

Monopoly-Simulation
(HTML Version)

ein Ausschnitt aus dem Buch
Das Zinsvorzeichen



Eine konzentrierter Geisteserguss gegen das kluge Böse.
von Tim Deutschmann (Physiker)
www.tim-deutschmann.de
(E-Mail)

4. Februar 2021

Inhaltsverzeichnis

Seite

[Monopoly-Simulation](#)

2

28. Oktober 2017

Monopoly-Simulation

Aller Anfang ist schwer, und bevor man an einer große Simulation schreitet, muss man sich zunächst einmal einen Überblick über den Gegenstand und die Mechanismen der Simulation machen. Eine Kapitalismus-Simulation zu schreiben fängt daher logischerweise mit einer in der Komplexität sehr starken reduzierten Version an, die jedoch das [Kernprinzip](#) enthält. An dieser einfachen Basis-Simulation kann man sich dann Eigenschaften des Kern-Prinzips klar machen.

So ein [kleines Simulatiönchen](#) habe ich geschrieben. Ich habe einen Video-mitschnitt gemacht und [das Video auf youtube](#) hochgeladen.

Die Höhen der vertikalen Linien entsprechen den Größen der Kapitalen der einzelnen Akteure des Spiels. Das Kapital eines einzelnen Akteurs und Zins-Gläubigers wird durch den Zins (im Video 5%) vermehrt. Die Zins-Schuld wird zufällig und mit dem Vermögen gewichtet auf die anderen Akteure und Zins-Schuldner umverteilt. Wie man an der Zeitentwicklung sieht, gibt es nach einer Weile einen einzigen Gewinner („Es kann nur Einen geben“, Ex Pluribus Unum), der seine Zinsen von allen anderen bekommt. Nach der Kür des Siegers gab es in der Vergangenheit der Zivilisation für

MONOPOLY-SIMULATION

gewöhnlich eine Geldreform, einen Schuldenschnitt oder einen Krieg nach Innen (Bürgerkrieg, Revolution) oder nach Außen (Völkerkriege). In der Simulation wird die gebildete Monarchie, das Monopol, durch die Umkehr des Zins-Vorzeichens aufgelöst. Der Zins wird am Ende des Kapitalismus negativ, bis wieder alle Kapitale gleich groß sind. Eine detaillierte Beschreibung und der javascript [Quellcode](#) der Simulation liegen [hier](#).

Index

das Video auf youtube, [2](#)

hier, [3](#)

Kernprinzip, [2](#)

kleines Simulatiönchen, [2](#)

Quellcode , [3](#)