

Mensch & Natur

Ein spannendes Brettspiel für Ökologie und Sozialismus

Mensch & Natur ist ein politisches Brettspiel, in dem die Spielerinnen* eine große Entscheidungsfreiheit besitzen und in vielen Situationen selber für mehr Spannung und Überraschung sorgen, als der Fall eines Würfels oder das Kartengemisch im Stapel der Ereigniskarten. Sie können mit den anderen Spielerinnen allgemeinverbindliche Gesetze aushandeln, Bündnisse eingehen und Verträge abschließen. Sie haben aber als Individuen auch die Möglichkeit alle Mitspielenden über ihre wirklichen Absichten zu täuschen und je nach Belieben Verträge und Gesetze zu ignorieren. Allerdings müssen sie dann auch die Reaktionen der anderen Spielerinnen verkraften können.

Die Natur

Sie bildet im Spiel die Einheit der gesamten Flora und Fauna auf unserem Planeten und jede noch so unscheinbare Änderung des Bestandes ihrer Gattungen und Arten hat Auswirkungen auf den Stoffwechsel in diesem komplexen System. Alle Rohstoffe der Natur befinden sich auf der Rohstoffquelle für Lebensmittel. Mit der Produktion von Lebensmitteln und Produktionsmitteln greifen die Arbeiter immer stärker in den Stoffwechsel der Natur ein und gefährden damit sein globales Gleichgewicht.

Die hergestellten Lebensmittel im Spiel haben im Wesentlichen drei Grundfunktionen. Sie dienen als **Lebensmittel** für die Versorgung der Lohnarbeiter und Genossenschaftsarbeiter, als **Luxusmittel** für den dekadenten Luxuskonsum der Eigentümer von Kapitalgesellschaften und als **Naturschutzmittel** für eine ökologische Produktion und die Wiederherstellung der zerstörten Natur. Hier wird davon abgesehen, dass Konsummittel zur Versorgung der Menschen natürlich auch aus anorganischen Stoffen bestehen können, umweltschädlich Produkte sein können oder rein ideelle Eigenschaften besitzen.

^(*) Um den Lesefluss nicht zu beeinträchtigen wird hier und im folgenden Text zwar jeweils nur eine geschlechtliche Form verwendet, stets aber sind männliche, weibliche und andere Formen gleichermaßen mitgemeint.

Die Zerstörung der Natur

Die Natur wird im Spiel auf zweierlei Art zerstört. Zuerst einmal wird mit jeder Militär-Aktion ein Lebensmittel-Rohstoff vernichtet. Die Spielerinnen legen es deshalb auf den Müllplatz.

Des Weiteren führt im Spiel auch die Überproduktion von Waren zu einer Zerstörung der Natur, wenn diese nämlich nicht für den Konsum, den Umweltschutz oder die Produktion der Arbeiter im Industriezentrum genutzt werden können. In diesem Fall legen die Spielerinnen auch wieder ein Lebensmittel pro Runde auf den Müllplatz.

Der Schutz und die Wiederherstellung der Natur

Jede Spielerin mit Genossenschaft oder Kapitalgesellschaft, welche die Arbeiter auf ihrem Kontinent als Gruppe mit 4 Lebensmitteln vollständig versorgt und zusätzlich mit mindestens 4 weiteren Lebensmitteln durch eine ökologische Produktion die Natur schützt, erhält dafür ein zerstörtes Lebensmittel vom Müllplatz zurück. Dieses darf als neuer wiederhergestellter Natur-Rohstoff nur auf ein Naturschutzgebiet gelegt werden und dort dauerhaft bleiben.

Gesellschaftliche Widersprüche und Gesetzmäßigkeiten

Der gesellschaftliche Charakter der Produktion und die private Aneignung der Produkte, bilden den unlösbaren Grundwiderspruch der kapitalistischen Produktionsweise. Dieser kommt auch im Spiel voll zur Wirkung. Gesetzmäßig steigt die Produktivität der Arbeitskraft der Arbeiter in den Industriezentren und führt zu einer wachsenden Überproduktion an Waren für den Markt, die von keiner Spielerin mehr benötigt werden. Es sinkt der Bedarf an Arbeitern und es wächst eine relative Überbevölkerung. Die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft können die überflüssigen Arbeiter auf den Arbeitsmarkt entlassen, weil sie damit den Wert der Löhne einsparen und ihren eigenen Reichtum vergrößern.

