



Vertretung der Europäischen Kommission
in Deutschland



„SCHWITZEN ODER FRIEREN“ - DIE ZUKUNFT UNSERES KLIMAS UND UNSERER ENERGIE – ROLLENSPIELE FÜR SCHÜLER UND JUGENDLICHE

Thema 2: „Teller oder Tank? Wo sollen unsere Ackerfrüchte landen?“

Inhalt des Planspiels

Die EU Staaten haben im Februar 2007 vereinbart, den Ausstoß klimaschädlicher Emissionen bis 2020 um 20 % (bzw. 30 % wenn andere Industriestaaten ebenfalls entsprechende Anstrengungen unternehmen) zu reduzieren. Die EU sieht im Einsatz erneuerbarer Energien und hier insbesondere der so genannten Biokraftstoffe eine Möglichkeit, Treibhausemissionen zu senken. Die möglichen Auswirkungen einer solchen Politik sind in den letzten Monaten jedoch in die öffentliche Kritik geraten, vor allem dort, wo die Produktion von Biokraftstoffen in Konkurrenz zur Nahrungsmittelproduktion treten könnte.

Das Planspiel wird sich mit diesem Konflikt befassen, indem die Teilnehmenden die Erstellung eines „Grünbuchs“ zum Einsatz von Biokraftstoffen in der Europäischen Union simulieren. Ein Grünbuch ist ein Diskussionspapier mit Vorschlägen der Europäischen Kommission, das erstellt wird, um eine öffentliche Diskussion mit Interessensvertretern und der Zivilgesellschaft herbeizuführen. Es ist der erste Schritt einer EU Gesetzesinitiative und mündet normalerweise in einem Rechtsakts oder einer Empfehlung. Im Rahmen einer solchen Initial-Diskussion sollen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Rollenspiels die Positionen der verschiedenen mit dem Thema befassten Akteure kennen und vereinbaren lernen. Es soll vermittelt werden, dass sich Klimapolitik im Spannungsfeld zwischen sozialen, ökonomischen und ökologischen Interessen vollzieht. Hierzu werden in Abhängigkeit von Gruppengröße und Alter/Reife der Gruppe bis zu drei Aspekte aus den existierenden Vorschlägen der Kommission behandelt, wie beispielsweise die Beimischungsquote, Umweltaspekte oder entwicklungspolitische Implikationen.

Im Planspiel sollen von den Teilnehmenden drei Fragen diskutiert werden:

1. Welches sind die konkreten Anforderungen an eine nachhaltige Politikstrategie für Biokraftstoffe? Wie viel Mobilität brauchen wir?
2. Wie sollten ökologische Aspekte im Verhältnis zu wirtschaftlichen, sozialen Fragen gewichtet werden?
3. Welche Vorkehrungen sind nötig und machbar, um negative Effekte einer Politik zu vermeiden, insbesondere in Bezug auf Entwicklungsländer?

Dazu schlüpfen die Teilnehmenden in die Rollen der verschiedenen betroffenen Akteure. Dies sind: EU-Kommission, Agrarlobby, Ökobauernverband, Automobilindustrie, konventioneller Energieproduzent, Biokraftstoffproduzent, Entwicklungshilfeorganisation und Umweltorganisation. In diesen Rollen erfahren sie, wie und bis zu welchem Grad man sich mit den jeweils eigenen Positionen und Interessen im Konzert der Interessenvertreter Gehör verschaffen kann. Die Teilnehmenden sollen so einen Eindruck davon gewinnen, auf welche komplexe Zusammenhänge und Herausforderungen Europäische Klimapolitik zu reagieren hat.

Voraussetzungen und Methodik

Das Alter und Bildungsniveau der Teilnehmenden spielt keine wesentliche Rolle, da die Rollenprofile als auch die Materialien entsprechend den Fähigkeiten der SchülerInnen angepasst werden können. Dennoch wären Grundkenntnisse der SchülerInnen zur Bekämpfung des Klimawandels, zu erneuerbaren Energien sowie zu EU wünschenswert. Teilnehmen sollten mindestens 16 SchülerInnen, höchstens 30.

Nach einer Einführung in das Thema durch die Referenten erhält jede Gruppe im ersten Arbeitsschritt die Ausgangslage des Planspiels, eine detaillierte Rollenkarte und eine Arbeitskarte mit konkreten Kriterien für die Erarbeitung ihrer Politikstrategie. Zunächst sollen alle ihr Rollenprofil lesen und sich über ihre Position klar werden sowie die weiteren Arbeitsschritte besprechen und Aufgaben untereinander verteilen.

Im nächsten Schritt entwerfen die Teilnehmenden mit Hilfe der verteilten Materialien ihre Position auf einem Poster, das sie auf der im Plenum stattfindenden Pressekonferenz zur Eröffnung des Grünbuchprozesses präsentieren. Die Pressekonferenz wird von einem Vertreter der Europäischen Kommission moderiert und ermöglicht den einzelnen Akteuren, die Positionen ihrer ‚Gegenspieler‘ kennenzulernen. Danach ziehen sich alle zur Vorbereitung der eigentlichen Debatte zurück.

In dieser Phase des Planspiels konkretisieren die einzelnen Akteure auf der Grundlage ihrer Posterpräsentation und in Kenntnis der Standpunkte der anderen ihre Position und erarbeiten konkrete Lösungsvorschläge und Verhandlungsstrategien. Informelle Gespräche und Abstimmungen zwischen den Gruppen sind erlaubt.

Schließlich treffen sich alle zur Debatte im Rahmen einer öffentlichen Anhörung, wiederum moderiert durch die Europäische Kommission. Es soll Einigkeit erzielt werden über ein gemeinsames Abschlussdokument, das Grünbuch. Es gilt die Grundregel, dass nur Vorschläge und Standpunkte, die von einer Mehrheit der Versammelten unterstützt werden, Eingang in das Grünbuch finden können. Sollten sich die unterschiedlichen Positionen zu sehr atomisieren, kann die Debatte unterbrochen werden, um Verhandlungen zwischen Akteuren mit ähnlichen Einstellungen über gemeinsame Formulierungen anzustoßen. Sollten sich die Akteure zu schnell auf ein bestimmtes Ergebnis einigen, kann die Spielleitung eine Ereigniskarte in das Spiel einbringen. Die Debatte schließt mit einer Abstimmung über die Zusammenfassung der eingebrachten Positionen, also über das Grünbuch.

Das Planspiel schließt mit einer Auswertung der Simulation ab. Bewertet wird vor allem der Realitätsbezug des Verhandlungsprozesses und der Politikstrategie, die durchgesetzt wurde. In methodischer Hinsicht werden Konzeption und Durchführung des Planspiels sowie das Rollenverhalten der Teilnehmenden diskutiert. Erfahrungen der Referenten zeigen, dass ein Planspiel in aller Regel eine wesentlich intensivere Lernerfahrung gegenüber dem zur Routine gewordenen Schulunterricht erzielen kann. Das Ergebnis sollte im Falle eines Erfolges die Einsicht ermöglichen: „Jetzt verstehe ich endlich, wie das funktioniert und warum das immer so lange dauert“. So wird Politik im Spiel praktisch erfahrbar und ein schwieriger thematischer Zusammenhang deutlich.