



De NCG is een spelsimulatie die draait om de 'Tragedy of the Commons'. Dit is een principe uit de speltheorie, die de dilemma's beschrijft voor een individu in een collectief tussen korte termijn en lange termijn en individueel belang en collectief belang.

Als vissers die allen vissen in dezelfde zee, zijn de deelnemers continu bezig met de vraag: "zal ik proberen de winst voor mezelf te optimaliseren ten koste van de groep of zal ik voor minder gaan, zodat iedereen – inclusief diegenen die na ons komen - iets over zal blijven?"

Achtergrond

In de NCG staat het probleem van de 'Tragedy of the commons' centraal. Het beschrijft hoe volledige individuele vrijheid bij gemeenschappelijk gebruik van goederen leidt tot totale onderbenutting of overexploitatie van die goederen, wanneer door elk individu wordt gestreefd naar maximalisatie van het eigen nut terwijl de kosten die leiden tot een groter individueel nut worden verdeeld over alle gebruikers van de goederen (www.wikipedia.nl).

Een voorbeeld dat vaak wordt gebruikt is dat van een wei waarin boeren hun melkkoeien kunnen laten grazen. De wei is gezamenlijk eigendom, maar elk van de boeren heeft zijn eigen kudde. Als een boer een koe toevoegt aan de kudde dan krijgt die boer meer melk, want meer koeien geven meer melk, dus meer opbrengsten. Maar per koe komt er minder gras beschikbaar om te eten, want het gras moet met meer koeien gedeeld worden. Minder gras betekent minder melk, en dus minder opbrengsten. Dit is echter een nadelig gevolg voor alle boeren en niet alleen voor de boer die de koe toevoegt aan zijn kudde. Voor de boer is het dus voordelig om een koe toe te voegen, zijn opbrengsten van de extra koe zijn immers groter dan zijn deel in de kosten. Omdat dit voor alle boeren geldt, zullen zij allen koeien gaan toevoegen aan hun eigen kudde. Tot het moment dat

toevoegen van een koe zelfs geen voordeel meer oplevert voor de betreffende boer. Dan is er sprake van overbegrazing. Maar dat is nog niet alles. Als boer A ervoor zou kiezen om geen koeien meer toe te voegen, maar boer B doet dat wel, dan zal op termijn boer A ook minder opbrengsten krijgen; hij verliest op de korte en op de lange termijn. Als hij besluit om ook koeien te blijven toevoegen dan zal er versneld minder gras komen, maar in dit geval kan hij tenminste nog iets verdienen op korte termijn. Voor de boeren is het het meest 'rationele' om hun kudde uit te breiden en door te gaan.

Korte en lange termijn

Mensen reageren het sterkst op de directe, korte termijn consequenties van hun gedrag. Soms leidt dat tot problemen, met name als dat gedrag zowel consequenties heeft op korte als op lange termijn. De lange termijn consequenties van gedrag zijn meestal heel indirect; gedrag heeft geen directe effecten, waardoor men daar niet sterk op reageert. Een voorbeeld zijn rokers: op korte termijn voorziet de sigaret in een nijpende behoefte, maar op lange termijn kan het zeer slecht voor je zijn. Meestal gaat het hier om individuen, die zelf ook de meeste last hebben van datgene wat zij doen of hebben gedaan. Dit wordt een individuele valkuil genoemd.

Complexer wordt het als we het hebben over sociale valkuilen. Het gaat dan niet alleen meer om een individu dat negatieve consequenties ondervindt van het gedrag van hemzelf, maar ook om de maatschappij. Bijvoorbeeld de uitstoot van gassen in de lucht door autorijden: van wie is de lucht? Wie is verantwoordelijk voor wat er in en met de lucht gebeurt? Een individu wordt gemotiveerd door de hoge directe opbrengsten voor hemzelf (vervoer), maar de vertraagde consequentie die optreedt als de bron (schone lucht) uitgeput is, is niet alleen voor dat individu, maar ook voor anderen, die wellicht geen enkele hand hebben



gehad in de overexploitatie van de bron, zoals toekomstige bewoners van de aarde.

