

Tagebau statt Trüblingen – Ein Dorf soll verschwinden

Ein Planspiel zur Nachhaltigkeit. Von Wolf-Anno Bischoff

Bei einem Planspiel werden Entscheidungsprozesse aus der Wirklichkeit in eine Modellwelt übertragen. Dies geschieht innerhalb eines Szenarios, das den in Interessengruppen aufgeteilten Teilnehmern Entscheidungen und Aktionen abverlangt. Dabei sollen in erster Linie die Gruppeninteressen verfolgt werden, um das Gesamtergebnis zu beeinflussen. Die Teilnehmer lernen, Wirkungszusammenhänge zu formulieren und zu diskutieren. Die Identifikation mit einer bestimmten Interessengruppe ermöglicht eine emotionale Nähe und ein Verständnis für diese Gruppe, die über die reine Sachinformation hinausgeht. Die Froschperspektive aus der Gruppe heraus wird in der abschließenden Reflexionsphase aufgelöst. In der Reflexion erleben die Teilnehmer die Befindlichkeit der anderen und eine Zusammenschau der Strukturen, Tatsachen und Argumente, die zu der Entscheidung führten. Sie lernen, auch komplizierte Sachverhalte aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten und in einen Gesamtzusammenhang zu stellen.

Bei Planspielen handelt es sich um eine Spielekategorie, in der sehr unterschiedliche Spielabläufe und Regeln zusammengefasst werden. Allen gemeinsam ist die besondere Identifikation der Teilnehmer mit bestimmten, gesellschaftlich relevanten Gruppen und das besondere Augenmerk auf Kommunikation und die Erfahrbarmachung komplexer Zusammenhänge.

Es kann zwischen den mechanistischen und den offenen Planspielen unterschieden werden. Den mechanistischen Planspielen liegt ein berechenbares Modell zu Grunde, das die Entscheidungen der Mitspieler formalisiert und daraus Zielgrößen errechnet. So funktionieren viele Planspiel-Wirtschaftsmodelle, die z. B. Investitionen und Werbemittel in Arbeitsplätze und Umsatz umrechnen. Der Vorteil des mechanistischen Planspiels ist die direkte Reaktion des Modells und der regelhafte Zusammenhang zwischen Aktion und Reaktion, der ein Verständnis erleichtern kann. Auch können Gruppenergebnisse solcher Planspiele verglichen und beurteilt werden. Der größte Nachteil ist die Beschränkung der Handlungsmöglichkeiten auf die Eingabe weniger, vom Modell vorgesehener Parameter. Ein weiterer Nachteil ist, dass das vermittelte Wissen mit dem Wahrheitsgehalt und der Güte des Modells zusammenhängt.

Die offenen Planspiele geben nur ein Minimum an Voraussetzungen über die Wirklichkeit vor, indem sie ein Szenario skizzieren, in das verschiedene Interessengruppen versetzt werden, die nach dem Stand ihres Wissens wie in einer natürlichen Umgebung handeln können. So könnten, um ein extremes Beispiel zu nennen, Arbeitnehmer in einem Szenario zur Schließung einer Firma in einen Hungerstreik treten. Diese Art von Planspiel verlangt den Teilneh-

mern und der Spielleitung ein weit größeres Maß an Kreativität und Lust zum Füllen von Leerräumen ab als die mechanistische. Der größte Vorteil ist die Handlungsfreiheit und die Entdeckung der eigenen Möglichkeiten. Potenzielle Nachteile sind die mögliche Beliebigkeit des Resultats und die mit den Freiheiten verbundene Unsicherheit der Teilnehmer.

Für ein ‚nachhaltiges‘ Planspiel wurde hier der zweite Weg beschritten. Für die nachhaltige Entwicklung unserer Gesellschaft halte ich die Förderung kreativer Potenziale und das Erkennen und Nutzen von Freiräumen für wichtiger als eine mögliche Leistungskontrolle. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass es insbesondere zum Verständnis wirtschaftlicher Zusammenhänge auf Betriebs- und Volkswirtschaftsebene ausgereifte mechanistische Modelle gibt, die – versehen mit der nötigen Modellkritik – die wesentlichen Zusammenhänge in einer (idealisierten) Marktwirtschaft wiedergeben.

Planspiel (Zeitbedarf inkl. Reflexion: ca. 6 h)

Ausgangsszenario (Zeitungsartikel):

Großes Kohlevorkommen gefunden!

