

Bewertungswahl

Die Bewertungswahl (engl.: „score voting“ oder „range voting“) ist ein Wahlsystem, dass sich durch hohe Flexibilität auszeichnet. Das bedeutet, dass es an die Bedürfnisse der Wahl bzw. Abstimmung angepasst werden kann.

Siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Bewertungswahl>

Siehe: http://en.wikipedia.org/wiki/Range_voting (viele weiterführende Links)

Den meisten wird das Prinzip der Bewertungswahl bereits bekannt sein, da es bei vielen Sportdisziplinen von einer Jury zur Bewertung der Sportler benutzt wird. Jedes Jurymitglied gibt einem Sportler eine Bewertung/Benotung und dann wird der Durchschnitt gebildet. Bei bestimmten Sportarten gibt es nur einen Sieger, oft aber drei (Gold, Silber, Bronze). Das zeigt bereits, dass sich das System sowohl zur Feststellung eines einzelnen Gewinners als auch der Ermittlung der Reihenfolge von verschiedenen Gewinnern eignet.

Bei der Bewertungswahl als Wahlsystem wird einem oder mehreren Kandidaten ein Zahlenwert aus einem vorgegebenen Intervall von meist ganzen Zahlen zugeordnet. Beispiele für diese Intervalle sind 0 bis 9, -5 bis +5 oder 1 bis 100. Oder einfach ausgedrückt: als Wähler gibt man den Kandidaten Punkte, je mehr Punkte man vergibt, desto mehr bevorzugt man die Kandidaten.

Wie oben erwähnt kann die Bewertungswahl zur Ermittlung von einzelnen („Single Winner“) oder von mehreren Gewinnern („Multiple Winners“) wie z.B. bei Listen eingesetzt werden. Die Flexibilität kommt auch hier wieder zum tragen, da man zudem nur die Gewinner, nur eine Reihenfolge oder beides zugleich ermitteln kann.

Für das Endergebnis bildet man entweder die Summe der Punkte pro Kandidat („Sum“), man ermittelt den Durchschnitt („Average“) oder den Median. Arbeitet man mit positiven und negativen Punkten, verwendet man eigentlich nur den Summenwert. Wenn man die Option der Enthaltung mit in die Bewertung einfließen lassen will, da macht vor allem die Bildung des Durchschnitt oder des Median Sinn.

Es empfiehlt sich, das Intervall nicht zu groß zu machen bzw. der Anzahl von Kandidaten und Wählern anzupassen, da wenige taktisch-strategische Wähler sonst zu einer Verzerrung des Ergebnisses führen könnten. BSP: 10 Kandidaten, 100 Wähler, ein Höchstwert von 99 kann zu Verzerrungen führen, ein Höchstwert von 9 verringert die Wahrscheinlichkeit von Verzerrungen erheblich. Ist trotz niedrigem Zahlenwert mit einer Verzerrung zu rechnen, benutzt man Sperrklauseln/Quoren wie z.B. ein Wähler muss von mindestens 10%/20%/50% überhaupt mindestens eine Bewertung/einen Punkt bekommen haben. Als Alternative wäre die Option einer expliziten „Nein“-Stimme möglich, ein Kandidat darf dann nicht mehr „Nein“ Stimmen als Bewertungsstimmen (+ Enthaltungen) erhalten haben. Eine weitere Option ist, dass man die Wahl der Kandidaten und die Bestimmung der Reihenfolge in zwei Durchgängen macht. Außenseiter werden im ersten Schritt ausgeschaltet, so dass sich der Einsatz von Schutzmechanismen bei der Bestimmung der Reihenfolge erübrigt.

Kritiker wenden ein, dass die Bewertungswahl taktisches Wählen ermöglicht (wie fast alle anderen Systeme auch). Da taktisches Wählen ein Ausdruck des freien Willens ist, stellt sich andererseits die Frage, ob das Unterbinden von taktischem Wählen überhaupt

wünschenswert ist. Allerdings belohnt die Bewertungswahl taktisches Wählen nicht, wie viele andere Systeme, sondern es „belohnt“ den ehrlichen Wähler, indem es das „Bedauern“ über die Wahlentscheidung minimiert (Bayesian Regret <http://www.rangevoting.org/BR52002bw.png> <http://www.rangevoting.org/BayRegDum.html>).

Taktisches Abstimmen bedeutet bei der Bewertungswahl, dass man so abstimmt, wie bei der Akzeptanzwahl (engl. „approval voting“). Das bedeutet man gibt seinen Favoriten den Maximalwert, z.B 5 Punkte, und den anderen 0 Punkte. Im „schlimmsten“ Fall stimmt der taktische Wähler also genau so wie bei der Akzeptanzwahl, der ehrliche Wähler hat jedoch sehr viel mehr Möglichkeiten seine Präferenzen klar zum Ausdruck zu bringen.