Wenn die Spielerinnen erreichen wollen, dass sie ihren gesamten Warenbestand auf den Märkten für Lebensmittel und Produktionsmittel verkaufen, dann müssen sie sich etwas

einfallen lassen. Also machen sie politische Aktionen zu ihrem eigenen Vorteil, versuchen mit Militär-Aktionen die überschüssigen Waren auf den Marktplätzen ihrer Gegnerinnen zu vernichten oder führen auf den Märkten einen gnadenlosen Preis- und Verteilungskampf. Die Spielerinnen haben freie Entscheidungsmöglichkeiten, die nur durch die objektiven Funktionsweisen der Felder, Figuren und Spielmittel ihre Grenzen finden.

Das wird besonders deutlich beim Läufertausch und der Gründung einer neuen Unternehmensform. Diese muss nämlich zwingend erfolgen, wenn z.B. der Unternehmer-Läufer während der Produktion auf dem „Streik“-Feld stehen bleibt und deshalb gegen einen Arbeiter-Läufer ausgetauscht wird. Die Spielerinnen haben nur die Möglichkeit, z. B. durch politische Aktionen, ihren Läufer rechtzeitig vom „Streik“-Feld zu entfernen bzw. ihn für die nächste Runde gezielt darauf zu setzen und auf das passende Würfel-Ergebnis zu hoffen.

Mit einer Genossenschaft auf dem Kontinent wird im Spiel der unlösbare Grundwiderspruch des Kapitalismus aufgehoben. Die Spielerin ist nun verpflichtet, die Spielweise für Genossenschaften konsequent einzuhalten und bringt damit den gesellschaftlichen Charakter der Produktion mit dem gemeinschaftlichen Eigentum an den Produktionsmitteln in Übereinstimmung.

Alle Arbeiter, einschließlich der enteigneten Unternehmer, sind nun an der Produktion beteiligt. Sie versorgen sich mit den von ihnen selber hergestellten Lebensmitteln und sind an den Entscheidungen über die Verwendung aller überschüssigen Lebensmittel für den Umweltschutz und die ökologische Produktion beteiligt.

Der Austausch von Produkten zwischen den Genossenschaften auf dem Markt verliert damit seine Bedeutung für die Realisierung der Werte und die Konkurrenz zwischen ihnen. Die genossenschaftliche ökologische Produktion sichert schließlich die Grundlage für ein gemeinschaftliches Leben der Menschen

auf dem Kontinent und den Schutz der Natur. Und das wirkt auch über die Grenzen des Kontinents hinaus. Die harte Konkurrenz zwischen Kapitalgesellschaften verwandelt sich mit jeder neuen Genossenschaft in einen zunehmend friedlichen Wettbewerb zwischen solidarischen Produzenten und Spielerinnen ohne Militär-Aktionen. Der wachsende Widerstand der Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft gegen diese Entwicklung spiegelt die wesentlichen Probleme unserer gegenwärtig realen Welt wider.

Zur politischen Ökonomie

Die Figuren und Spielmittel im Spiel wie Arbeiter, Unternehmer, Rohstoffe, Lebensmittel oder Produktionsmittel sind in ihrer Abstraktheit eine Verkörperung der von Marx im „Kapital“ verwendeten Begriffe. Die Interessen und Motivationen der Spielerinnen konzentrieren sich deshalb unweigerlich auf die wesentlichen Aspekte der Auseinandersetzung zwischen Kapital und Arbeit. Damit eignet sich das Spiel besonders für eine linke Betriebs- und Gewerkschaftsarbeit.

Das Spiel bietet Anschauungsmaterial für Schulungen zur Strategie und Taktik im Klassenkampf sowie der politischen Ökonomie im Kapitalismus und Sozialismus. Alle Waren, auch die Arbeitskräfte, werden mit ihrem Doppelcharakter als Gebrauchswert und Tauschwert erkennbar. Die Arbeiter benötigen für die Herstellung der Produkte eine der Produktionsstufe entsprechende gesellschaftlich notwendige Arbeitszeit. Der Lohn für ihre Lebensmittel, ganz gleich in welcher Höhe, reicht aus für den Kauf aller notwendigen Güter zur Reproduktion ihrer Arbeitskraft, nicht mehr und nicht weniger.