Auf dem Gebiet der Gemeinden Leichtlingen und Trüblingen sind in 100 m Tiefe große Mengen an Kohle gefunden worden. Das Kohlevorkommen erstreckt sich zu 1/3 unter Wäldern der Gemeinde Leichtlingen und zu 2/3 unter dem Dorfkern von Trüblingen und dem angrenzenden Ackerland. Bei einem Abbau der Kohle muss Trüblingen vermutlich umgesiedelt werden. Die Firma 1000Volt AG möchte das Vorkommen im Tagebau ausbeuten und am Standort ein Kohlekraftwerk errichten, mit dem Strom gewonnen werden soll.

Die Regierung des Landes hat sich verpflichtet, sich an das Votum der beiden Gemeinden zu halten, ob das Kohlevorkommen abgebaut werden soll, wenn diese sich einigen können. Ansonsten entscheidet die Landesregierung.

Interessengruppen:

Gemeinschaftskommission Leichtlingen-Trüblingen (,GeKo LeichtlTrübl')

Die ,GeKo LeichtlTrübl' steht unter Druck, zu einer gemeinsamen Entscheidung zu kommen, weil ihr sonst alle Handlungsmöglichkeiten von der Regierung des Landes aus der Hand genommen werden. Sie ist den Bürgern beider Gemeinden verpflichtet und setzt sich je zur Hälfte aus Mitgliedern der beiden Gemeinden zusammen. Da die ,GeKo LeichtlTrübl' die Entscheidungsgewalt hat, kann sie besonders gut mit der 1000 Volt AG verhandeln. Versucht, möglichst viel über die Stimmung in der Bevölkerung herauszufinden. Macht Euch Gedanken über die Vor- und Nachteile des Projekts und fällt Eure Entscheidung weise.

Gemeinderat Trüblingen

Der Gemeinderat macht sich große Sorgen um die Bevölkerung von Trüblingen. Eine Umsiedlung der gesamten Bevölkerung scheint unumgänglich, wenn die Genehmigung zum Abbau erteilt wird. Wie entscheidet die Regierung, wenn man sich nicht mit Leichtlingen einigen kann? Informiert euch bei anderen Gruppen über die Vor- und Nachteile für eure Gemeinde und entscheidet euch für oder gegen das Projekt.

Der Gemeinderat will im Falle einer Zustimmung extrem gute Bedingungen für die Umsiedlung heraushandeln, ist aber auch auf die Stimmung in der eigenen Bevölkerung angewiesen. Gute Bedingungen können z.B. sein: Hohe Entschädigungen; neue, angemessene Wohnungen und Häuser; vergleichbare Grundstücke an anderem Ort, Umschulungen oder Arbeitsplatzgarantien für Leute, die ihren Beruf nicht mehr ausüben können; Freizeitmöglichkeiten und soziale Begegnungsstätten am neuen Wohnort. Im Falle einer Ablehnung wird der Gemeinderat alles versuchen, auch die Leichtlinger von einem ,Nein' zu überzeugen.

Gemeinderat Leichtlingen

Der Gemeinderat ist froh, dass der Ort auf jeden Fall erhalten bleibt und hat ein gewisses Mitgefühl für die Probleme des Nachbarortes. Leichtlingen profitiert mit Sicherheit wirtschaftlich von der Ansiedlung einer Industrie diesen Ausmaßes. Aber geht es den Leuten dann besser als vorher? Wird die Lebensqualität vielleicht verschlechtert? Kommt Leichtlingen mit dem Zuzug vieler Leute zurecht? Müssen neue Schulen, Strassen etc. gebaut werden? All' dies und natürlich die Meinung der Bürger muss erkundet und bewertet werden, bevor man Ja oder Nein sagen kann.

1000 Volt AG

Ihr wollt den Auftrag für den Abbau dieser Kohle haben, denn das bedeutet Milliarden-Umsätze für eure Firma, die an diesem Standort billig Strom aus Kohle machen kann. Dazu soll ein Kraftwerk errichtet werden. Dabei habt ihr das Geld für die Entschädigungen der alten Besitzer schon einkalkuliert. Weitere Maßnahmen wie Umsiedlung angeblich wichtiger Tieren oder Wiedereingliederungshilfen für umgesiedelte Menschen kosten euer Geld nur, wenn es nicht anders geht. Schließlich profitieren die Gemeinden ja von den riesigen neuen Steuereinnahmen und den Arbeitsplätzen, die ihr mitbringt. Andererseits müssen die Gemeinden erst einmal ‚Ja‘ sagen, bevor ihr loslegen dürft. Vielleicht müsst ihr hier und dort doch Zugeständnisse machen? Mit den einzelnen Besitzern habt ihr dann kein Problem mehr, weil sie dann nach Bergbaurecht enteignet werden dürfen. Überzeugt die Gemeinden, dass sie mit einem ‚Ja‘ etwas für das Gemeinwohl tun, denn Strom braucht wirklich jeder, und irgendwo muss er ja herkommen.

