

# Spielerisch zu mehr Nachhaltigkeit

Komplexe, interdisziplinäre Inhalte gehen oft an der Zielgruppe vorbei und hinterlassen bei den Betroffenen statt Verständnis ein großes Fragezeichen. Beim Forschungsprojekt „Werkzeuge für Modelle einer nachhaltigen Raumnutzung“ münden die Ergebnisse in das „Planspiel Raum“ – ein Ansatz Wissenschaft praxistauglich zu machen.

**M**ir hat der Rollentausch geholfen, auf die Perspektive anderer aufmerksam zu werden“, sagt die junge Studentin Eva **Weber** von der Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik in Wien. Sie hat sich gerade mit ihren Kollegen in eine fiktive Gemeinderatssitzung hineinversetzt, bei der die Gruppe rund um die Bürgermeisterin die kommunale Zukunft in der Energiewaldnutzung samt Hack-schnitzelanlage sieht, während der Vizebürgermeister die strukturreiche Landschaft als Genussregion erhalten möchte. Was ist nun besser für die Gemeinde? Welche Formen der Landnutzung ermöglichen das Überleben seiner Bewohner?

Das sind nur zwei Fragen, die sich am Anfang des Planspiels für die Mitwirkenden stellen. Denn wie im dreijährigen Provisions-Forschungsprojekt „Werkzeuge für Modelle einer nachhaltigen Raumnutzung“, fungiert das Planspiel als Modell. Es bietet die Möglichkeit anhand einer konkreten Gemeinde X, Meinungsverschiedenheiten über Zukunftsstrategien auszutragen. Dr. Suzanne **Kapelari** von der Grünen Schule an der Universität Innsbruck hat mit ihren Mitarbeiterinnen eine Art der Vermittlung gewählt, welche „die emotionale Betroffenheit nützt, damit die Teilnehmer erfahren, dass Landnutzungsentscheidungen mit bestem Wissen und von allen Seiten beleuchtet werden müssen.“ Dass es dabei nützlich ist, in die Rolle einer Bürgermeisterin zu schlüpfen, die partout den Energiewald forcieren will, hilft den Umweltaktivisten „überlieferte Entscheidungs- und Verhaltensmuster bewusst wahrzunehmen“, erläutert Kapelari. Damit ist ein erster Schritt getan, verkrustete Denkweisen aufzubrechen.

## AUSTEILEN UND EINSTECKEN

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, welches das Gemeindegebiet symbolisiert, Landnutzungs-Karten (Gebäude, Straße, Wald, ...) und einem Begleitheft. Zur Ergebnisauswertung wird ein Computer benötigt. Konzipiert ist das Rollenspiel für Personen, die sich an landwirtschaftlichen Fortbildungsinstituten weiterbilden oder die im weitesten Sinn in der Urpro-

duktion tätig sind. Zu Beginn teilt der Spielleiter die Landnutzungskarten an die Mitwirkenden aus. Sie übernehmen die Rollen verschiedener Akteure, deren Interessen oft widersprüchlich sind. Und schon geht das Diskutieren los: Welche Flächen sind wofür am besten geeignet? Bringen artenreiche Feuchtbiotope genug Besucher, damit der Tourismus floriert und die regionalen Produkte in der gemeindeeigenen Sennerei auch verarbeitet werden können? Oder sichern doch die intensiv bewirtschafteten Ackerflächen das lokale Einkommen?

## ENTSCHEIDUNG IM FIKTIVEN GEMEINDERAT

Höhepunkt des Spiels ist die abschließende Gemeinderatssitzung, bei der es zu einer Entscheidung kommen soll. Wenn sich die Gemüter beruhigt haben, findet eine Nachbesprechung statt, bei der man die Ergebnisse in einer Excel-Tabelle analysieren kann. Die Gruppe der angehenden Agrarpädagogen aus der Hochschule Ober St. Veit hat sich dafür ausgesprochen, weniger Fichtenmonokulturen zu erhalten, dafür die Extensivflächen auszudehnen und die Gebäude mehrfach zu nutzen. Das bewirkte eine vielfältige Landschaft mit langfristigen Nutzungsmöglichkeiten.

Es muss nicht immer so gut ausgehen – je nachdem, wer sich durchsetzt. Wie im wirklichen Leben spielt Lobbying eine wesentliche Rolle. Ob sich strukturreiche Landschaftstypen gegenüber Monokulturen durchsetzen, damit nicht nur einzelne gefährdete Arten geschützt werden, sondern das soziale und wirtschaftliche Überleben eines ganzen Raumes gewährleistet ist, kann hier realistisch nachgestellt werden. Denn das Damoklesschwert ländliche Abwanderung hat weitreichende Folgen – nicht nur im Spiel. ■

*Unter [www.landnutzung.at](http://www.landnutzung.at) kann das Planspiel Raum heruntergeladen werden. Bei Interesse können auch die Urheberinnen die Spielanleitung übernehmen, die mit der Gesamtausrüstung anreisen: [suzanne.kapelari@uibk.ac.at](mailto:suzanne.kapelari@uibk.ac.at)*

DI Ilse Huber, freie Journalistin und  
Landschaftsökologin, [ilsehuber@a1.net](mailto:ilsehuber@a1.net)



Die Studierenden der Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik in Wien entscheiden im Rollenspiel über die künftige Landnutzung in „ihrer“ Gemeinde. © Mittendrein