

Paul Dieckmann, Lucas Nonn, Frederick Ostertag

Wald Kirmes – Finde den unbewirtschafteten Wald!

Laut der vierten deutschen Waldinventur werden in nur 6% der deutschen Wälder keine Holzerträge erwirtschaftet. Wir haben versucht, diesen geringen Prozentsatz darzustellen und sind dabei recht schnell beim Glücksspiel gelandet.

Das Glücksspiel fanden wir als Kontrast zu diesem doch sehr dramatischen Thema ganz gut: dass wir nur noch so wenig naturbelassenen Wald haben, der nicht wirtschaftlich genutzt wird – und dazu quasi diesen Rummel, diesen Waldrummel und das Glücksspiel als Gegenüber. Gleichzeitig hat es den Vorteil des Interaktiven: Man kann relativ niedrigschwellig hingehen, hat überall etwas, wo man tippen oder drehen kann, kann theoretisch etwas gewinnen – und merkt dann aber relativ schnell, wie unwahrscheinlich es ist, zu gewinnen.

Gestartet haben wir mit der Betrachtung des zugänglichen Waldes – das waren aber nur 2%, und eigentlich wollten wir ein Strategiespiel entwickeln, aber das hat sich schwierig gestaltet anhand der Daten. Deswegen kamen wir auf den Glücksspielgedanken. Der Fokus lag auch darauf, dass es kein super komplexes Modell ist, das man nicht versteht, sondern etwas Interaktives, das generell Dimensionen begreifbar machen kann.

Die drei Objekte sind: eine Tombola (grüne Kugeln = unbewirtschaftete 6%), ein Glücksrad (nach Bundesländern gestaffelt), und Waldsweeper – ein Browserspiel nach dem Prinzip von Minesweeper, bei dem ausschließlich Glück entscheidet. Jede der drei Darstellungen zeigt dieselbe Wahrscheinlichkeit auf unterschiedliche Art: sichtbar, drehbar, spielerisch.