Natürlichkeit und Sicherheit e. V. - NaSi

Ihr seid die Sachverständigen des NaSi, die die Auswirkungen des Kohleabbaus auf die Natur erforschen. Eure Aufgabe ist es, Schäden und Nutzen des Vorhabens zu untersuchen und die Interessen der Natur zu vertreten.

Über den Kohleabbau wisst ihr nach einer Recherche folgendes:

Die Kohle kann hier nur im Tagebau abgebaut werden. Dafür muss der Grundwasserspiegel um 120 m gesenkt werden. Da bei der Absenkung mit Verunreinigungen zu rechnen ist, muss das Trinkwasser für die Bevölkerung demnächst mit Fernleitungen aus anderen Gebieten herangeschafft werden. Die gesamte Fläche über dem Kohlevorkommen wird beim Abbau umgegraben. Dabei versauert der Boden so massiv, dass er als Ackerland nach dem Ende des Abbaus wertlos ist. Um den Boden wieder fruchtbar zu machen, müsste die gesamte Fläche mit gutem Boden aus anderen Gebieten verbessert werden. Der Lärm und die Störung des Wasserhaushaltes haben natürlich auch gravierende Folgen für die Tier- und Pflanzenwelt. Ihr solltet aber auch bedenken, dass die Energie für Strom sonst irgendwo anders herkommen muss.

Bauernverband ‚Hubertus‘ aus Trüblingen

Dies ist die Scholle, die ihr von euren Vorvätern geerbt habt. Ihr kennt jeden Quadratmeter und wisst, wie man jeden Acker mit seinen Eigenheiten hegen und pflegen muss. Wird das alles anders durch den Abbau der Kohle? Müsst ihr sogar von euren Höfen wegziehen? Nie im Leben! Eure Heimat ist unverkäuflich und das soll auch jeder zu spüren kriegen, der sich daran vergreifen will.

Mittelstandsvereinigung ‚Marktplatz‘ aus Leichtlingen

Ihr vertretet die Ladenbesitzer und Handwerker aus Leichtlingen. ‚Marktplatz‘ ist erfreut über die Ansiedlung neuer Industrie mit neuen Arbeitsplätzen und viel Kaufkraft. Die Handwerker freuen sich schon auf die Kleinaufträge bei Bau und Instandhaltung des Kraftwerks. Die Einzelhändler erwarten einen Zuzug von Trüblingen und durch die neuen Arbeitnehmer. All das steigert den Umsatz in euren Geschäften. Bedenklich stimmt euch jedoch, dass die Lebensqualität an eurem Wohnort durch Verkehr, Staub und Abgas leiden könnte. Informiert euch und versucht, Einfluss auf die Entscheidung zu nehmen.

Die Presse: Blatt für ländliche Öffentlichkeit und Kommunikation ‚BLÖK‘

BLÖK braucht kaum mehr als 5 Zeilen, um dem Leser alles zu sagen. BLÖK kennt jeden, BLÖK quatscht mit jedem, BLÖK ist unparteiisch und sagt, was es meint. Mit BLÖK weiß jeder Bescheid. Ist die Kohle das schwarze Gold oder schaufelt sich Trüblingen selbst das Grab? Ihr sammelt Stimmen und veröffentlicht sie, wie es euch gefällt. Interviews, Berichte und Leserbriefe könnt ihr nach Belieben kürzen und kommentieren. Immer, wenn eure Zeitung neu erscheint, ist eine Spielrunde zu Ende.

Regionale Arbeitslosenversammlung – ReAlos

Die ReAlos vertreten die Interessen von Arbeitslosen im ländlichen Raum. Neue und gar qualifizierte Arbeitsplätze sind rar. Die Jugend flieht schon seit längerem in die Städte. Bringt der Kohleabbau oder das Kraftwerk für eure Mitglieder Arbeit und Qualifikation? Das ist wahrscheinlich. Erkundigt euch bei den Zuständigen und macht Stimmung für die, die euch nutzen.

