

QUARTIER-GELD-SIMULATION

VON FLEXONOMIX®

**Planspielworkshop vom 3. April 2019, 13:30-18:30
am Planspiellabor der Zeppelin Universität Friedrichshafen**

Kurzauswertung

Spielanlage, Rahmen

Die Flexonomix Quartier-Geld-Simulation ist ein Planspiel, das über mehrere Stunden Spieldauer gespielt wird. Dabei schlüpfen alle Mitspielenden als Mitglieder einer Wohngenossenschaft in eine Rolle und erfahren spielend, wie der Alltag neu gestaltet werden kann. Dies mit einem Wirtschaftsmodell, das den Anforderungen von Nachhaltigkeit, Gerechtigkeit und Demokratie besser entspricht, als die heutige, globalisierte Wirtschaft. Die Mitglieder wohnen zusammen in einer Siedlung und investieren einen Teil ihrer Arbeitszeit in die Gemeinschaft. Sie entscheiden in gemeinsamen Versammlungen über die allgemeinen Leistungen und können auch persönliche Bedürfnisse und Angebote auf dem internen Marktplatz anbieten oder nachfragen. Die Steuerung aller Aktivitäten geschieht mit Hilfe einer Quartierwährung. Sie wird durch die gemeinsam beschlossenen Leistungen geschöpft und durch eine regelmässige Taxe wieder aus dem System entfernt. Dieser kollektive Steuerungsprozess in einen Zusammenhang mit den persönlichen Erlebnissen in ein Verhältnis zu bringen, ist ein Ziel des Spieles. Dabei gewinnen die Teilnehmenden wertvolle Erkenntnisse über das Geldwesen an sich, und verschiedene Themen wie z.B. einseitige Akkumulation, fehlender Liquidität, um nur einige wenige zu nennen.

Das Spiel fand in den Räumen 1.05 und 1.06, sowie im davor liegenden Zwischenraum der Universität statt. Total beteiligten sich 14 Mitspielende mit drei Spielleitenden, sowie die Leiterin des Planspiellabors als Fotografin und Beobachterin. Zusätzlich waren noch einige Besucher vorangemeldet, die in der begrenzten Besucherrolle ebenfalls um ein Feedback gefragt wurden.

Spielverlauf

Das Spiel startete pünktlich mit der Einführung in die Welt einer neuen Genossenschaft und der Spielanlage mit den verschiedenen Bereichen, wie Wohnhäuser, Garten, Marktplatz, Geschäfte, etc. Anschliessend wurden die Rollen gewählt, verteilt und die einzelnen Typen weiter instruiert und vorbereitet. Die erste Allmendeversammlung, geführt von der Spielleitung, gab dann den Start ins eigentliche Spielleben.

Die Mitspielenden gingen danach sehr rasch in ihrer Rolle auf und begannen sofort, den Marktplatz zu nutzen. Die Möglichkeit durch Gemeinschaftsarbeit einen relativ guten Verdienst zu erzielen, wurde anfänglich erst von wenigen entdeckt, die sich dann bemühten, möglichst viele der Arbeiten auszuführen. Die beiden Mitglieder der Allmendekommission übernahmen die Leitung der zweiten Allmendeversammlung vollumfänglich – und taten dies mit grossem Einsatz. Die Versammlungen waren gekennzeichnet von lebendigen Diskussionen, verloren sich jedoch zum Teil länger in nebensächlichen Themen und dauerten damit eher zu lange. So konnten nur zwei Monate (Runden) gespielt werden und einige wichtige grundsätzliche Fragen nicht mehr gelöst werden. Zum Beispiel die nach zwei Monaten entstandene Situation, wie mit Mitgliedern umgegangen wird, die ihre Beiträge nicht bezahlen können und was mit denjenigen ist, die Vermögen ansammeln, konnte leider nicht mehr hinreichend ausdiskutiert und durch Regelungen gelöst werden.