[Einschub: Im Grunde ist die Akzeptanzwahl eine binäre Bewertungswahl, die lediglich 2 Werte zulässt: 0 (NULL/NEN)) und 1 (EINS/JA). Warum eine computeraffine Partei bisher ein Wahlsystem bevorzugte, dass im Grunde mit Nullen und Einsen arbeitet, wäre sicher ein interessanter Ausgangspunkt für eine Studie.]

Beispiel

Die Bewertungswahl kann man besonders einfach mit einem Beispiel erklären. Warum das Beispiel aus der Comic-/GraphicNovel-Welt kommt, darf jeder für sich selbst erklären:

Die Gruppe „The Avengers“ wählt ihre 5 Anführer/Repräsentanten, die das Team nach innen koordinieren und nach außen vertreten. Es haben sich 20 Bewerber zur Wahl gestellt. Die ersten 5 auf der Liste sind auch die jetzigen „Vorsitzenden“, Ironman ist zur Zeit der „Chef“ der Truppe, Captain America sein Vertreter und Black Widow, Hulk und Thor unterstützen die beiden.

Wie stimmen die Mitglieder/Wähler ab, um um ihr Wunschergebnis zu erreichen?

Bewertung							
Ironman	5	4	3	2	1	0	Ironman
Cap.America	5	4	3	2	1	0	Cap.America
Black Widow	5	4	3	2	1	0	Black Widow
The Hulk	5	4	3	2	1	0	The Hulk
Thor	5	4	3	2	1	0	Thor
Hawkeye	5	4	3	2	1	0	Hawkeye
Nick Fury	5	4	3	2	1	0	Nick Fury
Daredevil	5	4	3	2	1	0	Daredevil
Doc Strange	5	4	3	2	1	0	Doc Strange
War Machine	5	4	3	2	1	0	War Machine
Moon Night	5	4	3	2	1	0	Moon Night
Human Torch	5	4	3	2	1	0	Human Torch
Venom	5	4	3	2	1	0	Venom
Quake	5	4	3	2	1	0	Quake
Storm	5	4	3	2	1	0	Storm
Ant-Man	5	4	3	2	1	0	Ant-Man
Valkyrie	5	4	3	2	1	0	Valkyrie
Iron Fist	5	4	3	2	1	0	Iron Fist
Wolverine	5	4	3	2	1	0	Wolverine
Sentry	5	4	3	2	1	0	Sentry

Bewertung							
Ironman	5	4	3	2	1	0	Ironman
Cap.America	5	4	3	2	1	0	Cap.America
Black Widow	5	4	3	2	1	0	Black Widow
The Hulk	5	4	3	2	1	0	The Hulk
Thor	5	4	3	2	1	0	Thor
Hawkeye	5	4	3	2	1	0	Hawkeye
Nick Fury	5	4	3	2	1	0	Nick Fury
Daredevil	5	4	3	2	1	0	Daredevil
Doc Strange	5	4	3	2	1	0	Doc Strange
War Machine	5	4	3	2	1	0	War Machine
Moon Night	5	4	3	2	1	0	Moon Night
Human Torch	5	4	3	2	1	0	Human Torch
Venom	5	4	3	2	1	0	Venom
Quake	5	4	3	2	1	0	Quake
Storm	5	4	3	2	1	0	Storm
Ant-Man	5	4	3	2	1	0	Ant-Man
Valkyrie	5	4	3	2	1	0	Valkyrie
Iron Fist	5	4	3	2	1	0	Iron Fist
Wolverine	5	4	3	2	1	0	Wolverine
Sentry	5	4	3	2	1	0	Sentry

Hier will jemand, dass eigentlich die 5 genau so wie schon zuvor ihren Job machen, und die Reihenfolge ihrer Positionen soll auch so sein wie beim letzten Mal.

Deshalb bekommt Ironman 5, Captain America 4 etc. Punkte. Alle anderen will dieser Wähler nicht in der Führung sehen, und gibt ihnen deshalb 0 Punkte.

Ein anderer will auch, dass wieder diese 5 die Top-Avenger werden, aber ihm ist die Reihenfolge völlig egal.

Die anderen scheinen ihm nicht geeignet bzw. wenn dies ein taktischer Wähler ist, will er sicherstellen, dass nur seine Wunschkandidaten in der Führungsmannschaft sitzen.

