

Harvest „Fischfang“

„Ihr seid darüber informiert, woher ihr kommt, aber nicht wohin ihr geht“
Sprichwort der Massai

Was wäre, wenn die drei Musketiere folgenden Spruch gerufen hätten: „Alle für einen und keiner für alle.“

Würde dieser Schrei die schwertschwingenden Helden zu den großen Erfolgen und zur Zusammenarbeit geführt haben, die ihnen halfen sich gegenüber der Königin vor dem Feind Duke Leval zu schützen? Wahrscheinlich nicht.

Dieses „alle für einen und keiner für alle „ ist genau das, was auftaucht, wenn die System-Struktur Individuen ermutigt, sich für ihren eigenen Vorteil zu engagieren, aber sie nicht dazu motiviert, auf kollektive und koordinierte Aktionen zu schauen.

Übernutzung von Weideflächen, Überfischung, Abholzung und volle Einkaufszonen während der Ferien sind nur ein paar Beispiele für dieses Verhaltensmuster. In Wirklichkeit taucht dieses Muster in so vielen Bereichen unseres Lebens auf, so dass es den Namen „Tragödie der Allgemeingüter“ bekommt. Wenn eine Tragödie in die allgemeine Situation hereinbricht, verursachen Menschen, die sich nur um ihr eigenes Wohlbefinden kümmern, den Zusammenbruch ihrer Umgebung, von welcher dieses Wohlbefinden abhängt.

Das Spiel „**Fischfang**“ bietet auf eine sichtbare und unterhaltsame Art die Möglichkeit, den Archetypus ‚Tragödie der Allgemeingüter‘ zu erforschen. Diese Übung hilft den Mitgliedern bei der Untersuchung des Phänomens: „Es wird immer erst besser, bevor es schlechter wird.“

Wenn Politiker oder Ökonomen immer nur auf die kurzfristigen Erfolgsindikatoren starren, können sich langfristige Resultate als tragisch erweisen. Dieser Faktor kann in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen graphisch illustriert werden, aber besonders bei der permanenten Übernutzung der natürlichen Ressourcen, z.B. in Fischgebieten. In einigen Gebieten hat das Überfischen die Fischpopulation so zerstört, dass diese sich nicht mehr selber regenerieren kann.

Um eine öffentlich zugängliche Ressource langfristig nutzen zu können, müssen wir meist auf kurzfristige individuelle Vorteile verzichten. Und um nachhaltige Strategien zu entwerfen, müssen wir die Strukturen des Systems verstehen lernen.

Das Spiel „**Fischfang**“ kann eingesetzt werden, um...

- den Archetypus „Tragödie der Allgemeingüter“ zu illustrieren
- den Mitgliedern einer Gruppe die Möglichkeit zu geben, die Folgen ihrer Handlungen in einem dynamischen System innerhalb kürzester Zeit zu erleben. In der Realität dauert es oft Jahrzehnte bis Folgen von Handlungen deutlich werden.
- eine Möglichkeit zur praktischen Kommunikation und Entscheidungspraxis in einem komplexen System anzubieten
- die Probleme zu verdeutlichen, die ein „free rider“ für eine Gruppe verursacht, die versucht Kompromisse für ein langfristiges Ziel zu erreichen. Ein „free rider“ ist ein Akteur, der versucht, von den langfristigen Erfolgen der Gruppenstrategie zu profitieren, ohne selbst die kurzfristig für alle auftretenden Einbußen in Kauf zu nehmen.
- zu verstehen, wie schnell und unerwartet ein Gemeinwesen kollabieren kann
- einen Einblick zu gewinnen, wie Teams Gruppendiskussionen üben können, wenn sie versuchen Probleme zu definieren und zu lösen.

Etwas wie das Klingeln der Münzen in einer Kaffeetasse kann Interesse wecken.

Fischfang startet mit diesem Klang und das ist ein guter Weg, um Teilnehmern eine Pause zu geben von ihren traditionellen Übungen und Diskussionen.

Diese Spiel kann ebenfalls verdeutlichen, was passieren kann, wenn einige wenige Ausgewählte ein System bis zur Zerstörung der kollektiven Güter dominieren. Wenn Sie

entdecken, dass sie in einer Gruppe arbeiten, die von einigen wenigen dominiert wird, die darauf bestehen, ihren eigenen Weg zu gehen, oder ihre kurzfristigen individuellen Vorteile zugunsten langfristiger gemeinsamer Vorteile puschen, dann haben Sie die Wahl, für ein Gespräch zu unterbrechen und dieses 15-30 minütige Spiel zu spielen.

