gemeingüter?

Kurzbeschreibung:

Die Aktivität simuliert die gemeinsame Nutzung eines Sees durch fünf Familien von Fischer_innen über zehn Jahre. Die Teilnehmenden werden in fünf Gruppen (= fünf Familien) geteilt. Die Fische werden durch Bonbons symbolisiert. Am Anfang gibt es zehn Fische. Jede Familie kann versuchen, so viele Fische zu fangen, wie sie möchte. Am Ende jeder Fangsaison verdoppelt sich der Fischbestand wieder. Wenn fünf Fische übrig waren, sind es zu Beginn der nächsten Saison wieder zehn. Im See können aber höchstens zwanzig Fische überleben. Wenn durchschnittlich jede Familie pro Runde einen Fisch fängt, bleibt der Bestand gleich. Insgesamt könnten die meisten Fische gefangen werden, wenn im ersten Jahr kein Fisch und dann jeweils zehn gefangen werden, so dass in jedem Jahr der Maximalbestand von zwanzig Fischen erreicht wird. Diesen Hinweis bekommen die Teilnehmenden vorab jedoch nicht, sie wissen nur, dass sich der Bestand jeweils verdoppelt.

In anderen Varianten wird die Aktivität meist so angeleitet, dass die Gruppen sich nach dem Modell des Homo oeconomicus individuell nutzenmaximierend verhalten, was nahezu zwangsläufig zur sogenannten »Tragik der Allmende« beziehungsweise Gemeingüter führt. Dieses Modell steht aber im Widerspruch zu der historischen Tatsache, dass die Allmende und viele andere gemeinschaftlich genutzte Güter lange Zeit Bestand

hatten beziehungsweise haben und oft erst durch äußere Einflüsse zerstört werden. Hier setzt die vorliegende Version an. Durch eine Beratung in der Gesamtgruppe besteht von Anfang an die Möglichkeit, sich vor der Fangsaison auf nachhaltige Regeln zu einigen. Dennoch können sich alle in der Fangsaison auch egoistisch verhalten, so dass der See übernutzt wird. Ab der dritten Runde kann jeweils noch eine Ereigniskarte ins Spiel kommen, die eine Gruppe beziehungsweise die Gesamtgruppe vor eine neue Situation stellt, mit der sie umgehen muss.

Zeit:

60 bis 90 Minuten

Gruppengröße:

5 bis 35

Material:

- 90 Kaubonbons, Schokolinsen, Nüsse, Brezeln oder ähnliches
- 5 Schokoriegel, Äpfel oder ähnliches
- Stofftasche
- Stoppuhr
- Situationsbeschreibungen für alle Teilnehmenden
- Plakat zur Erfassung der Fangquoten
- Ereigniskarten

Ablauf:

VORBEREITUNG

Die Stofftasche wird mit 10 Bonbons gefüllt, das Plakat zum Festhalten der Fischbestände aufgehängt und ein Stuhlkreis gebildet.

KURZE ERLÄUTERUNG DER GRUNDIDEE DES SPIELS

Es werden fünf Gruppen gebildet, diese Gruppen sind fünf Fischerfamilien und nutzen gemeinsam einen See über zehn Jahre. Am Anfang sind zehn Fische im See, nach jeder Runde verdoppelt sich die Zahl der übrigen Fische.

EINTEILUNG DER GRUPPEN

Die Gesamtgruppe wird durch Abzählen in fünf möglichst gleich große Gruppen (Fischerfamilien)

geteilt. Die Gruppen rücken jeweils so zusammen, dass fünf kleine Stuhlkreise einen großen Kreis bilden.

WAHL EINER DISKUSSIONSLEITUNG

(»BÜRGERMEISTER_IN«)

Die Gruppe einigt sich auf eine Person, die in jeder Runde die Diskussion im Gemeinderat leitet.

SITUATIONSBSCHREIBUNGEN

Die Situationsbeschreibungen werden verteilt und nach einer Lesepause werden Rückfragen in der Gesamtgruppe geklärt. Von der Spielleitung werden keine Verhaltensvorgaben gemacht, die über die Situationsbeschreibungen hinausgehen. Alles Weitere entscheiden die Fischer_innen selbst.

BEGINN DES SPIELS

Wenn es keine Fragen mehr gibt, beginnt das Spiel mit der ersten von zehn Fangrunden, die alle nach den folgenden Schritten ablaufen.

Beratung in der Familie: Zunächst berät jede Fischerfamilie für sich die Situation und überlegt, wie sie sich in der Versammlung und beim Fischen verhalten will. Diese Phase endet, wenn keine Familie mehr Beratungsbedarf hat, spätestens aber nach zwei Minuten.

