

Simulation Set-up: Die Game-of-Thrones- Simulation

Als Grundlage unserer Simulation der vor allem unter Studierenden beliebten Fantasy-Serie Game of Thrones diente die Simulationsanleitung von Laura D. Young, Ñusta Carranza Ko und Michael Perrin, die 2017 im *Journal of Political Science Education* erschien. Die Simulation versucht die Komplexität des Fantasy-Universums von Game of Thrones politikwissenschaftlich zugänglich zu machen und die unterschiedlichen Motivationen der Charaktere, Häuser und Königreiche aufzudecken und nachzuvollziehen. Die Simulation fokussiert sich dabei vor allem auf die Theorien der Internationalen Beziehungen, was auch durch ein nachfolgend erschienenes Buch der Autoren Young und Ko unterstrichen wird.

Zu Beginn der Simulation wählten die Studierenden des Seminars auf einer fiktiven Landkarte der Serie „Game of Thrones“ je ein Land, das sie im Rahmen der Simulation eigenständig regierten. Entscheidend war, dass die Ressourcen der einzelnen Länder unbekannt waren und erst im Nachhinein bekannt gegeben wurden. Zu den Ressourcen zählten das Bruttoinlandsprodukt des Landes (BIP), eine Gesamtbevölkerung sowie Essens-, Wasser-, Industrie- und Landwirtschaftseinheiten. Die Ressourcen waren dabei stark ungleich verteilt: So hatte das Haus Tyrell mit einem BIP von 582,4 Milliarden Dollar eine Bevölkerung von 51,2 Millionen zu ernähren, während das Haus Greyjoy mit einem BIP von nur 58,8 Milliarden Dollar eine Bevölkerung von 10 Milliarden versorgen musste. Neben diesen grundlegenden Einheiten konnten weitere Ressourcen bei der Eisernen Bank, einem neutralen Handelsplatz für gegenseitige Tauschgeschäfte, erworben werden. Dazu zählten Armeen, Flotten, Öl, Drachen und sogenannte Maester, die der Informationsbeschaffung dienten.

Die Ressourcen standen dabei in einem wechselseitigen Abhängigkeitsverhältnis: So stieg die Bevölkerung automatisch je Spielrunde um 1,5 Prozent und auch das BIP wuchs um 2 Prozent je vorhandener Industrieeinheit, jedoch benötigte die Bevölkerung auch je Spielrunde eine Essens- und Wassereinheit je 50 Millionen Einwohner. Zwar konnten die Länder 5 Essenseinheiten je Spielrunde pro einer vorhandenen Landwirtschaftseinheit hinzugewinnen, Voraussetzung dafür war jedoch, dass das Land über mehr Wasser- als Essenseinheiten verfügte. Für jede Woche ohne Wasser- und Essenseinheit verloren die Länder einen Demokratiepunkt, was sie für interne Spannungen wie Aufstände anfällig machte, was sich wiederum auf das BIP auswirken konnte. Die Staaten mussten also abwägen, ob sie die

vorhandenen Ressourcen dafür einsetzen, die eigene Bevölkerung zu ernähren, oder aber um durch militärische Einheiten nicht besetzte Länder zu erobern und so weitere Ressourcen zu gewinnen – jedoch stets unter dem Risiko mit konkurrierenden Ländern kostspielige militärische Auseinandersetzungen zu führen.

Um dem wahrscheinlichen Simulationsverlauf vorzubeugen, dass die durch ein günstiges Einwohner-Ressourcen-Verhältnis bevorteilten Länder sich auf die Eroberung unbesetzter Gebiete oder der militärischen Vorherrschaft konzentrieren, sorgten unvorhergesehene und von den Spielleitern bestimmte Ereignisse für eine Varianz im Simulationsablauf. Die auch in der Fantasy-Serie vorkommende Terrororganisation „Söhne der Harpyie“ sorgten beispielsweise in Staaten mit geringen Demokratiepunkten für Terroranschläge, die sich auf die Ressourcen der Länder auswirkten, während ein Ölkommen Kooperationsanreize setzte. Die konstante und auch in der Serie zentrale Bedrohung durch die „Weißen Wanderer“ hob stattdessen die Interdependenz der Staaten hervor, ähnlich wie beispielsweise der Klimawandel in der Realität.

