

KLIMAKRISE – WAS TUN? JUNGE MENSCHEN ZEIGEN IHRE IDEEN ZUM UMGANG MIT DEM KLIMAWANDEL

Wie man dem Klimawandel begegnen sollte, haben sich Kinder und Jugendliche in „Bauprojekten“ im beliebten Videogame Minecraft (beziehungsweise seiner Open-Source-Alternative Minetest) überlegt. Im Online-Wettbewerb „Bau mit: Klimakrise – was tun?“ waren sie aufgerufen, ihre Ideen zur Bekämpfung des Klimawandels oder zur Anpassung an nicht mehr zu verhindernde Klimaveränderungen zu zeigen. Innerhalb des Games stellten die Jugendlichen kreativ eigene Positionen nachvollziehbar und an ihrer Lebenswelt orientiert dar.¹

Einblicke in die Wettbewerbseinreichungen

„Dürre, Waldbrände, Überschwemmungen – die Klimakrise ist da! Was können wir tun, um Schlimmeres zu verhindern? Wie können wir uns anpassen?“. Mit diesem Aufruf waren junge Gamer*innen auf Einladung der Jungen Akademie der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt, des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg und der von Cansteinischen Bibelanstalt Berlin eingeladen, im Online-Wettbewerb ihre Lösungsideen im Videogame kreativ zu gestalten. Zuerst sollten sich alle Teilnehmenden in ihrer Nähe einen Ort suchen, an dem der Klimawandel sichtbar wird. Ausgehend von diesem Ort bauten sie in Minecraft und Minetest Gebäude und Landschaften einer klimagerechteren Welt. Screenshots und kurze Erläuterungen reichten sie anschließend per Webformular ein. Unter allen Einreichungen wurden neun Preise von einer Jury vergeben und fünf weitere verlost.

Während des dreimonatigen Wettbewerbs arbeiteten über 40 Projekte an dem Thema, aus denen 32 Einreichungen von Kinder- und Jugendgruppen sowie Einzelpersonen resultierten. Insgesamt beteiligten sich damit etwa 150 junge Menschen zwischen acht und 22 Jahren. Besonders die Älteren gestalteten ihre Vorstellungen sehr detailreich. In einer Einreichung stellte eine Gruppe von Teilnehmenden Konzepte der Stadtentwicklung vor. Dazu gehörten Vor-

schläge wie die Reduzierung des CO₂-Ausstoßes durch Bahnverkehr statt Kurzstreckenflüge, durch ÖPNV (Straßenbahnen in Städten und Busse für entlegene Orte), Förderung der Fahrradinfrastruktur und fußgängerzentrierte Verkehrswege in den Innenstädten sowie die bestmögliche Nutzung regenerativer Energien. Als Anpassungsmaßnahmen gegen zunehmende Hitze schlug die Gruppe vor, möglichst auf große Glasfassaden und Betonflächen (beispielsweise Parkplätze) zu verzichten sowie Städte zu begrünen.

Zwei anderen Teilnehmenden, die mit Ausblick auf den – für sie bedrückenden – Braunkohletagebau Garzweiler und das dazugehörige Kraftwerk wohnen, war die Neuorganisation der Energieversorgung und Industriepolitik ganz wichtig. Neben der Nutzung regenerativer Energien schlugen sie vor, für eine klimaneutrale Industrie eine Recyclingfabrik zur Wiederaufbereitung von Metallen zu bauen. Die Anlage solle mit lokal erzeugter Energie betrieben werden und ein gutes Beispiel für die Kreislaufwirtschaft sein.

Eine dritte Gruppe stellte die Herausforderungen des Klimawandels und Lösungsmöglichkeiten in einem an biblischen Kontexten orientierten Beispiel vor. „Um sowohl momentane Probleme sowie Lösungsmöglichkeiten zu zeigen, bauten wir in Minecraft eine aussichtslose Welt.“ Inmitten dieser dystopischen Welt befand sich das Paradies, das durch den Baum des (Über-)Lebens symbolisiert wurde. In diesem Baum stellten die jungen Menschen ihre Strategien zur Bekämpfung des Klimawandels dar: vom verantwortungsbewussten Umgang mit Wasser über Solaranlagen in der Sahelzone bis zu konkreten Umweltbildungsmaßnahmen.