Beratung im Gemeinderat: Danach wird maximal drei Minuten in der Gesamtgruppe über die Situation beraten. Hier kann besprochen werden, wie der See gemeinsam genutzt werden soll. Die Diskussionsleitung fragt, ob es Vorschläge gibt, und moderiert die Diskussion.

Fischen: Anschließend ist Fischsaison. Die Tasche mit den Bonbons wird in die Mitte gelegt. Aus jeder Familie steht eine Person auf und greift in die Tasche. Sie kann so viele Fische angeln (Bonbons herausnehmen) wie sie möchte – sofern noch welche da sind.

(Spenden einsammeln): Falls die entsprechende Ereigniskarte schon im Spiel ist, fragt die Spielleitung, ob Fische, die in dieser Saison gefangen wurden, an die Geflüchteten abgegeben werden.

(Schokoriegel eintauschen): Falls die entsprechende Ereigniskarte schon im Spiel ist, können Fische, die in dieser Saison gefangen wurden, bei

der Spielleitung gegen Schokoriegel eingetauscht werden.

Fang aufessen: Alle gefangenen Fische werden »gegessen« (das heißt beiseite gelegt), sie dürfen in den nächsten Runden nicht mehr getauscht oder gespendet werden.

Feststellen des Bestandes: Die Spielleitung stellt fest, wie viele Fische gefangen wurden bzw. noch übrig sind. Die übrigen Fische / Bonbons werden verdoppelt und wieder in die Tüte gefüllt. Die Fangquote und der neue Bestand werden auf dem Plakat eingezeichnet.

Ereigniskarten: Ab der dritten Runde kann die Spielleitung nach der Fangsaison jeweils eine Ereigniskarte ins Spiel bringen. Diese werden entweder laut vorgelesen oder an eine Gruppe verteilt. Die Abfolge der Ereignisse (siehe Nummerierung) kann je nach Spielverlauf variiert werden. Die Karten, die an einzelne Familien verteilt werden, sollten nur eingesetzt werden, wenn es einen Bestand von mindestens zehn Fischen gibt.

Damit steht das Ausgangsszenario für die nächste Runde fest.

Sollte der Fischbestand beim ersten Anlauf schnell aufgebraucht sein, kann die Spielleitung dafür sorgen, dass sich noch einmal ein neuer Fischbestand im See ansiedelt.

AUSWERTUNG

- Wie war das Spiel? Welche Momente sind Ihnen besonders in Erinnerung?
- Wie ging es den einzelnen Familien in dem Spiel?
- Wie ging es den Geflüchteten?
- Wie hat sich der Bestand entwickelt?
- Wurden alle Vorschläge im Gemeinderat gehört, welche haben sich durchgesetzt?

- Was wäre für alle Beteiligten die ideale Lösung?
- Wodurch bekämen insgesamt alle am meisten Fisch?
- Wie realistisch ist die Ideallösung? Warum hat sie sich nicht durchgesetzt?
- Wie realistisch ist das Spiel insgesamt? Was würde bei einem echten See passieren?
- Was hat das Spiel mit unserem Wirtschaftssystem zu tun?

REQUISITEN EREIGNISKARTEN



Situationsbeschreibung Sie sind eine Familie und bauen Getreide und Gemüse an. Damit können Sie überleben. Für eine gute Ernährung sollten Sie aber manchmal Fisch essen. Sie fangen die Fische in einem See, in dem auch vier andere Familien fischen. Am Anfang des Spiels sind zehn Fische im See.

Am Ende jeder Runde verdoppeln sich die Fische, die noch im See sind. Wenn z. B. vier Fische übrig waren, sind es in der nächsten Runde acht. Es können höchstens zwanzig Fische im See leben. Wenn am Ende einer Runde zwölf Fische übrig waren, sind es in der nächsten Runde trotzdem nur zwanzig.

Ablauf der Runden:

- Sie haben in jeder Runde zwei Minuten Zeit zu überlegen, wie viele Fische Sie in dieser Runde fangen wollen und ob Sie vorher etwas mit den anderen Familien absprechen wollen.
- Danach gibt es drei Minuten Zeit für eine Besprechung im Gemeinderat. Hier können alle fünf Familien die Situation besprechen.
- Dann ist Fangsaison: Der Reihe nach darf eine Person aus jeder Familie Fische fangen. Wenn noch genug Fische übrig sind, kann sie so viele nehmen, wie sie möchte. In jeder Runde fängt eine andere Familie an (Wechsel im Uhrzeigersinn).

- Die Fische werden am Ende jeder Runde gegessen. Das heißt, die Bonbons werden beiseite gelegt, aber Sie dürfen sie behalten und am Ende des Spiels essen.
- Am Ende jeder Runde schaut die Spielleitung nach, wie viele Fische noch da sind, und verdoppelt die Fische im See.
- Ab der dritten Runde kann noch eine Ereigniskarte ins Spiel kommen, die vorgelesen oder an eine Familie vergeben wird.
- Dann geht die nächste Runde los.