Dit principe geldt voor vele situaties, zoals de hierboven genoemde voorbeelden van de wei en de lucht, maar ook voor bevissing van de zee. Dit laatste is als context gekozen voor de Commons Game. Deze game is ontwikkeld in 1975 en in 1993 geüpdate naar de New Commons Game¹ (NCG). De New Commons Game waar Samenspraak Advies mee werkt is daarna nog wat verder uitgewerkt en ook qua vormgeving aangepast.

Doelen van het spel

- Begrijpen van het valkuil-karakter van een gezamenlijke, gedeelde bron ('commons'): korte termijn, individuele winst neigt te domineren over lange termijn, gezamenlijk verlies. Daarnaast zijn mensen zodanig 'geprogrammeerd' dat consequenties van hun activiteiten op korte termijn veel meer hun gedrag bepalen dan toekomstige consequenties
- Ontdekken dat terwijl vertrouwen naar anderen moet worden uitgebreid en helpt bij het tot stand brengen van samenwerking, vaak gezamenlijk toezicht en handhaving nodig is om te voorkomen dat de bron vernietigd wordt, vooral wanneer de verleiding om te exploiteren groot is
- Ervaren van enkele van de moeilijkheden en frustraties waar actoren in de werkelijke situatie mee geconfronteerd kunnen worden
- Ontdekken dat voortdurende communicatie nodig is om een coöperatieve oplossing te bereiken en te behouden.

*De New Commons Game laat deelnemers in zeer korte tijd het volgende principe ervaren:
"If you do not devise rules which makes the immediate costs of exploitative self-seeking greater than the benefits, you endanger your system, and with it, you."*

¹ De New Commons Game is een spelsimulatie van Richard B. Powers, Educational Simulations, Oceanside, USA. Samenspraak Advies beschikt over een licentie om deze te gebruiken in workshops en trainingen.

Spelbeschrijving

In de NCG staan dus twee soorten dilemma's centraal.

- Korte termijn vs. lange termijn
- Individuele doelen en belangen vs. collectieve doelen en belangen.

De deelnemers vormen, alleen of in teams, de leiding van verschillende vissersbedrijven. Alle vissers vissen in hetzelfde gebied. Tegen de achtergrond van de hierboven aangeduide dilemma's kan iedere visser elke ronde weer bepalen welke strategie hij wil kiezen:

- Gaan voor de maximale winst – de commerciële strategie
- Rekening houden met het algemene belang en beperkt vissen - de ecologische strategie
- Alles op alles zetten om te commerciële vissers te dwarsbomen
- De ecologische vissers stimuleren.
- Vrijwillig aan wal blijven.



In een hoog tempo worden meerdere ronden gespeeld, waarin de deelnemers steeds nu strategie bepalen. Van tijd tot tijd is er gelegenheid om met elkaar te overleggen, maar of iedereen daar ook werkelijk gebruik van wilt maken, dat is nog maar de vraag!

Debriefing

In de debriefing wordt eerst teruggekeken naar hoe het de teams is vergaan, hoe het met de winst (en eventuele faillissementen) staat en hoe de zee er voor staat. Daarna worden de ervaringen van de deelnemers besproken en teruggekoppeld naar de 'real life' situatie van die deelnemers: welke lessen kunnen uit de ervaringen van de New Commons Game worden getrokken?

Praktische informatie

- Het aantal deelnemers aan de New Commons Game kan variëren van 6 tot 24 personen.
- De NCG duurt inclusief introductie en nabespreking ongeveer 3 uur.
- De lengte van de nabespreking is afhankelijk van de leerdoelen die men geformuleerd heeft, maar neemt al gauw 45 minuten in beslag.
- Voor het begeleiden van de NCG is minimaal een ervaren spelleider nodig.

Contact

Samenspraak Advies - Nijmegen

e-mail info@samenspraakadvies.nl

website www.samenspraakadvies.nl

mobiel 06 44084477 / 06 23220606

New Commons Game

**een spelsimulatie
die deelnemers
krachtig de dilemma's
laat ervaren tussen
korte termijn & lange termijn
en tussen individuele belan-
gen en doelen & collectieve
belangen en doelen**

Samen
spraak
spel simulaties