Bei jüngeren Teilnehmenden ging es mehr um die eigene, sehr konkrete Lebenswelt. Eine Gruppe von Kindern lud dazu ein, in ihrem virtuell gestalteten Haus zu leben, um Ressourcen wie Wärme und Bodenverbrauch zu sparen. Im dazugehörigen Garten konnten alle gemeinsam eigene Lebensmittel produzieren. Andere Gruppen lebten in Baumhäusern, um die Versiegelung der Böden zu reduzieren. Eine Gruppe baute eine Landschaft, in der nach dem Ende eines Tagebaus eine Erholungslandschaft entsteht. Traurig, aber nicht wirklich unrealistisch, ist die von einem Jungen formulierte Dystopie: Da es in Zukunft weniger fruchtbaren Boden gebe, werde es Kriege um Ressourcen geben. Er baute deshalb ein Waffenarsenal, das er, wie er vorschlug, im Falle eines Krieges an „die Guten“ ausgeben könne.ⁱⁱ

Aufsuchende politische Bildung oder: Game-based Learning and Presenting

Die Einführung in Themenbereiche des Klimawandels erfolgte zuerst über Informationen im Spiel. Darüber hinaus wurde der Wettbewerb durch eine Webseite begleitet. Hier konnten Phänomene des Klimawandels genauer nachgelesen werden. Außerdem veröffentlichten die Veranstalter einmal pro Woche eine Klima-News, die über ein aktuelles klimarelevantes Thema aus der letzten Zeit berichtete. Aktuelle Posts und Storys in den sozialen Netzwerken der Projektpartner wiesen außerdem auf den Wettbewerb und seine Hintergründe hin.



In vielen Einreichungen wurde sichtbar, was die Kinder und Jugendlichen prägt. Minecraft und Minetest laden zuerst einmal dazu ein, Bekanntes aus der eigenen Lebenswelt nachzubauen. Erst im zweiten Schritt und ermutigt durch den Wettbewerbsaufruf werden diese Welten weiterentwickelt. Dabei entstehen meist weniger utopische Ideen. Vielmehr greifen die Teilnehmenden bei den Lösungsmöglichkeiten oft auf schon bekannte Ideen zurück. Der Zugang über ein Videospiele bietet genau diese Möglichkeit, die eigene Lebenswelt, eigene Erfahrungen und Kenntnisse neu zusammenzustellen, kreativ zu gestalten, manchmal weiterentwickeln und vor allem in der von den Teilnehmenden geliebten Spielewelt zu präsentieren. Der digitale Wettbewerb ermöglicht im Gegensatz zu einem Seminar vor Ort einen niedrighschwelligigen Zugang. Die Teilnehmenden können am eigenen Computer zuhause bauen, müssen nicht erst in den Seminarraum gehen. Ein Online-Wettbewerb ist somit der Versuch aufsuchender politischer Bildung im digitalen Raum.

Um Lernen jenseits der eigenen vier Wände und einen Austausch zwischen den Teilnehmenden zu ermöglichen, wurde zum einen explizit dazu eingeladen, nicht als Einzelperson, sondern als Gruppe teilzunehmen. Darüber hinaus konnten die Teilnehmenden in der Bauphase sehen, was in anderen Gruppen umgesetzt wird. Per Chat kommunizieren sie miteinander, wenn sie gleichzeitig online waren. Die Übernahme einzelner Bau-Elemente aus einem Bereich in Bereiche anderer Gruppen machte deutlich, dass es diesen Austausch zwischen Teilnehmenden gab. Die Grenze dieses Ansatzes liegt bei dem Wunsch, dass sich die Teilnehmenden gleichmäßig vertiefend mit dem Thema beschäftigen und gemeinsame Gesellschaftsvisionen entwickeln. Einzelnen Einreichungen war anzumerken, dass sich die Teilnehmenden intensiv mit dem Thema beschäftigt hatten, andere – insbesondere von Kindern – rekurrerten vor allem auf die eigene Erfahrungswelt und auf den Bildungs- und Rechercheanspruch der teilnehmenden Individuen.

Ein moderierter Austausch zwischen den Teilnehmenden ist aufgrund der oben beschriebenen Rahmenbedingungen nicht mit vertretbaren Ressourcen machbar. Möglich wäre allerdings, den Wettbewerb mit einem gemeinsamen Workshop oder Seminar abzuschließen, in dem die Einreicher*innen sich wechselseitig prämiieren, wie es die Junge Akademie der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt beim Wettbewerb „Die faire Stadt der Zukunft“ 2014 gemacht hatⁱⁱⁱ

Wer wurde erreicht?

Über den Wettbewerb wurden insgesamt mehr als 250 junge Menschen erreicht, die einen Beitrag eingereicht oder an einem Workshop teilgenommen haben. Erste Ergebnisse des Wettbewerbs wurden in der Twitch-Reihe „Dienstagspolitik mit Gast“ Anfang Dezember vorgestellt, die von mehr als 100 Menschen gesehen wurde. Darüber hinaus entstanden im Nachgang der Online-Veranstaltung Videos, die fortlaufend einen Einblick geben, wie politische Bildung mit Minecraft und Minetest geht^{iv} Die regelmäßigen Klima-News in den Social-Media-Accounts der Jungen Akademie sorgten für zusätzliche Reichweite. Der Wettbewerbsflyer mit dem Motto „Klimakrise – was tun?“ verdeutlichte, dass es nicht darum geht, den Klimawandel zu diskutieren, sondern konkrete individuelle und politische Maßnahmen zum Umgang damit zu finden. Das Werbematerial konnte insofern genutzt werden, um in Diskussionen mit Skeptiker*innen des Klimawandels Position zu beziehen.