Kenndaten

Der Spielverlauf war in diesem Setting gekennzeichnet durch eine rasche Entwicklung und Zunahme der Ungleichheiten. Durch eine Budgetkürzung wurde die geschöpfte Geldmenge in der zweiten Runde reduziert. Das erschien den Spielenden vorerst als attraktiv, da dies zu einer reduzierten Taxe führte. Doch dieser Umstand erschwerte es, genügend Einkommen zu erzielen. Der Liquiditätsverlauf zeigt einen entsprechenden Einbruch. Dieser hätte wohl in einer dritten Runde eine Korrektur erfahren. Das konnte, wie gesagt, nicht mehr durchgespielt werden.

QUARTIER-GELD-SIMULATION

VON FLEXONOMIX®

Liquiditätsverlauf

Monat	Anzahl Bewohnende	Anzahl Gewerbe	Anzahl Kassaführung	Anzahl Allmende- kommission	TOTAL Mitspielende	Startgeld Q	Budget Allmende- kommission Q	Geldmenge Q im Umlauf	Taxe pro Bewohner Q	Taxe pro Gewerbe Q	Total Taxen eingezogen
1	8	3	1	2	14	850	900	1750	50	100	850
2	6	5	1	2	14		700	1600	35	70	574
3	6	5	1	2	14		900	1926	50	100	0

Der Durchschnitt des Währungsbestandes in der Kasse (Geldbörse) jedes einzelnen Mitglieders erhöhte sich zwar, aber der Median sank stark ab, ein ebenfalls deutliches Zeichen, dass einige wenige bald über sehr hohe Kontostände verfügten, während viele den ursprünglichen Ausgangsstand nicht halten konnten.

Die Allmendekommission arbeitete effizient und konnte in beiden Runden das Budget jeweils fast vollständig platzieren, d.h. alle Aufgaben wie geplant erledigen lassen.

Spielverlauf	Start	Ende
Summe der Kassastände (alle Personen)	900 Q	984 Q
Median	50 Q	35.5 Q
Durchschnitt	64.3 Q	70.3 Q
Maximum Wert	100 Q	370 Q
Minimum Wert	50 Q	-50 Q
Gini Koeff. nur Bewohnende (n=10)	0	0.76

Allmendekommission (2 Monate)

Ausgeschriebene Jobs (Inserate):	10
Vermittelte Jobs an Personen (rote Quittungen):	18

Die grosse Anzahl der selbständigen Angebote, welche die Mitglieder auf den von der Allmendekommission unabhängigen Marktplatz einbrachten, wurden eher zögerlich wahrgenommen.

Marktplatz (2 Monate)

Anzahl Inserate	Total	46
Anzahl Kaufquittungen	blau	54
Durchschnittliche Käufe pro Person/Monat		1.9
Durchschnittliche Nachfrageinserate pro Person		1.2
Durchschnittliche Angebotsinserate pro Person		2.1

Diskussion und Erkenntnisse aus dem Verlauf

Der ganze Spielverlauf war sehr dynamisch. Doch bewegten sich eine grössere Zahl der Teilnehmenden ganz in konventionellen Vorstellungen von Wirtschaft. Fragen zu den Zusammenhängen wurden im Gegensatz zu anderen Durchführungen kaum gestellt. Das war auffällig. Auch wurden wenig neue Ideen eingebracht, wie mit den diversen Fragestellungen verfahren werden könnte. Andererseits entwickelte sich in der Allmendeversammlung eine sehr breite Diskussion zu verschiedenen für die Gemeinschaft wichtigen Punkten. Zwei davon wurden besonders intensiv behandelt: Die gemeinschaftliche Organisation der Kinderbetreuung und die Frage wie mit neuen Gewerbebetrieben umgegangen werden sollte. Hier entwickelten sich sehr interessante Diskurse, die jeweils auch durch Abstimmungen entschieden wurden. Das Bedürfnis mitzubestimmen war dabei bei fast allen vorhanden und die Leitung war sowohl in der Zahl als auch im Inhalt der Voten sehr anspruchsvoll. Durch die ausführlichen Allmendeversammlungen konnte der in der Regel erkenntnisreichste dritte Monat des Spiels aus

QUARTIER-GELD-SIMULATION

VON FLEXONOMIX®

Zeitgründen leider nicht mehr gespielt werden, was auch einen Teil der noch offenen Fragen erklären kann.