Spielregeln:

Anzahl der Personen: 2-6 Teams, jedes bestehend aus 2-6 Mitgliedern

Zeit: 15- 30 Minuten

Raum: Sie brauchen einen ausreichend großen Raum, der die folgenden Aktivitäten zulässt: Zuerst werden Sie das Spiel für die ganze Gruppe der Beteiligten einführen und erklären. Am Ende werden Sie die Teilnehmer durch ein kurzes Auswertungsgespräch führen. Es ist angenehmer, beide Aktivitäten mit einem Flip-Chart durchzuführen, das vor einer für alle genügenden Zahl von Stühlen vorne aufgebaut ist. Während des Spiels brauchen sie genügend Platz, damit sich die Menschen in Teams von 2-6 Teilnehmern einteilen können. Diese kleinen Teams müssen weit genug voneinander sitzen oder stehen, damit sie nicht die Gespräche der anderen hören.

Ausrüstung:

Eine große Kaffeekanne oder ein anderes Gefäß, das 50 Münzen aufnehmen kann. Dieses Gefäß muss groß genug sein, dass Sie in ihm eine kleine Anzahl von Münzen schütteln können.

Fünf Rollen (200) Hartgeld oder einige andere Münzen der gleichen Größe (es sollte erwähnt werden, dass es auch Spielgeld oder ähnliches sein kann).

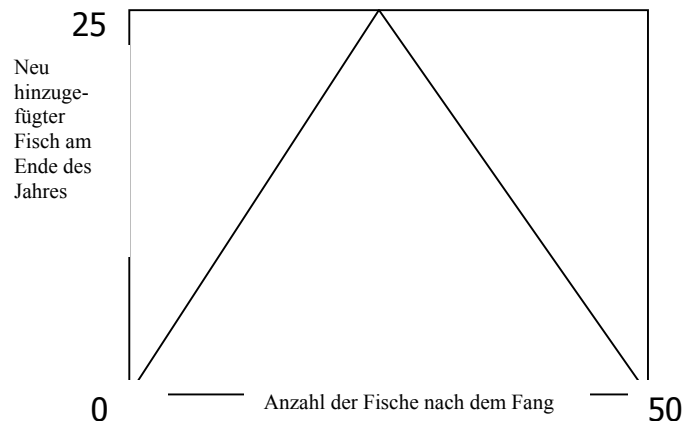
Einen Behälter pro Team, z.B. einen Pappbecher, einen kleinen Korb oder etwas ähnliches, mit sichtbaren Zahlen auf beiden Seiten beschriftet, 10 leere Papierstreifen oder Karteikarten pro Team sowie Flipchartbögen mit den folgenden Texten:

Bogen 1 (Name des Spiels): **FISCHFANG**

Bogen 2 (Spielregeln):

- . Sie sind Mitglieder eines Teams, das vom Fischfang lebt.
- . Die Aufgabe ihres Teams ist es, ihre Einkünfte bis zum Ende des Spiels zu maximieren. Jeder gefangene Fisch hat einen Wert von 50 Cent.
- . Im Ozean können maximal 50 Fische leben, wir beginnen mit einer Zahl zwischen 25 und 50 Fischen.
- . Wir spielen 6-10 Jahre mit einer Entscheidungsrunde pro Jahr.
- . In jeder Runde entscheidet ihr Team, wie viele Fische es in diesem Jahr fischen will. Sie geben die gewünschte Zahl an, indem Sie sie auf einen Papierstreifen schreiben, diesen in ihr Schiff stecken und das Schiff bei der Spielleitung abgeben.
- . Die Spielleitung füllt die Schiffe in zufälliger Reihenfolge solange Fische im Meer vorhanden sind. Falls ein Team mehr Fische wünscht als noch vorhanden sind, geht es leer aus.
- . Nach der Ausgabe der Fänge regeneriert sich der Fisch entsprechend der Regenerationskurve.

Bogen 3 (Regenerationskurve)



Bogen 4 (Spielverlauf):

1. Überlegen sie sich eine langfristige Strategie für das Spiel
2. Entscheiden Sie in jedem Jahr, wie viele Fische Sie fangen wollen
3. Schreiben Sie die Zahl auf einen Papierstreifen, stecken diesen in ihr Schiff und geben Sie es bei der Spielleitung ab
4. Der Fang wird in zufälliger Reihenfolge ausgegeben
5. Sie erhalten ihr Schiff zurück. Entnehmen Sie den Fisch und beginnen Sie mit Schritt 1

Aufbau

Legen sie 40 Münzen in den Ozean (Kaffeekanne o.ä.), den Rest belassen Sie in dem für die Spieler nicht zugänglichen Container. Teilen Sie die Teilnehmer in ungefähr gleich starke Teams und geben Sie jedem Team ein Schiff (Becher) mit 10 Papierstreifen. Jedes Team bekommt eine Nummer; falls Zeit ist, können die Teams ihren Schiffen auch Namen geben.

Anleitung

Schritt 1: Stellen Sie die Teams zusammen. Führen Sie die Teilnehmer in das Spiel ein: „Herzlichen Glückwunsch. Jeder von Ihnen ist Mitglied eines Fischereiunternehmens. Das wunderbare Meer ist voller Fische.“ Halten Sie die Kanne hoch und schütteln sie, so dass man die Münzen hört.

„Ziel ihres Teams ist es, ihr Kapital bis zum Ende des Spiels zu maximieren. Zu diesem Zweck haben Sie einen supermodernen Fischkutter.“ Zeigen Sie einen Becher hoch.