Regeln

A. Spielablauf

1. Am Spiel beteiligt sind die Interessengruppen und die Spielleitung. Nach der Gruppenaufteilung erhält jede Gruppe das Szenario und eine eigene Identität. Danach werden die Regeln und der Zeitplan erläutert (45 min.).
2. Die Kommunikation zwischen den Gruppen erfolgt nach der Anfangsbesprechung nur noch schriftlich (Ausnahme: Presse, s. u.).
3. In der ersten Spielrunde (30 min.) formulieren alle Gruppen ihre Spielstrategie schriftlich und übergeben diese der Spielleitung.
4. In jeder weiteren Spielrunde, die etwa einer Woche Realzeit entsprechen soll, wird eine Zeitung erstellt, und die Gruppen können schriftlich mit anderen Gruppen und der Presse kommunizieren (30 min.; ca. 3 Spielrunden).
5. Alle Entscheidungen und Briefe der Gruppen werden dreifach gedruckt/geschrieben. Alle Schriftstücke enthalten Absender, Empfänger und Ausgangszeit. Das Original erhält die Adressatengruppe, eine Kopie verbleibt bei der Absendergruppe und eine geht an die Spielleitung. Zur Weitergabe an den Adressaten befindet sich bei der Spielleitung für jede Spielgruppe ein Postfach, in das die Briefe an die anderen Interessengruppen gelegt werden können. Die Briefe dürfen nur über die Spielleitung weitergegeben werden.
6. Spielende: Wenn die Gemeinschaftskommission eine Entscheidung gefällt hat, beruft sie nach Absprache mit der Spielleitung eine allgemeine Sitzung ein, bei der die Entscheidung begründet wird. Diese Entscheidung ist nicht mehr anfechtbar (15 min.).

B. Spielleitung

7. Die Spielleitung führt das Szenario ein, ist Schiedsrichter und Motivator.
8. Die Spielleitung bekommt alle Briefe, dokumentiert sie und leitet sie an die Adressaten weiter. Sie beruft gegebenenfalls, auch auf Antrag von Spielteilnehmern, Reflexionsphasen ein. Bei besonderen Spielschritten kann sie die Absendergruppe um schriftliche Begründung bitten.
9. Die Spielleitung kann die soziale und wirtschaftliche Umwelt simulieren, falls erforderlich. Dazu kann sie im Verlauf des Spieles Zusatzinformationen geben oder die Darstel-

lung von weiteren Gruppen übernehmen. Dies ist insbesondere dann notwendig, wenn die Gruppen besonders erfinderisch sind und solche Informationen oder Interessengruppen fordern.

10. Die Spielleitung kann mit Begründung besondere Briefe abändern oder aus dem Verkehr ziehen. Dies ist sinnvoll, wenn erfundene Konstellationen (Teilnehmer: „Ich zünde eine Atombombe, die mir mein Onkel geschenkt hat.“) das Gleichgewicht des Szenarios bedrohen.

C. Interessengruppen:

11. Jede Gruppe sollte sich in der Regel an ihre Identität halten. Variationen sind erlaubt, wenn sie mit der Spielleitung abgesprochen werden.
12. Der Austausch von Informationen zwischen den Gruppen erfolgt ausschließlich schriftlich. Die einzelnen Interessengruppen dürfen nicht miteinander reden. Ausnahmen müssen bei der Spielleitung beantragt werden. Finden Gespräche statt, müssen sie protokolliert werden. In gemeinsamen Pausen gilt das Schweigegebot: Niemand darf über Inhalte des Spiels mit Mitgliedern anderer Gruppen reden.
13. Die Presse ist eine Ausnahme. Sie darf alle Gruppen interviewen und mit Erlaubnis auch an den Gesprächen teilnehmen. Die Zeitung wird nach jeder Spielrunde an die Gruppen verteilt.

Bemerkungen zu diesem Szenario

Das Szenario soll in möglichst klarer Weise das Spannungsfeld von Ökonomie, Umwelt und Gesellschaft aufzeigen und sich an der Realität (Garzweiler II, Niederlausitz) orientieren. Bei kleineren Projekten wird in Deutschland meist nur die ökonomische Komponente berücksichtigt, die dann über Zahlungen für den Flächenausgleich wichtiger Biotope, Entschädigungen und Ausgleichsmaßnahmen anderer Art im Prinzip die soziale und die ökologische Komponente schon enthält.

Bei diesem Szenario wurde nicht berücksichtigt, dass die Braunkohle nur dank (direkter oder indirekter) Subventionierung Gewinne abwirft, und die letztliche Entscheidungsgewalt der Bundesregierung aufgrund des Bundesbergbaugesetzes obliegt.

