

**ARGE oekosozialmarkt**  
Liebenauer Hauptstraße 95d  
A-8041 Graz  
T: +43 699 105 90 966  
F: +43 316 2311 2327 13  
E: [ARGE@oekosozialmarkt.org](mailto:ARGE@oekosozialmarkt.org)  
ZVR-Zahl: 849698579

## Anleitung für das **oekosozialmarkt-Gemeinschaftsspiel**

Zweck des Spiels soll es sein, den ökonomischen und gesellschaftlichen Effekt einer nachhaltigeren Wirtschaftsgemeinschaft zu erkennen.

**Vorbereitung.** Dazu nehmen wir eine flächige Unterlage zur Positionierung von Bausteinen. Diese sind zahlenmäßig zu jeweils einem Viertel **grün** oder **rot** und zur Hälfte **blau**. Auf die leere *Erdoberfläche* setzen wir 6 kleinere Flächen blauer Bausteine und jeweils 3 in den anderen beiden Farben. Diese bebauten Flächen beanspruchen lediglich einen kleineren Teil der Gesamtfläche und erheben sich nur eine Reihe von der Unterlage. Sie symbolisieren die Eigentumsverhältnisse. Die Gesamtzahl der übrigen Bausteine beträgt mindestens das Dreifache der Anzahl an Spielenden. Die Farben bedeuten:

**blau:** Kapitalgesellschaften und sonstige privatrechtliche, gewinnorientierte Konstrukte  
**rot:** Vereine, Genossenschaften, öffentlich-rechtliche Einrichtungen, Ordensspitäler u. ä.  
**grün:** Land- und Forstwirtschaft, erneuerbare Energien u. ä.

**Durchführung.** Wir geben die nun vorbereitete Spielunterlage zusammen mit den übrigen Bausteinen so durch die Spielgemeinschaft, dass jede/r Spieler/in genau *drei Bausteine* auswählt und setzt. Die Regeln für das Setzen der Bausteine lauten:

1. Jeder Baustein muss entweder neben oder auf bereits gesetzte Bausteine platziert werden.
2. **Grüne** Flächen wachsen **flächig** in einer Reihe.
3. **Rote** Flächen wachsen so, dass **nie mehr als zwei Bausteine mit derselben Außenfläche übereinander** zu liegen kommen.
4. **Blaue** Flächen wachsen so, dass **nie mehr als 5 Bausteine mit derselben Außenfläche übereinander** zu liegen kommen.
5. Es muss in die Höhe gebaut werden, insoweit es die übrigen Spielregeln erlauben.
6. Jede/r Spieler/in muss mit mindestens einem Baustein eine blaue Fläche vergrößern.

Am Ende des ersten Durchgangs kommt es zu einer technisch-wirtschaftlichen oder natürlichen Krisensituation. Die damit einhergehenden Stürme fegen (die) drei (höchsten) Konstrukte derart von der Spielfläche, dass nur noch ihre eigentumsrechtliche Ausgangssituation in Form der ersten Bausteinreihe übrig bleibt.

**Zweiter Spieldurchgang.** Die menschliche Gesellschaft lernt daraus und ändert die Spielregeln. Die Attraktivität der blauen Konsum- und Veranlagungsmöglichkeiten wird um ausgleichende und damit qualitative Argumente ergänzt. Die vierte Spielregel lautet nun im zweiten Durchgang:

**Blaue** Flächen wachsen so, dass **nie mehr als DREI Bausteine mit derselben Außenfläche übereinander** zu liegen kommen.

**Ende des Spiels.** Wie wir nach dem zweiten Spieldurchgang leicht feststellen können ist die Krisenstabilität der höchsten Eigentumsstrukture durch die weniger hochragende Angriffsfläche wesentlich erhöht. Die möglichen Kollateralschäden in Form von Preisinstabilität, Konsum- und/oder Investitionsflaute o. ä. werden somit geringer ausfallen.

**Aufgabe:** Diskutieren Sie nach dem zweiten Spieldurchgang auch über die (qualitative) Beschaffenheit der Attraktivitäten, durch die es zu einem weniger schnellen mengenmäßigen (vgl. Höhe) Wachstum der blauen Eigentumsstrukture kommt.