Folgende Punkte wurden in den Schlussrunden angesprochen:

- Die Aufgaben der Allmendekommission wurden als äusserst positive Herausforderung beschrieben, die grossen Spass gemacht habe. Kommentar Spielleitung: Tatsächlich hatten wir erstmals eine so hohe Identifikation mit der Rolle der Allmendekommission erlebt, das war erfreulich und ermöglichte uns vermehrten Beobachtungsspielraum.
- Der „Wert der Währung“ war vielen unklar, da die bestehenden Richtlöhne für die Arbeit bei der Allmende kaum wahrgenommen wurden. D.h. der Vorgang der Preisfindung war anfänglich durch Unsicherheiten geprägt, die ungewohnt waren (in unserer Gesellschaft wird kaum mehr gefeilscht). Einige Stimmen wollten dies durch die Bekanntgabe von Richtpreisen angehen. Es blieb offen ob es eine Q-Währungs-Koppelung an Zeit geben soll (im Unterschied zu einer Anbindung an international gültige Währungen oder noch anderes).
- In Frage gestellt war, ob die Quartierwährung überhaupt Sinn mache oder ob nicht stattdessen direkter Dienstleistungstausch umgesetzt werden sollte.
Kommentar Spielleitung: Die Möglichkeit dazu war gegeben, wurde aber nicht umgesetzt.
- Zwangsmomente des Konsums wurden vermisst, also etwa Einkauf von Lebensmitteln, Bezahlen der Miete, Gesundheitsvorsorge etc.: Man musste sich solche Bedürfnisse nicht erfüllen. Dies wurde von einigen als unbefriedigend oder „unrealistisch“ empfunden. Der Einbau von „Zwangsmomenten“, resp. fixen Aufgaben bzw. Auslagen wurde deshalb vorgeschlagen.
Kommentar Spielleitung: Zuwenig erkannt wurde, dass es sich im Spiel um die Simulation einer Komplementärwährung handelt, die somit ergänzend zur Landeswährung besteht (welche für den Konsum national und international gehandelter Güter vorerst einfacher ist).
- Die bestehende „flat-tax“ Taxe, die nur zwischen Gewerbetreibenden und Privatpersonen unterschied, wurde bemängelt und eine einkommensabhängige Taxe vorgeschlagen.
Kommentar Spielleitung: Die Spielanordnung erlaubt es den Mitspielenden, diesen Parameter zu ändern, was aber einen Antrag dazu gebraucht hätte. Die Grundlage der Taxen als Rückfluss des ausgegebenen Geldes (um einem lokal begrenzten Wirtschaftsraum Liquidität zu verschaffen) war einem Teil der Mitspielenden auch noch nicht klar geworden und hätte im weiteren Spielverlauf geklärt werden können.
- Es sei „nichts Neues herausgekommen“ und man habe einfach die bestehende Geldwirtschaft abgebildet, war ein weiteres kritisches Votum.
Kommentar Spielleitung: Das Geldsystem, in dem wir leben, entwickelte sich über Jahrtausende. Viele Menschen erkennen es daher nicht als ein System. Die demokratisch legitimierte Geldmenge im Spiel kontrastiert natürlich extrem stark mit dem bestehenden Geldsystem. Weitere Möglichkeiten, die auf dieser demokratischen Anlage vorlagen, kamen noch gar nicht zum Zuge und wurde vermutlich erst von einigen erahnt, welche sie als Fragen und Ideen in die Diskussion einbrachten.
- Ein weiterer Votant wies auf das Gleichgewichtssystem hin, das hier erkennbar geworden war und machte deutlich, dass ein Gleichgewicht ein sehr wichtiger Aspekt sei, auf dem eine alternative Wirtschaft aufbauen müsse.
Kommentar Spielleitung: Das halten wir für eine zentrale Erkenntnis von grosser Wichtigkeit. die durch die Flexonomix Quartier-Geld-Simulation vermittelt werden kann und eine Grunderkenntnis, um zur aktuell gelebten Geldwirtschaft möglichen Alternativen zu erarbeiten.
- Für einige war die Anlage des Spiels „zu komplex“ und es wurde empfohlen, sich bei der Weiterentwicklung des Spiels auf einige Aspekte aus der Fülle zu beschränken.

