

Die Kunst des Kompromisses – PG 13

Warum braucht es diese Massnahme?

Die «Kunst des Kompromisses» ist ein Brettspiel für Jugendliche und Erwachsene. Dieses soll dazu beitragen, ein besseres Verständnis für die Ressource Wasser, ihre Knappheit und ihre Nutzung zu schaffen. Der zentrale Punkt liegt darin, den Spielenden die systematische Dimension der Wassernutzung und dessen Funktion aufzuzeigen, sowie mit dessen Probleme umzugehen. Ein Brettspiel ist für diesen Zweck besonders gut geeignet, da es Leute erlaubt, die wenig Fachwissen über diese Thematik besitzen, sich ein gutes Bild der Lage in einer unterhaltsamen und einfachen Art und Weise zu schaffen.

Was ist «Die Kunst des Kompromisses»?

«Die Kunst des Kompromisses» ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler*innen die Rollen der wichtigsten Akteur*innen der Region übernehmen. Sie können jede Runde eine Reihe von verschiedenen Aktionen spielen. Diese haben wiederum Einfluss auf verschiedene Variablen wie Wassermenge oder Touristenanzahl. Von Runde zu Runde entwickelt sich also der Zustand der Region. Es werden auch «Sonderereigniskarten» gezogen, um die Ungewissheiten eines solchen Systems darzustellen. Letztendlich haben die Spieler*innen die Möglichkeit, sich gegenseitig zu helfen und gemeinsame Massnahmen zu treffen. Am Schluss wird von der Spielleitung kein/e Sieger*in ernannt, sondern die Spieler*innen müssen gemeinsam auf das Spiel reflektieren und ihre Schlussfolgerungen ziehen.

Einerseits wird das Ziel verfolgt, die Bewohner*innen des Oberengadins zu informieren, aufzuklären und somit deren Sicht bezüglich dem Thema Wasser zu erweitern. Mit anderen Worten soll die Komplexität des Wassersystems im Oberengadin so aufgezeigt werden, dass die lokale Bevölkerung in der Lage ist, jeweils die eigene Rolle, sowie potenzielle Konflikte darin zu erkennen. Außerdem kann das durch das Brettspiel vermittelte Wissen bei Möglichkeit auch in politischen Fragen Verwendung finden: Ein erweitertes Systemverständnis ermöglicht fundiertere Entscheidungen. Andererseits wird versucht das Bewusstsein bezüglich Wasser als Ressource zu fördern. Durch «Die Kunst des Kompromisses» können Bewusstseinsstärkung und Wissensvermittlung mit Spaß und spielerischer Zusammenarbeit kombiniert werden.

Bei diesem Brettspiel gibt es zwei Risiken: einerseits könnten die Spieler*innen das erworbene Wissen als zusammenhanglos mit ihrem Alltag betrachten und so die erwünschten Verbindungen zwischen Erfahrungen im Spiel und Alltagsentscheidungen nicht ziehen. Das würde heissen, dass es kaum bis keine Wirkung gäbe. Andererseits könnte das Gegenteil geschehen: die Spieler*innen könnten vom Spiel völlig überzeugt werden und versuchen, die Vorgänge, die im Spiel funktionierten, direkt im realen Leben zu übertragen. Ziel ist es allerdings, dass die Leute selber, anhand kritischen Denkens, Entscheidungen treffen. Durch das Brettspiel sollten nur die dazu nötigen Werkzeugen zur Verfügung gestellt werden.

Wer ist davon betroffen?

Die «Kunst des Kompromisses» ist für Jugendliche und Erwachsene gedacht, welche sich schon mit der Wirtschaft, Umwelt sowie Gesellschaft befasst haben. Das Spiel kann an Firmenevents von Umweltorganisationen oder sogar an öffentlichen Events der Gemeinde eingesetzt werden. Mit diesem Spiel wird versucht, die Bevölkerung der Region zu erreichen. Je mehr Personen erreicht werden, desto besser. Daher haben wir das Spiel für ein Publikum mit wenig Vorwissen gestaltet und mit einer Spielleitung, die sich um die Variablenberechnung und andere solchen «schwierigeren» Aufträge kümmert.

Wieviel kostet deren Umsetzung?

Die Kosten variieren, je nach Ausführung. Bei professionellem Druck belaufen sich die Kosten auf etwa CHF 1 665. Für diese Ausführung ist die Zusammenarbeit mit einem/einer Partner*in nötig, welche/r die Finanzierung übernehmen würde. Andernfalls würde die Gruppe aus eigenen Mitteln selbst das Brettspiel umsetzen und die Möglichkeiten, die von der ETH angeboten werden, nutzen. Finanzielle Gewinne bei einer Umsetzung werden nicht erwartet.

Wie wirkt die Massnahme?

Die Massnahme soll den Informationsstand der Bevölkerung erhöhen, indem das Spiel ein kompletteres Bild des Wassersystems vermittelt. So kommt es zu einer Wahrnehmung der Lage, die besser der Realität entspricht. Dies wirkt sich danach auf andere Aspekte des Systems aus. Der Wasserkonsum sollte sinken, da die Einwohner*innen ein besseres Verständnis des Wassers als Ressource haben. Zudem sollte sich das Engagement der Politik im Umweltbereich erhöhen, da die Wähler*innen bewusster vor zukünftige Herausforderungen gehen werden.

Für eine nachhaltige Entwicklung ist dieses Brettspiel von grosser Bedeutung, da eine gute Umweltbildung der Bevölkerung zentral ist. Nur so können unangenehme, aber nötige Massnahmen von den Wähler*innen akzeptiert werden. Nur mit einem guten Verständnis der Lage können die Einwohner*innen fundierte Entscheidungen treffen. Ohne Umweltbildung kann es keine Nachhaltigkeit geben, da Nachhaltigkeit direkt von der Bereitschaft der Bevölkerung abhängig ist.

Autoren/innen und Ideenentwickler/innen der Massnahme:

Simona Willi (simwilli@student.ethz.ch), Anja Püntener (panja@student.ethz.ch), Gaétane Sallard (gsallard@student.ethz.ch), Jan Thoma (jathoma@student.ethz.ch), Mark Bernath (mbernath@student.ethz.ch).