Tabelle 1: Elemente und Ereignisse der Simulation

Simulationselemente	IB-Perspektive	Ereignisse in der Simulation
Eiserne Bank	Internationale Organisation	Ressourcenverteilung, Tracking und Monitoring
Militärische Intervention	Kolonialismus Demokratisierung/Regime Change Humanitäre Interventionen	Eroberung unbesetzter Länder; (z.B. Vertrag von Tordesillas 1493; Wiener Kongress 1815; Versailler Vertrag 1919, Jalta Konferenz 1945)
Drachen	Proliferationsproblem/Regime	Kein Rüstungswettlauf Ordnung zwischen Drachen und Nichtdrachen-Staaten
Ölvorkommen	Gefangenendilemma/TIT for TAT und Europäische Integrationstheorien	Aufteilung zwischen Greyjoy/Starks/Tyrell Maritime Einflusszonen/Globales Handelsforum
Söhne der Harpyie	Nichtstaatlicher Akteur/Terrororganisation (z.B. ISIS etc.)/ Crisis Decision Making	Koalition der Willigen
Allianzen	Sicherheitsgemeinschaften Bandwagoning/Balancing Friedensbund Relative Power	Zwei Allianzbildungen (Allianz zum Schutz der Menschheit, Bund zum Erhalt der etablierten Häuser, Allianz der frostigen See)
Greyjoy	Failed State/Geberkonferenzen	Multilateraler Greyjoy-Fond
Zwischenstaatliche Kriege	s. Ursachendiskussion	Keine direkte militärische Konfrontation, sondern friedliche Konfliktregelung
Demokratiepunkte	Demokratische Friedenstheorie (strukturell-rat./norm.-kulturell) Nationale Identitäten	Streben nach Demokratiepunkten (z.B. Martell), Demokratische Selbstzuschreibung
Wildlinge	Refugees/Migration	Humanitäre Hilfe Staatsgründung (z.B. Israel 1948)

Weisse Wanderer	Universelle Bedrohung (Klima, Sars-Cov-2, Faschismus in 20er und 30er Jahren)	Militärische Bedrohung Koalition der Willigen ABM-System (Mauer)
Völkerrecht	.. als kodifizierte Normen und Regeln .. als Instrument des Hegemons .. zur Demokratisierung der IB	Souveränität Gewaltverbot
Nationale Identität/Diskurse	Konstruktivistische Theoriezugänge	Nationale Sicherheitsstrategien
Maester	Geheimdienstaktivitäten, NSA-Affäre 2013, Cyberangriffe, Desinformationskampagnen	Aufdeckung geheimer Proliferationsbestreben mit Drachen

Unterstützt wurde die Simulation durch eine wissenschaftliche Hilfskraft, die die wöchentlichen Hinzugewinne, Verluste und Transaktionen der Länder dokumentierte und den Newsfeed pflegte, der über die Lernplattform OLAT zur Ankündigung von Allianzen, Eroberungen oder sonstigen Ereignissen eingerichtet wurde. Die Kriege um zu erobernde Länder und deren Ressourcen wurden dabei innerhalb des Seminars vorgenommen, um die Spannung für die Studierenden zu steigern und trotz des digitalen Ablaufs in separaten Breakout-Räumen persönliche Absprachen (bspw. im Vorfeld einer Eroberung innerhalb von Allianzen) zu ermöglichen. Die Simulation erweitert dabei den Blick auf die Handlungsanreize und Kriegsursachen der Serie, die zumeist unter machtpolitischen Aspekten und (neo-)realistischen Ursachen diskutiert wird. Übertragen auf die drei zentralen Analyseebenen der Internationalen Beziehungen von Kenneth Waltz wurden bei der Simulation folgende Elemente abgebildet:

Tabelle 2: Analyseebenen der IB-Theorien und Implementierung in Simulation

Analyseebene	IB-Theorie	Schlüsselkategorien	Konzeption in der GOT-Simulation
<i>Third Image: Internationales System</i>	<i>Neorealismus</i>	Sicherheit, Macht	Offenes Szenario, keine Ziele der Simulation vorgegeben; Militärische Ressourcen in Form von Flotte, Armee und Drachen; Kriege und territoriale Expansion möglich
	<i>Regimetheorie</i> ,	Kooperation	Drachen als Proliferationsproblem; Eiserne Bank als Internationale Organisation
	<i>Konstruktivismus</i>	Identität, Kommunikation	Selbstzuschreibung und Selbstbeschränkung durch eigene Rollenkarte; Kommunikation in Verhandlungen

<i>Second Image:</i> Staat/Gesellschaft	<i>Liberale Theorie</i>	Demokratie, Frieden	Demokratiepunkte Rolle friedlichen Außenverhaltens Strukturierung gruppeninterner Entscheidungsprozesse
<i>First Image:</i> Individuum	<i>Klassischer Realismus</i>	Macht, Moral	Definition nationaler Machtinteressen und Eroberungsmöglichkeit anderer Territorien