Durch die Festlegung des Wertes aller neu Hergestellten Lebensmittel und Produktionsmittel auf den Marktplätzen bei Spielbeginn auf den Preis von 10 Mrd.\$ und bei der Ermittlung der Gewinnerin auf nur 5 Mrd.\$ wirkt bei den Verkaufsverhandlungen über die Warenpreise ein objektives Wertgesetz. Zu große Abweichungen würden zu einem realen Wertverlust für eine Seite führen. Für die Entscheidung der Spielerinnen mit

Kapitalgesellschaft und Genossenschaft über ihre Verkaufspreise gibt es deshalb auf Basis dieser Werte auch die passenden Orientierungspreise. Wenn dann nach einer optimalen Produktion alle hergestellten Waren eines Unternehmens zu diesem Orientierungspreis verkauft werden können, wird ein Verluste vermieden und auch der von den Unternehmern beanspruchbare Gewinn erzielt.

Wenn die Würfel gefallen sind

Die Position des Läufers auf dem Läufer-Plateau und die Anzahl der geworfenen Würfelpunkte zu Beginn der Spielrunde entscheiden maßgeblich darüber, wie es mit dem Läufer und der Entwicklung des Unternehmens weitergeht. Bei einer höheren Punktezahl gelangt er auf das „Fortschritt“-Feld der nächsten Stufe und erreicht damit eine höhere Produktionsleistung des Unternehmens und seine größere militärische Stärke. Bei einer geringeren Punktezahl verbleibt der Läufer auf seiner Stufe, erreicht keine Leistungssteigerung und wird unter Umständen sogar gegen einen Vertreter der anderen sozialen Gruppe, einen Arbeiter bzw. Unternehmer, ausgetauscht. Die Spielerin muss dann eine Genossenschaft oder wieder eine Kapitalgesellschaft gründen und nach deren Regeln weiterspielen.

Aber auch die Entscheidungen, Erfolge und Niederlagen der Spielerinnen in der Vorrunde können dazu führen, dass im Industriezentrum sich zu wenige Produktionsmittel befinden oder notwendige Arbeiter keinen Lohn verdienen. Das verringert ebenfalls die Produktionsleistung und militärische Stärke ihres Unternehmens.

Wenn die Ereigniskarten gezogen sind

Jede Spielerin wird genötigt mit Hilfe einer Ereigniskarte eine politische Aktion zu machen und dadurch die Position eines beliebigen Läufers zu verändern. Es gibt vier verschiedene Ereigniskarten, die unterschiedliche politische Aktion vorgeben, aber die Spielerin kann frei darüber entscheiden, zu wessen Vorteil oder Nachteil sie einen Läufer bewegt und die vorgegebene

Aktion der von ihr aufgenommenen Karte durchführt. Wenn sie nicht die gewünschte Karte gezogen hat, dann darf sie ggf. eine andere Spielerin um deren Karte bitten, sie von ihr abkaufen oder auch mit ihr die Karten austauschen, um dann eine für sie vorteilhaftere Aktion durchführen zu können. Da die Spielerin aber beim Einsatz ihrer Karten völlig autonom handelt, weiß keine der anderen, was sie tatsächlich unternehmen wird.

Die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaften können sich auch entscheiden, anstelle einer politischen Aktion ihren Würfel für eine Militär-Aktion zu werfen, um damit in der Runde den Warenüberschuss auf den Märkten zu reduzieren. Die Verliererin bekommt ihren Läufer auf das „Niederlage“-Feld geschoben und kann nur hoffen, dass sie jemand aus dieser Situation erlöst.

Es kann aber auch passieren, dass die Gewinnerin ebenfalls einen Teil ihrer Waren verliert oder beide Gegnerinnen einen gleichwertigen Verlust erleiden. Die Kämpfenden können mit einer anderen Spielerin ein Bündnis schließen und ihre Kampfkraft dadurch vergrößern.

Bei jeder Militär-Aktion finden Finanzspekulation statt. Die am Kampf beteiligten Spielerinnen müssen und die anderen dürfen dafür Geld investieren. Die Spielerin mit der höchsten gewürfelten Punktezahl, und das ist nicht zwingend auch die Siegerin der Militär-Aktion, gewinnt den gesamten eingesetzten Geldbetrag.