QUARTIER-GELD-SIMULATION

VON FLEXONOMIX®

Weitere Beobachtungen seitens der Spielleitung

- Wenn auf der Führungsebene (hier konkret die Sitzungsleitung der Allmendekommission) darauf bestanden wird, dass nachgeordnete Fragestellungen (z.B. Leisten wir uns einen bezahlten Grillabend in der Baugenossenschaft?) grundsätzlich vorrangigen Frage (Wie gross ist unser verbleibendes Budget, welche Bedürfnisse haben wir und müssen gedeckt werden?) vorgezogen werden, weil die Führung die Reihenfolge der Tagesordnungspunkte / Sitzungsthemen (helvetisch: Traktanden) einmal so festgelegt hatte, kann das zu sehr grossem Chaos und zu Verwirrung führen.
- Als sich herausstellte, dass gewisse Teilnehmende am Ende der Spielrunde (des Monats) finanziell ins Minus gerieten und dass andere währenddessen grosse Gewinne erzielten führte das nicht zuerst zu Fragen, wie es dazu kam und wie das System allenfalls geändert werden müsste, damit mehr Ausgleich entstünde. Sondern es wurden zum Beispiel Kurse vorgeschlagen, wie die Währungsgewinner die Verlierer lehren würden, wie sie ihr Budget auf persönlicher Ebene besser in den Griff bekommen könnten. Damit waren die viel grösseren Möglichkeiten auf systemischer Ebene nicht angesprochen.
- Zu der etwas enttäuschte Stimme: «Das war ja gar nicht so viel anders, als was wir auch da draussen in der realen Welt erleben. Ich dachte es wird hier aufgezeigt, wie Alternativen aussehen.» Hier wäre es ideal eine Zwischenrunde einzuschieben, in der nochmals die «Grundmechanik» des Systems deutlicher erklärt werden könnte. Insbesondere, dass die grosse Alternative in der Demokratisierung sämtlicher Entscheide lag und was die entsprechenden Möglichkeiten bedeuten. Es ist natürlich die Ausgangslage, dass sich viele Spieler zuerst so verhalten und das reproduzierten, was sie aus ihrem Alltagsleben kennen und den Gestaltungsraum zu alternativen Verhalten und Vorstössen noch nicht nutzen. Das Potential war aber im Ansatz sichtbar und würde wohl bei längerer Spieldauer zum zentralen Thema werden.

Planspielreflektion - Designfragen

Immer wieder stellt sich in jedem Planspiel die Frage, wie weit den Teilnehmenden das Setting selbst in die Hand zu geben sei, damit diese ihre Schwerpunkte nach eigenen Vorstellungen und Interessen festsetzen können oder wie weit ein enge, vorgegebene Führung sinnvoll sei, um standardisierte Lerninhalte zu übermitteln. In unserem Fall:

- Soll z.B. im Vorfeld viel genauer aufgezeigt werden, welche Bedeutung der Höhe der Taxe zukommt und wie «das System» aufgebaut ist?
- Sollen z.B. Sanktionen bei Nichteinhalten der gesellschaftlichen Vereinbarungen bereits vorgeschlagen werden?
- Sollen engere Rahmen gesetzt werden für die Verhaltensmöglichkeiten?

Insgesamt zeigen die Resultate aber, dass das grosses Potential des Spiels noch zu weiteren vielleicht auch vereinfachten Varianten entwickelt werden könnte, um die spannende und hochkomplexe Verzahnung von psychosozialen und wirtschaftstechnisch-systemischen Dynamiken noch besser sichtbar und erlebbar zu machen.

18. April/29. April 2019
© Verein Flexibles, Zürich