Ein Ziel wurde allerdings nur teilweise erreicht: An dem Wettbewerb sollten vor allem junge Menschen teilnehmen, die man selten in Veranstaltungen außerschulischer Bildung antrifft. In der Praxis zeigte sich, dass dennoch viele Teilnehmende über Bewerbungen in Bildungsveranstaltungen kamen. Hier wäre es für Folgeprojekte wünschenswert, noch stärker die Gamer*innen-Communitys zu erreichen.

Gemeinsam sind wir stark

Eine wichtige Voraussetzung, um einen solchen Wettbewerb durchzuführen, der sich auf ein Medium beschränkt und im Prinzip die Gruppe aller interessierten deutschsprachigen jungen Menschen im Internet adressiert, war die Zusammenarbeit mit Kooperationspartner*innen. Mit dem Projekt „Blockalot“ des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg wurde das elaborierteste pädagogische Angebot mit der freien Software Minetest als Partner gewonnen. Über „Blockalot“ können gezielt Schulen angesprochen werden, weil darüber geschlossene Welten nur für eine beschränkte Teilnehmendengruppe, also beispielsweise Klassen, angeboten werden können. Für den Minetest-Server wurde das Bildungsnetzwerk „Minetestbildung“ gewonnen, das die Junge Akademie aufgebaut hat und über das auch ein offener Online-Server zur Verfügung steht. Das Bibellabor der von Cansteinschen Bibelanstalt in Berlin, das renommierteste Minecraft-Projekt innerhalb der deutschsprachigen kirchlichen Gemeinschaft, stellte den Server für alle, die mit der kommerziellen Software bauen wollten.

Aus der Sicht der politischen Bildung kann hinterfragt werden, ob die inhaltliche Tiefe der Auseinandersetzung mit dem Thema und Aushandlungen mit anderen Teilnehmenden ausreichend sind. Tatsächlich lässt sich höchstens

an der Qualität der Einreichungen abschätzen, wie umfassend sich die Teilnehmenden mit dem Thema beschäftigt haben. Hier lassen sich in Bezug auf die Gestaltung große Unterschiede in der Komplexität der Welten feststellen. Das Projekt setzt darauf, dass die Umsetzung im Spiel und der Wettbewerbsaufruf genügend intrinsische Motivation auch für die inhaltliche Beschäftigung mit dem Thema erzeugt.

Als Einstiegsformat in ein Thema und vor allem als gesellschaftliche Ausdrucksform junger Menschen wird die Junge Akademie einen solchen Wettbewerb wiederholen. Dabei soll die Darstellung der Ergebnisse noch stärker in der virtuellen Welt erfolgen: Statt einer Einreichung per Screenshots werden die Teilnehmenden eine Art virtuellen Museumsrundgang gestalten, durch den sich die Jurymitglieder selbstständig navigieren können. Erwartet wird dadurch auch, dass die Einreichungen für andere Spielende eingängiger sind und leichter für Projekte und Veranstaltungen nachgenutzt werden können.



Der Wettbewerb wurde mit dem Preis Politische Bildung 2024 des Bundesauschusses für politische Bildung (bap) e.V. ausgezeichnet.

ⁱ Alle Infos zum Projekt: <https://mine-klima.de>, Zugriff: 30.8.2024.

ⁱⁱ Zu den Preisträger*innen sowie weiteren Informationen zum Wettbewerb 2023: <https://mine-klima.de/archiv-wettbewerb-2023/>, Zugriff: 30.8.2024.

ⁱⁱⁱ Der Wettbewerb „Die faire Stadt der Zukunft“ der Jungen Akademie der Ev. Akademie Sachsen-Anhalt fand im Herbst 2014 online statt und endete mit einem Treffen der Gruppen, die etwas eingereicht haben. Die Ausschreibung sowie die Einreichungen und weitere Infos wurden hier dokumentiert: www.die-faire-stadt.de, Zugriff: 30.8.2024.

^{iv} Ausschnitt zum Klima-Wettbewerb der Online-Veranstaltung aus der Reihe „Dienstagspolitik mit Gast“ vom 7.12.2023: <https://youtu.be/BvMwVjyMLs4>. Insgesamt sechs Videos zur politischen Bildung mit Minecraft und Minetest entstanden aus der o.g. Online-Veranstaltung, die auf der Webseite der Jungen Akademie zum Thema vorgestellt werden: www.j-a-w.de/minecraft, Zugriff: 30.8.2024.

Tobias Thiel ist Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt.

Dieser Artikel ist erschienen in: Gramoll, Annika; Jantschek, Ole (Hrsg.): Change! Politische Jugendbildung in der Transformation. Jahrbuch 2024. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 38-41. www.politische-jugendbildung-et.de