Lesen Sie die Regeln von Bogen 2 vor. Beantworten Sie eventuelle Fragen.

Erklären Sie die Regenerationskurve: „Die Kurve zeigt, wenn es keinen Fisch mehr gibt, nachdem Sie gefischt haben, kommen auch keine neuen dazu. Wenn es noch 25 gibt, kommen 25 hinzu, so dass die maximale Kapazität von 50 erreicht wird. Wenn es noch 38 gibt, kommen 12 hinzu usw.“

Wir spielen 6-10 Runden. Eine Runde entspricht einem Jahr. Jede Runde dauert ungefähr 5 Minuten.“

Schritt 2: zeigen Sie Bogen 4. Lassen sie ihn so hängen, dass alle Teams ihn während des Spiels sehen können. Geben Sie den Teams einige Minuten Zeit, um ihre Strategie zu diskutieren, die Höhe ihrer Fangmenge auf dem Papierstreifen zu notieren und ihr Schiff mit dem Papierstreifen abzugeben.

Schritt 3: Ordnen sie die Schiffe in zufälliger Reihenfolge. Schließen Sie hierzu die Augen und mischen die abgegebenen Schiffe und stellen sie in einer Reihe auf, so dass die Teilnehmer sehen, dass die Anordnung zufällig ist.

Schritt 4: Füllen Sie die Schiffe der Reihe nach entsprechend der Zahlen auf dem Papierstreifen. Wenn eine Forderung die Zahl der noch vorhandenen Fische übersteigt, geht dieses Team leer aus und sie fahren mit dem nächsten in der Reihe fort. Wenn sie durch sind, geben sie die Schiffe zurück.

Schritt 5: Bitten Sie die Teams, ihre Entscheidungen für die nächste Runde zu treffen.. während die Teams diskutieren, füllen sie das Meer entsprechend der Regenerationskurve auf. Das ist sehr einfach: Sind zwischen 25 und 50 Fische in der Kanne geben Sie so viele hinzu, dass es insgesamt 50 sind. Wenn weniger als 25 Fische vorhanden sind, geben sie einfach genau so viele Fische hinzu, wie in der Kanne vorhanden sind,.

Schritt 6: Sammeln Sie die Schiffe für das 2. Jahr ein, geben sie die Fische aus, usw... wenn die Teilnehmer das Meer schnell leer fischen, spielen sie noch 2-3 Runden, damit sie die Konsequenzen ihres Verhaltens spüren - kein Fang! Dann beenden Sie das Spiel. Auch wenn die gesamte Gruppe eine Strategie entwickelt, die die Anzahl der Fische im Bereich der maximaler Regeneration hält, können sie abbrechen. In der Regel müssen sie 6-8 Runden spielen, bis die Teilnehmer die Folgen ihrer Entscheidungen zu spüren bekommen.

Auswertung

Normalerweise verfolgen ein oder zwei Teams eine aggressive Strategie indem sie sich gleich zu Beginn für hohe Fangmengen entscheiden und den Fischbestand so stark reduzieren, dass alle Gruppen nur wenig fischen können. Manchmal gibt es ernsthafte Versuche, die Gruppen zu koordinieren und Fangmengen festzulegen, die über das Spiel hindurch beibehalten werden können. Meistens schlägt dieses Bemühen fehl, entweder weil die höchstmögliche Fangmenge überschätzt wird oder ein Team sich nicht an die Abmachung hält.

Nach der Regenerationskurve gibt es in einem Jahr höchstens 25 neue Fische. So können nachhaltig jährlich maximal 25 Fische gefangen werden. Über 10 Jahre wäre die maximale nachhaltige Fangmenge 250 Fische. Teilt man diese Zahl durch die Anzahl der Teams und multipliziert mit dem Verkaufspreis so erhält man den maximalen Durchschnittsgewinn, den ein Team erwirtschaften kann. Falls ein Team diesen Wert nicht erreicht, liegt das in der Regel an der Überfischung. Lassen Sie die Teams ihre Geschäftsergebnisse vorstellen und kommentieren.

Anschließend sollten folgende Punkte diskutiert werden:

1. Was ist in dem Spiel passiert?
2. Was war für das Ergebnis verantwortlich? Die Spielstruktur ist für den Ausgang stärker verantwortlich als einzelne Personen!
3. Was wäre das höchste Einkommen für ein Team gewesen?
4. Was haben die Teams tatsächlich erreicht?
5. Wer ist der „Gewinner“ in dem Spiel?
6. Welche Strategie wäre zum Erreichen maximaler Gewinne aller Teams nötig gewesen? Was führt zu ihrem Scheitern?
7. Wo gibt es im wirklichen Leben vergleichbare Situationen?
8. Welche Strategien könnten hier zu einem besseren Ergebnis führen?

Lassen Sie die Teilnehmer eine Kurve ihres gesamten Fanges über die Zeit zeichnen.
Diskutieren Sie abschließend das folgende Systemdiagramm:

