

Jonathan Fahima

Selbstorganisation und Krisenspiel

Einleitung

Es war einmal vor vielen, vielen Jahren ein Talibanführer, der sich mit seinen pakistanischen und kaschmirischen Freunden zusammenschloss, um die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. Wäre er nicht von einer internationalen Anti-Terrorallianz ausgeschaltet worden, hätten er und seine Verbündeten wohl ihr nukleares Arsenal eingesetzt, um sich in der Welt(seiner Wirklichkeit) mehr Respekt zu verschaffen

Seine Welt war das Krisenspiel, der Talibanführer war ich und meine Feinde wie Verbündete waren andere Studenten der Berliner Universität. Wir waren Teilnehmer des Krisenspiels, einem von Studenten organisierten Seminar, dessen Herzstück eine dreitägige politische Simulation darstellt, in der Studenten in die Rollen politischer Akteure schlüpfen und in freier Interaktion ihre Interessen zu vertreten versuchen.

In den vergangenen drei Jahren hatte ich das große Vergnügen, das Projekt Krisenspiel mitzuorganisieren und die Entwicklungen dreier politischer Konfliktszenarien aus einer anderen Perspektive als der eines Akteurs bzw. Spielers zu erleben.

Im Folgenden werde ich das Geschehen des letztjährigen Krisenspiels zu Kolumbien dokumentieren und hinsichtlich seiner Systemdynamik untersuchen. Dazu werde ich den Forschungsansatz der Selbstorganisation vorstellen, der sich mit Vorgängen in dynamischen Systemen beschäftigt und diese zu beschreiben versucht. Die empirische Herangehensweise von Dürr & Aisenbrey (1997) zur Untersuchung von Stabilität und Veränderung in (System-) Gestalten bildet die Basis für die Auswertung.

Manchmal entwickeln sich in einer Simulation Dynamiken, die – wenn auch nicht bis ins letzte Detail, so doch in der Gesamterscheinung – durchaus eine Ähnlichkeit mit Mustern realer Prozesse zu haben scheinen.

Dies ist durchaus im Sinn des Erfinders, denn politische Simulationen werden und wurden eingesetzt, um komplexe, politische Zusammenhänge besser zu beleuchten und kritische Faktoren zu erkennen, die das beobachtete System in signifikanter Weise beeinflussen können. Dabei wird ihnen keine Prognosekraft unterstellt, lediglich die Fähigkeit Entscheidungsmöglichkeiten aufzuzeigen und damit das Bewusstsein für den Möglichkeitsraum einer Konfliktgestalt zu erweitern.

Laut Green (2002) sind Rollenspiele wesentlich nützlicher darin, Vorhersagen über die Entscheidungsfindung innerhalb eines Konfliktes zu machen, als die Strategien der Spieltheorie und die ungestützte Entscheidungsfindung. Ihre Ergebnisse beschränken sie zwar auf die Situationen mit wenigen Teilnehmern, zeigen jedoch den prinzipiellen Wert von Rollenspielerfahren bei der Einschätzung von Konfliktsituationen. Das Problem bei größeren Gruppen ist die ihnen inhärente Komplexität, insbesondere wenn die Gruppe heterogen und konflikt- bzw. spannungsgeladen ist.

Davon ausgehend, dass politische Simulation und damit auch das Krisenspiel mit ihren Szenarien Analogien zum realen Geschehen entwickeln, ist die Frage zulässig, inwieweit die

in solchen Szenarien vorgefundenen Muster des Ordnungswandels auch in realen Geschehen identifiziert werden könnten. Die vorliegende Arbeit lässt sich als erster Schritt bei der Klärung der Frage verstehen, insofern sie den Versuch unternimmt, Ordnungswandel und –stabilität im Krisenspiel näher zu beleuchten.

Diese Arbeit geht der Frage nach, wie Ordnung in sozialen Systemen entsteht, exemplarisch wird dazu auf das Geschehen des Krisenspiels zurückgegriffen. Zuvor ist es jedoch notwendig, diese Frage näher zu beleuchten: Was ist mit einem System gemeint? Und welche Eigenschaften haben soziale Systeme? Was ist Ordnung? Wie lassen sich Phänomene der Ordnungsbildung und des Ordnungswandels in (sozialen) Systemen erklären?

Das Forschungsparadigma der Selbstorganisation hat Beschreibungsmöglichkeiten für komplexe Prozesse entwickelt und bietet ein disziplinübergreifendes Vokabular, um die Phänomene von Stabilität und Wandel diverser Systeme zu beschreiben.

Als eine ihrer Disziplinen beschäftigt sich die Synergetik mit der Lehre vom Zusammenwirken in komplexen Systemen und mit der Stabilität von Gestalten. Nach von Weizsäcker (1991, zitiert nach Dürr & Aisenbrey, 1997) durchlaufen Systeme Phasen von Ebenen und Krisen, das heißt Zeiten der relativen Stabilität und Zeiten dynamischer Veränderungsmöglichkeiten.

Das Krisenspiel steht methodisch in der Tradition der Crisis games, die in Rollen-Plan-Spielen politische Szenarien simulieren. Dabei ist zu berücksichtigen, daß diese Methode keine Hypothesen testet, sie generiert vielmehr potentielle Entwicklungsmöglichkeiten von konfliktgeladenen Szenarien (Levine, Schelling & Jones, 1991). Diese Entwicklungsmöglichkeiten sollen nicht als Prognoseinstrumente dienen, sie erweitern jedoch das Verständnis für die systemimmanenten Wirkungszusammenhänge.

Aufgrund der hohen Komplexität der sozialen Interaktion innerhalb der Simulation und den nicht vorhersehbaren Einflüssen von Fluktuationen im Spielgeschehen lässt sich sagen, dass jedes Anfangsszenario diverse Entwicklungen potentiell enthält. Die in einem Spiel manifestierte Entwicklung stellt somit einen Systemeinzelfall dar, der den Blick für die Komplexität des Geschehens öffnen soll (Manteufel, 1995).

Von Foerster unterscheidet das aristotelische Wissenschaftsverständnis der „Scientia“, die trennend vorgeht, von einem systematischen Wissenschaftsverständnis, das er „Systemics“ nennt, die Phänomene nicht trennt, sondern zu integrieren versucht (Dammbeck, 2005, S. 41). Mit vorliegender Arbeit versuche ich diesem systemischen Wissenschaftsverständnis gerecht zu werden.