Spannung auf dem Markt

Die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft sind gezwungen, alle Produktionsmittel und die Lebensmittel für den Luxuskonsum und die Versorgung der Lohnarbeiter auf dem Markt einzukaufen und alle selbst hergestellten Produkte als Waren auf dem Markt zu verkaufen. Die Spielerinnen mit Genossenschaft hingegen dürfen ihre Arbeiter und das Industriezentrum mit einem vorgegebenen zunehmend größeren Anteil der eigenen Erzeugnisse selber versorgen. Das können die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft nur schwer akzeptieren und erzeugt bei ihnen meist einen politischen Handlungsbedarf.

Es gibt hierzu aber Sonderregeln. Jede Spielerin darf z.B. für ihr Konsumfeld und Industriezentrum auch die Waren vom eigenen Marktplatz einkaufen, wenn sie dafür eine bereitwillige Handelspartnerin findet, die ihr diese Waren symbolisch abkauft und sofort wieder verkauft. Die Verkäuferin zahlt der Partnerin dafür den vereinbarten Gewinn und legt die Waren dann auf das eigene Konsumfeld und Industriezentrum. Eine Unterversorgung bei Arbeitern oder einem Industriezentrum aus spieltechnischen Gründen oder wegen willkürlicher Motive der Gegnerinnen wird dadurch erschwert.

Und da die Verkäuferinnen auf dem Markt anfänglich auch die Möglichkeit haben, auf Nachfragen nicht zu reagieren und preisgünstige Waren nur ihren Freundinnen zu verkaufen, dürfen sie jedoch keine Waren auf ihrem Marktplatz unverkauft lassen. Aber selbst dann haben sie noch die Möglichkeit, deutlich überzogene Fantasie-Preise zu verlangen, um die Nachfragende am Kauf zu hindern. Was eine Spielerin tatsächlich einkauft und welche Preise sie bezahlt, das regeln Angebot und Nachfrage.

Alle Waren auf den Marktplätzen müssen zum Verkauf angeboten werden, jedoch nicht die bereits gekauften Produkte, die auf ein Handels- u. Spekulationsfeld abgelegt sind. Das schafft wieder Gelegenheit für taktisches Verhalten und Verhandlungen.

Kredite und Zinsen

Bei Geldknappheit können alle Spielerinnen bei einer Gläubigerin einen Kredit aufnehmen. Die Gläubigerin legt die Zinsen nach eigenem Ermessen fest und braucht sich dabei nur nach Angebot und Nachfrage zu richten.

Die Vorspielregel

Mit dem Würfeln zur Produktion wird auch über die neue Vorspielerin entschieden. Diese ist in jedem Fall immer die Erste, die das Spiel fortsetzt, wonach ihr die anderen stets im Uhrzeigersinn folgen. Wenn die Vorspielerin bei einer Militär-Aktion verliert, dann tritt sie ihre Funktion an die Gewinnerin ab.

Das Spielende ist beeinflussbar

Befinden sich insgesamt 13 Lebensmittel-Rohstoffe auf dem Müllplatz oder den vier Naturschutzgebieten, dann wird das Spiel in der nächsten Runde sofort nach der Produktion beendet und die Gewinnerin ermittelt. Das Ende des Spiels kann aber auf gemeinsamen Beschluss aller Spielerinnen auch vorgezogen werden, indem sie die dazu noch fehlenden Lebensmittel-Rohstoffe vorzeitig auf den Müllplatz legen. Das Spielende könnte aber auch hinausgezögert werden, indem auf Beschluss einige Rohstoffe vom Müllplatz wieder auf die Rohstoffquelle zurückgelegt werden.

Gesellschaftspolitische Erkenntnis

Im Spiel werden die Probleme von Kapitalgesellschaften unmittelbar erfahrbar, in die sie durch ihre Profit-Wirtschaft geraten. Die permanente relative Überproduktion von Waren steht einer guten Verwertung ihres Kapitals und dem Schutz der Natur entgegen. Die Suche nach politischen oder militärischen Antworten wird für die Spielerin damit unvermeidlich.

Die Genossenschaften im Spiel erfordern dagegen die Vollbeschäftigung ohne Ausbeutung und eine wirksame ökologische Produktion zum Schutze der Umwelt und für die Wiederherstellung der zerstörten Natur. Sie stehen sich demzufolge nur in einem Wettbewerb miteinander gegenüber als Friedenskräfte und sozialistische Alternative.

Die Erkenntnis drängt sich den Spielenden regelrecht auf, dass Frieden, sozialer Fortschritt und ökologische Produktion zum Schutze aller Menschen und ihrer natürlichen Umwelt mit der Profitlogik von Kapitalgesellschaften nicht machbar ist.