

# Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 5. Mai 2013, 22:10

## [Zitat von PCI](#)

Nur kurz eine Anmerkung dazu:

Ich glaube, dass, wird eine - sagen wir - "klar geregelte", "eindeutige" Regierungsform ernsthaft simuliert, es sogar ernsthaftere und hartnäckigere Opposition geben kann/wird als in einer Demokratie. Warum? Viele, die in meinetwegen einen "eindeutig geregelten" sozialistischen Staat kommen, haben bestimmte Vorstellungen vom notwendigen Grad des Sozialismus und der Form der Umsetzung desselben. Linke und Rechte Abweichler allerorten, wenn Sie verstehen - das kann, da ideologisch motiviert, heftigere Züge annehmen als in bürgerlichen Demokratien mit ihrer (oftmals) Weichspüler-Opposition, die sich ganz unideologisch zur FDGO oder sonstwas bekennt. Ich denke deswegen, in bürgerlichen Demokratien ist der Grundkonsens größer bzw. ein anderer. Kann mich aber auch irren.

Richtig ist allerdings: Regierung und Opposition stehen bei "eindeutigen" Staatsformen andere Waffen, Massnahmen und Werkzeuge zur Verfügung als in bürgerlichen Demokratien. Das ist sicher etwas ungleicher verteilt, dafür aber ist auch das Ziel für eine etwaige Opposition verlockender (umfangreichere Machtposition) und unter Umständen einfacher erreichbar - Putsch vs. Wahlen.

Wichtig zu sehen ist das Endergebnis: wenn eine Opposition in einem "eindeutigen" Staat ernst macht, dann gibt es nur absolute Möglichkeiten, es geht ja auch um absolute Macht. Der Staat, in dem das passiert, wird nachher nicht mehr derselbe sein, wenn er überhaupt überlebt. Wiederum ist das in bürgerlichen Demokratien wohl nicht das Problem, wenn eine andere Partei die Regierung durch Wahlen übernimmt. Da passiert gar nichts, außer dass vielleicht der Unterlegene Rache bei den nächsten Wahlen schwört? K.A. Man könnte das glaube ich ganz gut spieltheoretisch begründen, über die "Spielregeln".

Interessantes Thema aber.

Alles anzeigen

Das Problem ist wahrscheinlich letztlich, daß es Konsens ist, daß beispielsweise Wolfenstein eine Volksrepublik und Korland ein autoritärer berufsständischer Staat ist. Ich schätze, daß kaum jemand mit dem Ziel dorthin kommt, den Umsturz zu proben. Folglich engagiert sich auch niemand ernsthaft in einer wie auch immer gearteten Opposition. Für die Richtungsstreitigkeiten in der Regierung wiederum braucht es ein hohes Maß an Wissen und Einfühlungsvermögen über und in diese politischen Systeme, da die Kämpfe zwar hart geführt werden können, jedoch in der Regel "kleinkariierter" ablaufen als in einer bürgerlichen Demokratie. Für Personenkämpfe mit Gruppenbildung fehlen dahingegen meist die Spieler und ich habe noch selten erlebt, daß sich jemand gegen den "Führer" verbündet, um den abzusägen.

Darüber hinaus wirft sich auch die Frage auf, wie man den Kampf zwischen Opposition und Regierung bewerten soll, bei den jeweiligen "Wahlsystemen" ist ja gar keine Möglichkeit vorgesehen, daß die Opposition die Macht erlangen kann, also rutscht man schonmal ein wenig auf die Metaebene ab, um das Verhältnis zwischen Opposition und Regierung zu bestimmen, weil man sich ja irgendwie darüber einigen muß, obschon man in der Simulation erbitterte Kontrahenten darstellt.