

1. Die Idee

Monopoly ist out - SIMpel-BGE ist in

könnte es bald mit einem noch zu entwickelnden (Computer-)Spiel heißen, das die verschiedenen Ideen und Ansätze zu einem (B)GE in vorstellbare Aktion bringt.

‘Nicht finanzierbar’ ist doch eins der häufigsten Vorurteile, die es nicht nur mit nüchternen Zahlen, sondern spielerisch zu widerlegen gilt.

Beliebt und bekannt sind die vielen Simulationsspiele, in denen der Akteur z.B. eine funktionierende Stadt aufbaut oder selbst so scheinbar einfache Abläufe, wie den Lebensalltag eines menschlichen Zeitgenossen, zu bewältigen hat. Im Hintergrund dieser Spiele befinden sich viele Einstiegsvorgaben und dynamische Stellschraubchen, die während des Spiels ineinandergreifen und oft für überraschende Entwicklungen sorgen.

Beispielsweise wird die Lebensqualität in Deutschland mit der Einführung eines (B)GE sicherlich steigen, was sich u.a. in mehr Zufriedenheit, leicht sinkender Kriminalität, höherem freiwilligen Engagement im sozialen Sektor und höherer Kultur- und Freizeitaktivität bemerkbar machen wird. Und all das hat wieder wirtschaftliche Folgewirkungen, z.B. ein höheres Reiseaufkommen, erhöhtes Konsumverhalten in der Freizeit usw.

Ein ähnliches, rundenbasiertes Simulationsspiel wäre für die Auswirkungen des (B)GE denkbar und wünschenswert, um die verschiedenen GE-Szenarien einmal live, mit ansprechenden Grafiken und in voller Dynamik zu erleben.

Das Spiel käme mit z.B. sieben voreingestellten Szenarien, vom großen Wurf des BGE von Götz Werner (ein in der Verfassung verankertes Recht auf ein BGE) bis zum GE mini Mindest-Existenzmodell, das z.B. durch einen Bundestagsentscheid zustande gekommen ist.

Fortgeschrittene Spieler sollen selbst an den Schraubchen und Anfangsparametern drehen können, um sich eigene Szenarien zu erstellen. Letzteres auch mit Blick auf ein zu erwartendes ausländisches Interesse an einem solchen Spiel. Die Simulation müsste viele Umstände unseres privaten, kollektiven, sozialen, wirtschaftlichen Lebens einbeziehen, bewerten und gewichten.

Als »gewonnen würde das Spiel in einer ersten Annahme dann gelten, wenn eine Spirale gesteigerten Wohlbefindens einsetzt, hinsichtlich GE, Gesundheit, sozialem Umfeld, politischer Mitbestimmungsrechte, Bildung + Wissenschaft, wirtschaftlicher Attraktivität + Wertschöpfung, Staatsverschulden und politischer Außenbeziehungen.

Eine Programmierung empfiehlt sich auf Basis von Open Source Spiele-Engines, um von Kosten und Aufwand im Rahmen zu bleiben:

http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel-Engine#Open_Source

z.B.

<http://packages.debian.org/etch-m68k/freeciv-client-gtk>

<http://packages.debian.org/sid/lincity-ng>

Das Netzwerk BGE könnte das Spiel finanzieren oder evtl. auch ein Sponsor oder eine Firma, der/die dafür Rechte am Produkt erhält. Ich bin auch der Meinung, dass dieses Spiel preislich zwischen 5.- und 15.- Euro kosten darf. Die Einnahmen daraus sollen zur Unterstützung und Verbreitung der Idee des (B)GE dienen.

2. Die Umsetzung

Ein kleiner Katalog der Ingredienzien und Parameter des Spiels könnte zusammengestellt werden, z.b. die Parameter der aktuellen Situation Deutschlands, Bevölkerung, Staatshaushalt, Einkommensverteilung, Arbeitsbedarf, Konsumwerte, Gesundheitsausgaben, Glücksdefinitionen u.u.u.

Das wäre eine schöne (Diplom-)Aufgabe für ein paar interessierte Wirtschafts-, Psychologie- und Soziologiestudenten und vielleicht finden sich ja hier begeisterte Professoren, die das gleich an ihre Studenten vergeben möchten.

Nette, ansprechende Grafiken würden ebenfalls benötigt.

Das Spiel sollte plattformunabhängig einsetzbar sein, also unter Linux und Windows genauso laufen, wie auf einem MAC.

Damit auch internationales Publikum etwas mit dem Programm anfangen kann, sollte es von der Struktur her mit einem beliebigen Sprachpaket ergänzt werden können.

Zur Erstellung des Programms, nach Einigung auf die Parameter, den Spielverlauf und die Grafiken, könnte das Spiel auf einer Dienstleistungsplattform, wie z.b. www.my-hammer.de oder www.quotatis.de zu den maximalen Kosten von 2000.- Euro ausgeschrieben werden. Oft liegen die Kosten dann deutlich unter dem angesetzten Höchstpreis.

Natürlich sollen sich interessierte Programmierer, wie auch Firmen melden können, die diese Idee nach Absprache umsetzen möchten.

Geschätzte Entwicklungsdauer: 1 bis 2 Jahre

3. Nomen est Omen

Zum Schluss noch ein paar Namensvorschläge für das Spiel:

BGE-SIMpel, SIM-BGE, BiGmultipliEr, BGE-Vision, BGE-Evolution

Da bin ich für alles offen, was griffig und einprägsam klingt.

Weitere Vorschläge erwünscht.

Ich fühle mich nicht unbedingt als Urheber der Idee. Wenn sich eine Gruppe findet, die spontan sagt: Tolle Sache, machen wir, kümmern wir uns drum, bleibe ich auch gerne im Hintergrund.

Juni 2009 Stefan Kächele, Laufenburg (Baden)