

Das Welthandelsspiel

Impulsfragen

Folgende Impulsfragen dienen allein zur Orientierung und können je nach Schwerpunktsetzung oder Gesprächsverlauf flexibel und unabhängig voneinander eingesetzt werden. Es empfiehlt sich diese vor der Durchführung des Planspiels durchzulesen, um einen Einblick darüber zu erhalten, in welche Richtungen diese Anschlusskommunikation ohne Einfluss oder mit einer bestimmten Lenkung gehen kann.

Interviewfragen und Impulsfragen innerhalb der Rollen

- Welche Gruppe hat am meisten erwirtschaftet?
- Welche Erfahrungen habt ihr in eurer jeweiligen Rolle während des Spiels gemacht?
- Wie geht es euch mit dem Ergebnis?
Seid ihr zufrieden?
- Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?
- Wart ihr zufrieden mit der Arbeit eurer Händler:in / Diplomatin?
- Wann habt ihr gemerkt, dass andere Gruppen andere Voraussetzungen
- **Frage an Diplomatin:**
Hattet ihr Kontakt zu den anderen Gruppen?
Zu welchen Absprachen kam es?
Waren etwaige Absprachen fair, wer hat am meisten profitiert?
- **Frage an Händler:in**
Wie war eure Beziehung zum Weltmarkt?
Wie wurdet ihr behandelt?
Konntet ihr eure Produkte zu einem angemessenen Preis verkaufen?
- Welche Gruppe hat den meisten Wohlstand generiert?
(Hier können im Anschluss evtl. weitere Impulsfragen eingebracht werden: Kann Wohlstand allein an der Summe des Vermögens abgelesen werden? Wie sieht es mit der Zufriedenheit / dem Wohlbefinden der Gruppe / dem Einzelnen aus? vgl. alternative Wohlstandsindikatoren)

Impulsfragen für die Anschlusskommunikation

a) Fragen zu den Wirtschaftsinhalten

- Wie wird derzeit der Wohlstand berechnet und was ist euch bei der Messung von Wohlstand wichtig? (nochmals zusammenfassend wiederholen)
- Wohlstand = Wohlbefinden = Zufriedenheit = Glück? (evtl. können hier die einzelnen Begriffe auf ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten beleuchtet werden)
- Wie wird das Bruttoinlandsprodukt berechnet?
- Wie ergibt sich das gesamtwirtschaftliche Gleichgewicht (gleichzeitige Verwirklichung der Ziele des magischen Vierecks¹)? Ist ein solches Gleichgewicht möglich?
- Wie ergibt sich der Marktpreis (Angebot = Nachfrage)?
- Wie wird das Wirtschaftswachstum berechnet? Was sind die derzeitigen Hebel, um Wirtschaftswachstum maximieren zu können? Wo sind dabei die Grenzen? Fehlen euch in der Berechnung/Definition weitere Aspekte?
- Wer trägt die Kosten des lokalen Wirtschaftswachstums (z. B. Ausbeuten der Ressourcen und Arbeitskräfte im Globalen Süden, fehlende Umverteilung innerhalb eines Staates, Bevorzugung kapitalkräftiger Akteur:innen im System ...)?
- Was sind die Vor- und Nachteile des freien Marktes bzw. der Marktregulierung?

b) Allgemeine Fragen zum Spiel

- Welche Fragen hat das Spiel für dich/euch aufgeworfen?
- Was war das Ziel des Spiels? (→ möglichst viel Wohlstand zu generieren)
- Was waren die jeweiligen „Arbeitsaufträge“ der Rollen?

c) Fragen zur Fairness

- Warum war das Spiel ungerecht (verschiedene Voraussetzungen, unterschiedliche Behandlung am Weltmarkt etc.?)
- Warum waren einige diplomatische Bemühungen erfolgreich, andere nicht?

¹ Magisches Viereck ist die gleichzeitige Erfüllung folgender Kriterien: Preisstabilität, Vollbeschäftigung, außenwirtschaftliches Gleichgewicht sowie stetiges und angemessenes Wirtschaftswachstum

d) Fragen zur Realitätsnähe des Spieles

- Was können die einzelnen Gruppen darstellen (Staaten, Konzerne etc.)?
- Findet ihr Analogien und Grenzen in einer solchen Aufteilung der Ressourcen/Werkzeuge (was passiert, wenn alle Ressourcen aufgebraucht sind)?
- Wie realistisch ist das Spiel?
- Welche Mechanismen kennt ihr aus der Realität (Subventionen, Handelsabkommen etc.)?
- Woher stammen die unterschiedlichen Ausgangsvoraussetzungen in der realen Welt?

e) Fragen zu den Regeln am Weltmarkt

- Wer stellt die Regeln des Weltmarktes auf?
Bis zu welchem Grad muss man sich an die Regeln halten (z. B. ist von anderen stehlen/oder das Eindringen in das andere Land evtl. gerechtfertigt, wenn es um die eigene Existenz geht)?
- Gab es Überlegungen getroffene Vereinbarungen zwischen den Gruppen zu brechen, oder gar (vom Weltmarkt) vorgegebene Regeln zu brechen?
- Wer profitiert von den Regeln?

f) Fragen zur Konkurrenz und Kooperation im Spiel

- Falls eingetroffen: Warum ist Konkurrenz zwischen den (willkürlich zusammengestellten) Gruppen aufgekommen?
- Gab es Überlegungen zusammenzuarbeiten, gemeinsame Sache zu machen?
- Wie hätte das Gesamtergebnis (aller Gruppen zusammen) besser gestaltet werden können?
- Was wäre passiert, hätten alle Tische von Anfang an zusammengearbeitet?
Warum ist dies nicht eingetreten?
- Wer müsste die Initiative ergreifen und was müsste passieren, um ein gemeinsames Arbeiten der Gruppen zu ermöglichen?
- Fördert Konkurrenz den Wettbewerb?
Wenn ja, vermerkt ihr das als positiv oder negativ?