

Was ist Pol&IS?

Pol&IS (Politik und Internationale Sicherheit) ist eine interaktive Simulation um Weltpolitik und internationale Sicherheit.

Die politischen und wirtschaftlichen Strukturen der Realität werden auf simulierbare Größen reduziert, so dass, trotz der starken Vereinfachung, den Teilnehmern ein Eindruck der Komplexität und Interaktion von politischen, ökonomischen und sicherheitsrelevanten Vorgängen verschafft wird.

Die Simulation gibt in vereinfachter Form die wichtigsten Strukturen und Zusammenhänge der real existierenden Welt wieder. Jede Entscheidung, die von einem Spieler getroffen wird, hat eigene, unter Umständen zeitversetzte Konsequenzen. Daraus ergibt sich ein Netz von Aktionen und Reaktionen. Dies führt zu einer naturgetreuen Abbildung der Welt. Für die Spieler eröffnen sich dabei ungeahnte Einblicke in:

- internationale Gremien
- gegenseitige Abhängigkeiten
- die Notwendigkeit zur Zusammenarbeit bei der Krisenbewältigung
- politische, ökonomische und sicherheitsrelevante Zugzwänge
- die Auswirkungen verschiedener Machtinstrumente
- gegnerische Strategien
- die Auswirkungen eigenen Vertrauens und Misstrauens
- die Notwendigkeit zur Kompromissbereitschaft

Die Pol&IS Welt

Die bestehenden Staaten auf der Welt werden, nach geographischen und politischen Kriterien, in zehn Regionen aufgeteilt: Nordamerika, Südamerika, Europa, Russland, Arabien, Asien, Afrika, China, Japan und Ozeanien.

Die Simulation findet auf drei Ebenen statt: dem Bereich der Politik, des Militärs und der Wirtschaft. Für jeden dieser Bereiche gibt, es einen zuständigen Spielleiter, der für den Ablauf zuständig ist, auf die Einhaltung der Regeln achtet und für Fragen zur Verfügung steht.

Jede Region beinhaltet vier Funktionsrollen: einen Regierungsspieler (gleichzeitig Militärspieler), einen Oppositionsspieler und einen Wirtschaftsspieler. Zusätzlich gibt es noch die Rolle der Weltbank und ein bis zwei Pressespieler.

Alle Spieler nehmen an der Vollversammlung der Vereinten Nationen teil, dem Forum der internationalen Politik. Zudem gibt es Gremien der Vereinten Nationen wie den Sicherheitsrat, den Weltbankrat und den Wirtschaftsrat, sowie sonstige Gremien wie zum Beispiel den Umweltausschuss oder den Kulturausschuss, welche bei Bedarf angerufen werden.

Das Pol&IS Regelwerk

Die Pol&IS - Simulation umfasst ein komplexes Regelwerk. Jeder Spieler erhält für die Dauer der Simulation ein regionen- und rollenspezifisches Regelheft als Orientierungs- und Nachschlagshilfe.

Dieses Regelheft enthält eine spezielle Einweisung in die jeweilige Region und die jeweilige Rolle des Spielers, das Pol&IS - Lexikon zum Nachschlagen der wichtigsten Pol&IS - Regeln, eine Auflistung der einzelnen Pol&IS - Spielsteine, verschiedene Tabellen und die zu Beginn der Simulation bereits bestehenden Vertragswerke wie zum Beispiel das GATT-Abkommen, das NATO-Bündnis und der KSZE-Vertrag.

Da dieses Regelheft alle für die Simulation relevanten Informationen enthält, bedarf es keiner speziellen Vorkenntnisse, um an Pol&IS teilnehmen zu können.

Ablauf der Simulation

Der zeitliche Ablauf der Pol&IS - Simulation ist in einzelne Pol&IS - Jahre unterteilt, wobei jedes Jahr nach einem bestimmten Muster mit Phasen der Innenpolitik und Phasen der Außenpolitik abläuft.

Das Jahr beginnt mit der Aufstellung des Haushalts innerhalb der Region, der Festlegung des politischen Programms und der militärischen Strategie der jeweiligen Region (Beratung). Daraufhin werden wirtschaftliche Investitionen getätigt (Produktion) und gleichzeitig können die Militärsteine auf der Karte bewegt werden (Kartenarbeit).

Nach einer kurzen innenpolitischen Beratung in der Region (Kurzberatung 1) wird an der Börse mit Gütern gehandelt und der Bedarf für die eigene Region eingekauft bzw. der Überschuss der Produktion verkauft (Handel) , während auf dem politischen Parken Verträge zwischen den Regionen ausgehandelt werden (Verhandlungen).

Nach einer weiteren sehr kurzen innenpolitischen Beratung (Kurzberatung 2) geht es in die Vollversammlung der Regionen, wo dann die jeweiligen Regierungen einen Überblick über das vergangene Pol&IS- Jahr geben, Gremien einberufen und Wahlen abgehalten werden (Internationale Information). Sollte es zu Konflikten in der Pol&IS- Welt kommen, so findet im Anschluss daran die Phase Konfliktaustragung statt (Konflikte). Hierbei sind nur die am jeweiligen Konflikt beteiligten Regionen an der Karte und führen mit Hilfe der Spielleitung die einzelnen Schritte der Konfliktaustragung durch.

Aufgaben der Teilnehmer

Regierungsspieler / Militärspieler

- Erstellen eines politischen Programms
- Erstellen einer militärischen Strategie
- Führen von Verhandlungen

- Abschließen von Verträgen
- Oberbefehl über das Militär

Oppositionsspieler

- Erstellen eines eigenen politischen Programms
- Erstellen einer eigenen militärischen Strategie
- Teilnahme an den Beratungen seiner Region
- Erarbeitung von Verträgen für eine eventuelle Regierungszeit
- Übernahme der Regierungsgeschäfte im Falle einer Wahl
- Evtl. Vorbereitung der Regierungsübernahme (Putsch)

Wirtschaftsspieler

- Abstimmung mit der Regierung
- Organisation der Wirtschaft des Landes
- Investitionen
- Importe und Exporte aufgrund der Wirtschaftsgrundlagen

Weltbank

- Überwachen des Welthandels
- Erstellen des Wirtschaftsberichtes
- Führen des IWF
- Vergabe von Krediten

Weltpresse

- Beobachtung aller Aktivitäten
- Kommentieren dieser Aktivitäten
- Erstellen eines Nachrichtenüberblicks