Nur wenige Großprojekte verändern auf solche Art und Weise den Charakter ganzer Landschaften, weswegen eine Abwägung innerhalb des Planfeststellungsverfahrens in der Bundes-

republik sehr sorgfältig durchgeführt wird. Mindestens ebenso bedenkenswert ist aber die kumulative Wirkung vieler kleiner Projekte, auf die genau die gleichen Problemkreise zutreffen: irreversibler Verbrauch von Natur, Änderung des sozialen Umfeldes, aber Wirtschaftlichkeit des Einzelprojektes. Ein Ausblick auf solche Projekte vor der Tür scheint mir deshalb spätestens in der Reflexionsphase sinnvoll.

Die Schriftform wurde gewählt, weil sie das Planspiel im Nachhinein transparent macht und den ‚typischen‘ Behördenweg darstellt. Außerdem simuliert sie die unvollständige Information, die den Interessengruppen meist vorliegt.

Reflexion

Die Reflexionsphase ist notwendiger Bestandteil des Planspiels. Sie dient dazu, den emotionalen und sachlichen Gehalt des Planspiels aufzuarbeiten und kann in 3 Phasen geteilt werden:

Phase 1: Leitfragen zur Befindlichkeit

(Methodenvorschlag: ‚Blitzlicht‘ für jede Frage; kurze Zusammenfassung durch Spielleitung)

Wie habt ihr euch als Mitglied der Interessengruppe X gefühlt?

Wie wurdet ihr von den anderen Gruppen behandelt?

Inwieweit konntet ihr euch mit den Zielen eurer Interessengruppe identifizieren?

Phase 2: Leitfragen zu den Inhalten des Szenarios

(Methodenvorschlag: Karten schreiben lassen und an der Wand in moderierter Diskussion organisieren)

Welches waren die wichtigsten Argumente aus den Bereichen Wirtschaft, Soziales und Umwelt?

Wie wurden sie beim Beschluss gewichtet?

Wie war die Macht unter den Gruppen verteilt? Wie gut konntet ihr eure Ideen durchsetzen?

Welche Argumente / Fakten würdet ihr als Gesamtgruppe anders gewichten?

Wie seid ihr mit dem Ergebnis inhaltlich zufrieden?

Gelten die Argumente auch für kleine Projekte?

Phase 3: Feed Back

(Methodenvorschlag: Leitfragen auf Plakaten für ‚stumme‘ = schriftliche Diskussion)

Wie hat euch das Planspiel gefallen?

Glaubt ihr, dass ihr viel gelernt habt? In welchen Bereichen?

Was gäbe es an der Spielleitung/dem Szenario zu verbessern?

Anstöße

Für das vorliegende Szenario ergibt sich die Berücksichtigung aller drei Aspekte der Nachhaltigkeit, so glaube ich, von selbst. Dennoch möchte ich einige Aspekte des Szenarios, die immer wieder eine Rolle bei der Abwägung der drei Bereiche spielen, aufgreifen, weil sie in der öffentlichen Debatte häufig untergehen:

Externe Effekte sind solche Auswirkungen einer Entscheidung, die von der einzelnen Interessengruppe nicht berücksichtigt werden, weil sie nur eine oder mehrere andere Gruppen betreffen. Ein externer Effekt des Gesamtszenarios ist z.B. die Verlegung einer Fernwasserleitung nach Leichtlingen. Innerhalb des Szenarios treten die meisten externen Effekte für die 1000 Volt AG auf. Sie trägt zunächst nur die positiven Folgen einer ‚Ja‘-Entscheidung. Gesamtwirtschaftlich ist eine Entscheidung dann als effektiv anzusehen, wenn sie möglichst viele externe Effekte eines lokalen Projekts in die Betrachtung mit einbezieht.

Reversibilität: In diesem Szenario wird die Ressource Trinkwasser irreversibel gestört. Die Menschen in der Region sind für gesundes Trinkwasser dauerhaft auf ein funktionierendes Fernwassersystem angewiesen. Desgleichen könnte sich die Region auf absehbare Zeit nicht mehr selbst mit Nahrungsmitteln versorgen.

Prüfung von Alternativen: Häufig werden Entscheidungen vom Typ ‚Entweder – Oder‘ gefällt, ohne dass dritte Wege gesucht und durchdacht würden. Hier vermutlich ein Fall für Fantasien, im realen Deutschland aber offensichtlich: Kann mit der gleichen Investition wie in Kohleabbau und Kraftwerkserstellung die gleiche Energiemenge durch andere Methoden hergestellt werden? Beispiele: Bau einer Erdgasfernleitung aus einem unbesiedelten Gebiet; Effizienzsteigerung bestehender Kraftwerke; Gewinnung regenerativer Energien.