Bewertung							
Ironman	5	4	3	2	1	0	Ironman
Cap.America	5	4	3	2	1	0	Cap.America
Black Widow	5	4	3	2	1	0	Black Widow
The Hulk	5	4	3	2	1	0	The Hulk
Thor	5	4	3	2	1	0	Thor
Hawkeye	5	4	3	2	1	0	Hawkeye
Nick Fury	5	4	3	2	1	0	Nick Fury
Daredevil	5	4	3	2	1	0	Daredevil
Doc Strange	5	4	3	2	1	0	Doc Strange
War Machine	5	4	3	2	1	0	War Machine
Moon Night	5	4	3	2	1	0	Moon Night
Human Torch	5	4	3	2	1	0	Human Torch
Venom	5	4	3	2	1	0	Venom
Quake	5	4	3	2	1	0	Quake
Storm	5	4	3	2	1	0	Storm
Ant-Man	5	4	3	2	1	0	Ant-Man
Valkyrie	5	4	3	2	1	0	Valkyrie
Iron Fist	5	4	3	2	1	0	Iron Fist
Wolverine	5	4	3	2	1	0	Wolverine
Sentry	5	4	3	2	1	0	Sentry

Hier haben wir jemanden, der sehr kritisch oder taktisch ist. Entweder hält er wirklich nur Moon Night, Quake und Storm für tauglich. Oder er favorisiert die drei so stark, dass er die selbst den Akzeptablen keine Punkte geben will, um die Chancen seiner drei Favoriten nicht zu schmälern.

Bewertung												
Ironman	5	4	3	2	1	0	Ironman					
Cap.America	5	4	3	2	1	0	Cap.America					
Black Widow	5	4	3	2	1	0	Black Widow					
The Hulk	5	4	3	2	1	0	The Hulk					
Thor	5	4	3	2	1	0	Thor					
Hawkeye	5	4	3	2	1	0	Hawkeye					
Nick Fury	5	4	3	2	1	0	Nick Fury					
Daredevil	5	4	3	2	1	0	Daredevil					
Doc Strange	5	4	3	2	1	0	Doc Strange					
War Machine	5	4	3	2	1	0	War Machine					
Moon Night	5	4	3	2	1	0	Moon Night					
Human Torch	5	4	3	2	1	0	Human Torch					
Venom	5	4	3	2	1	0	Venom					
Quake	5	4	3	2	1	0	Quake					
Storm	5	4	3	2	1	0	Storm					
Ant-Man	5	4	3	2	1	0	Ant-Man					
Valkyrie	5	4	3	2	1	0	Valkyrie					
Iron Fist	5	4	3	2	1	0	Iron Fist					
Wolverine	5	4	3	2	1	0	Wolverine					
Sentry	5	4	3	2	1	0	Sentry					

Hier ist jemand von den ehemaligen Top3 nicht so überzeugt, Hulk hat gefallen und Thor, naja. Er/Sie möchte statt dessen neben Hulk gerne Daredevil, Quake und Wolverine ganz vorne sehen, deshalb kriegen die alle vier jeweils 5 Punkte. War Machine und Human Torch findet sie/er auch gut, die kriegen 4, Hawkeye ist immer noch in Ordnung, der kriegt 3 Punkte. Den Rest beurteilt er/sie nicht so gut, aber sie/er verteilt weiter ehrlich Punkte. Nur die echten NO-GOs kriegen eine Null.

So wählt der idealtypische ehrliche Wähler.

Bewertung													
Ironman	5	4	3	2	1	0	Ironman	5	4	3	2	1	0
Cap.America	5	4	3	2	1	0	Cap.America	5	4	3	2	1	0
Black Widow	5	4	3	2	1	0	Black Widow	5	4	3	2	1	0
The Hulk	5	4	3	2	1	0	The Hulk	5	4	3	2	1	0
Thor	5	4	3	2	1	0	Thor	5	4	3	2	1	0
Hawkeye	5	4	3	2	1	0	Hawkeye	5	4	3	2	1	0
Nick Fury	5	4	3	2	1	0	Nick Fury	5	4	3	2	1	0
Daredevil	5	4	3	2	1	0	Daredevil	5	4	3	2	1	0
Doc Strange	5	4	3	2	1	0	Doc Strange	5	4	3	2	1	0
War Machine	5	4	3	2	1	0	War Machine	5	4	3	2	1	0
Moon Night	5	4	3	2	1	0	Moon Night	5	4	3	2	1	0
Human Torch	5	4	3	2	1	0	Human Torch	5	4	3	2	1	0
Venom	5	4	3	2	1	0	Venom	5	4	3	2	1	0
Quake	5	4	3	2	1	0	Quake	5	4	3	2	1	0
Storm	5	4	3	2	1	0	Storm	5	4	3	2	1	0
Ant-Man	5	4	3	2	1	0	Ant-Man	5	4	3	2	1	0
Valkyrie	5	4	3	2	1	0	Valkyrie	5	4	3	2	1	0
Iron Fist	5	4	3	2	1	0	Iron Fist	5	4	3	2	1	0
Wolverine	5	4	3	2	1	0	Wolverine	5	4	3	2	1	0
Sentry	5	4	3	2	1	0	Sentry	5	4	3	2	1	0