

Themen und Inhalte Wanderausstellung PLAYFAIR

Ökologischer Fußabdruck

Der ökologische Fußabdruck der Menschheit betrug 2001 das 2,5fache des Jahres 1961 und übertraf damit die biologische Leistungsfähigkeit der Erde um ca. 20 Prozent. Diese Überbeanspruchung baut das natürliche Kapital der Erde ab und ist daher nur über einen begrenzten Zeitraum möglich.

Das Ergebnis – der ökologische Fußabdruck einer Region, eines Landes oder der ganzen Welt – wird in dem Flächenmaß „Global Hektar“ ausgedrückt. Je größer der Fußabdruck, desto stärker wird die Umwelt belastet.

Der Fußabdruck eines Landes ist die Summe des Ackerlands, Weidelands, der Wälder und Fischereigründe, die für die von dem Land betriebene Produktion an Nahrungsmitteln, Nutzholz, für die Aufnahme von Abfall aus der Energienutzung und für seine Infrastruktur benötigt werden.

(Verteilungs-) Gerechtigkeit

Um ihren eigenen (Konsum-)Bedarf zu decken nutzen Menschen, vor allem in der westlichen Welt, in zunehmendem Maße ökologische Kapazitäten weit entfernter Orte.

Wenn China Holz aus Tansania importiert, in Palmölplantagen auf Malaysia Fett für deutsche Pommes produziert wird oder Europa Rindfleisch einführt, das mit brasilianischem Soja produziert wurde, dann nutzen diese Länder Biokapazität außerhalb ihrer Grenzen, um die von ihrer Bevölkerung konsumierten Ressourcen zu beschaffen.

Meistens leiden dabei nicht nur die Umwelt, sondern auch die in der Region betroffenen Menschen. Bestes Beispiel dafür ist die Abholzung des Urwaldes z.B. zur Anlage von Palmölplantagen und der damit verbundenen Zerstörung des Lebensraums der indigenen Völker.

Gemeinsamkeit

Nur gemeinsam gelingt es uns das Gleichgewicht zu bewahren.

Dabei gilt es zu erkennen, dass die eigenen subjektiven Bedürfnisse im Kontext zu den Bedürfnissen anderer Menschen/Kulturen stehen.

Dein Fußabdruck

<http://www.footprint-deutschland.de/>

Exponatsbeschreibung Wanderausstellung PLAYFAIR

PC-Spiel: PLAYFAIR – Schönen Gruss vom Fuss

Jede Spielstation ist für zwei Spieler aufgebaut und besteht aus einem Bildschirm mit Spielcontroller (Spieler 1) und einer Tretvorrichtung mit Fahrradpedalen (Spieler 2).

Spieler 2 muss durch aktives Treten das Spiel „am Leben“ erhalten: nur durch Treten von Spieler 2 kann Spieler 1 das Spiel ohne Einschränkungen weiterspielen.

Der Spieler bekommt an Stationen im Spiel Fragen, die den ökologischen Fußabdruck betreffen, gestellt. je nach Entscheidung bekommt die Spielfigur große oder kleine Füße mit denen die Spielfigur sich schwer oder eben einfach durch das Spiel bewegen kann. Dies wirkt sich auch auf den Tretwiderstand seines Mitspielers aus. Er spürt also direkt die Konsequenzen aus dem Handeln seines Spielerkollegen.

Zusätzlich werden dem Spieler über „Fairtips“ Handlungsoptionen im eigenen Lebensumfeld vermittelt.

Der Spieler spürt, dass die (Konsum-) Entscheidungen in seiner Verantwortung liegen und diese Auswirkungen auf andere haben.

Halfpipe mit Länder-Skateboards

Länderskateboards in unterschiedlicher Größe (an ökol. Fußabdruck gekoppelt) und mit Landesflaggen, sind beweglich installiert. Eindrücklich sind die Zahlen zum Ökologischen Fußabdruck und der Biokapazität im Vergleich der Länder untereinander. Mit der Bewegung der Skateboards werden bedruckte Fahnen aufgezogen, welche Daten wie Bevölkerungszahl, Waldanteil, Größe und Lage der jeweiligen Länder aufzeigen.

Über das Darstellen von Fakten wird das Thema Verteilungsgerechtigkeit und die Unterschiede zwischen Arm und Reich beleuchtet.

Balancierscheiben

Beim Balancieren auf den Scheiben muss ein Gleichgewicht hergestellt werden. Die Besucher können dies alleine tun. Zu zweit oder mehreren gelingt dies aber leichter. (Stichwort Kooperation).

Diese Scheiben verbinden die PC-Spielstationen mit den Weltenkugeln: Eigene Bedürfnisse und die der anderen in Ausgleich bringen

Weltenkugeln.

Über Kopfhörer können die Geschichten von 4 Personen (Ich - Erzählform) aus unterschiedlichen Ländern der Welt angehört werden.

Sensibilisierung für Bedürfnisse der Menschen aus anderen Ländern. (Stichwort Bedürfnisausgleich)