Das Spiel geht über zehn Runden.

Situationsbeschreibung Sie sind eine Familie und bauen Getreide und Gemüse an. Damit können Sie überleben. Für eine gute Ernährung sollten Sie aber manchmal Fisch essen. Sie fangen die Fische in einem See, in dem auch vier andere Familien fischen. Am Anfang des Spiels sind zehn Fische im See.

Am Ende jeder Runde verdoppeln sich die Fische, die noch im See sind. Wenn z. B. vier Fische übrig waren, sind es in der nächsten Runde acht. Es können höchstens zwanzig Fische im See leben. Wenn am Ende einer Runde zwölf Fische übrig waren, sind es in der nächsten Runde trotzdem nur zwanzig.

Ablauf der Runden:

- Sie haben in jeder Runde zwei Minuten Zeit zu überlegen, wie viele Fische Sie in dieser Runde fangen wollen und ob Sie vorher etwas mit den anderen Familien absprechen wollen.
- Danach gibt es drei Minuten Zeit für eine Besprechung im Gemeinderat. Hier können alle fünf Familien die Situation besprechen.
- Dann ist Fangsaison: Der Reihe nach darf eine Person aus jeder Familie Fische fangen. Wenn noch genug Fische übrig sind, kann sie so viele nehmen, wie sie möchte. In jeder Runde fängt eine andere Familie an (Wechsel im Uhrzeigersinn).

- Die Fische werden am Ende jeder Runde gegessen. Das heißt, die Bonbons werden beiseite gelegt, aber Sie dürfen sie behalten und am Ende des Spiels essen.
- Am Ende jeder Runde schaut die Spielleitung nach, wie viele Fische noch da sind, und verdoppelt die Fische im See.
- Ab der dritten Runde kann noch eine Ereigniskarte ins Spiel kommen, die vorgelesen oder an eine Familie vergeben wird.
- Dann geht die nächste Runde los.

Das Spiel geht über zehn Runden.

REQUISITEN EREIGNISKARTEN

1 Spielleitung liest vor Durch eine Krankheit haben sich die Fische weniger vermehrt. Der Fischbestand bleibt in diesem Jahr so, wie er am Ende des letzten war.

5 Ein großes Unternehmen bietet Euch an, ab sofort am Ende jeder Runde zwei frisch gefangene Fische aus dieser Runde gegen ein Luxusgut (zwei Schokoriegel) zu tauschen. Die Bonbons können am Ende der Fangrunde bei der Spielleitung eingetauscht werden. Ihr entscheidet, ob Ihr das im Gemeinderat ansprecht.

2 Spielleitung liest vor Es ist gelungen, eine neue Sorte Fisch im See anzusiedeln. Der Bestand steigt um zehn Fische (aber höchstens bis zum Maximalbestand von zwanzig).

6 Wegen einer Krankheit braucht Eure Familie in diesem Jahr mindestens zwei Fische. Ihr entscheidet, ob Ihr das im Gemeinderat ansprecht.

3 Spielleitung liest vor Eine Familie aus einem Bürgerkriegsland ist in Euer Dorf geflohen. Sie arbeitet auf den Feldern mit, hat aber kein Boot zum Fischen. Am Ende jeder Runde können Fische für diese Familie bei der Spielleitung gespendet werden.

7 Ein großes Unternehmen bietet Euch an, ab sofort am Ende jeder Runde zwei frisch gefangene Fische aus dieser Runde gegen ein Luxusgut (zwei Schokoriegel) zu tauschen. Die Bonbons können am Ende der Fangrunde bei der Spielleitung eingetauscht werden. Ihr entscheidet, ob Ihr das im Gemeinderat ansprecht.

4 In diesem Jahr wurde ein Drittel Eurer Ernte durch einen Sturm zerstört. Um das auszugleichen, braucht Ihr in dieser Saison mindestens zwei Fische. Ihr entscheidet, ob Ihr das im Gemeinderat ansprecht.

8 Wegen einer Familienfeier braucht Eure Familie in diesem Jahr mindestens zwei Fische. Ihr entscheidet, ob Ihr das im Gemeinderat ansprecht.

REQUISITEN PLAKAT ZUR ERFASSUNG DER FANGQUOTEN

Fischbestand und Fangquoten

20																				
19																				
18																				
17																				
16																				
15																				
14																				
13																				
12																				
11																				
10	×																			
9	×																			
8	×																			
7	×																			
6	×																			
5	×																			
4	×																			
3	×																			
2	×																			
1	×																			
	Fische	Fang	Fische	Fang																
	1. Jahr		2. Jahr		3. Jahr		4. Jahr		5. Jahr		6. Jahr		7. Jahr		8. Jahr		9. Jahr		10. Jahr	