

## Pressemitteilung

Reutlingen, 07.09.2018

### **Rollenspiel schafft mehr Bewusstsein für den Klimawandel Neue Studie belegt Erfolg der World Climate Simulation**

Mehr als 80 Prozent der Teilnehmer haben am Ende der World Climate Simulation, einem simulationsbasierten Rollenspiel zum Thema Klimawandel, eine höhere Motivation gegen die globale Erwärmung zu kämpfen. Das ergab eine Studie unter Co-Autorenschaft von Florian Kapmeier, Professor für Strategie und Internationales Projektmanagement an der ESB Business School der Hochschule Reutlingen, die nun in der Fachzeitschrift PLOS ONE veröffentlicht wurde. Die Forschungsarbeit ist zuvor bereits mit dem „People’s Choice Award“ bei der 9. Jährlichen ARCS-Konferenz der Alliance for Research on Corporate Sustainability in Rotterdam ausgezeichnet worden.

Ziel der Studie war es herauszufinden, inwiefern die World Climate Simulation die Überzeugungen, emotionalen Reaktionen und Handlungsabsichten ihrer Teilnehmer beeinflusst. Dazu befragte das Team unter Leitung von Professor Dr. Juliette Rooney-Varga von der Climate Change Initiative der University of Massachusetts Lowell in den USA mehr als 2.000 Menschen aus acht Ländern und vier Kontinenten – von Mittelstufenschülern bis hin zu Geschäftsführern – vor und nach ihrer Teilnahme.

Laut Auswertung dieser Befragungen führt die Simulation bei den Teilnehmern zu einem besseren Verständnis des Klimawandels, der Dringlichkeit des Themas sowie zu einer erhöhten Motivation mehr über das Thema zu lernen und etwas dagegen zu tun. Und das ganz unabhängig von politischer Gesinnung, kultureller Identität, Alter, Geschlecht oder Vorbildung der Teilnehmer. „World Climate funktioniert, weil es den Menschen ermöglicht ihre eigenen Ansichten zu äußern, ihre eigenen Vorschläge zu ergründen und so für sich selbst zu lernen“, erläutert Professor Dr. John Sterman von der renommierten MIT Sloan School of Management in den USA, ebenfalls Co-Autor der Studie. Damit hat das Rollenspiel vielen anderen Klima-Initiativen voraus, dass es das gesamte politische Spektrum anspricht und neben Klimaaktivisten auch Befürworter freier Märkte und Menschen erreicht, die das Thema noch nicht auf ihrer Agenda haben.



### **Teilnehmer werden zu UN-Delegierten**

Das World Climate Rollenspiel ist „eine einnehmende, soziale Erfahrung, die auf den besten verfügbaren Erkenntnissen der Klimawissenschaft basiert“, kommentiert Rooney-Varga. Die Teilnehmer übernehmen die Rolle der nationalen Delegierten bei den UN-Klimaverhandlungen und haben den Auftrag, ein globales Abkommen zu schaffen, das den Klimawandel erfolgreich eindämmt. Wie bei den realen Verhandlungen bietet jede Delegation Vorschläge zur Verringerung ihrer Treibhausgasemissionen an. Diese wertet dann das gleiche Klimamodell aus, das auch bei den realen Klimaverhandlungen der UN genutzt wird. Es gibt den Teilnehmern eine unmittelbare Rückmeldung über die zu erwartenden Klimaauswirkungen ihrer Entscheidungen. Die Ergebnisse der ersten Spielrunde reichen in der Regel nicht aus, um das Ziel zu erreichen und verdeutlichen den Teilnehmern den zu erwartenden Schaden für Wohlstand, Gesundheit und Wohlergehen. Es folgt die nächste Verhandlungsrunde – wie im echten Leben.

### **World Climate ist ein weltweites Erfolgsmodell**

Bis Juli 2018 nahmen mehr als 43.000 Menschen in 78 Ländern an dem Simulationsspiel teil. Prof. Dr. Florian Kapmeier präsentierte es bei zahlreichen Einsätzen in Europa. Unter anderem beim Kultusministerium Baden-Württemberg, das World Climate seit Kurzem als offizielle Ressource für Gymnasien anbietet. „Das Kultusministerium hat erkannt, dass Bildung ein Schlüsselement ist um den Klimaschutz voranzutreiben. Die Schülerinnen und Schüler lernen für sich selbst, um in der Zukunft fundierte Entscheidungen zu treffen“, erläutert Kapmeier. Professor Dr. Rooney-Varga fügt dem hinzu: „Über einen langen Zeitraum der Menschheitsgeschichte hinweg war das Sammeln von Erfahrungen unser bester Lehrer. Mit simulierter Erfahrung haben wir nun die Chance Lernen zu ermöglichen und gleichzeitig reale Auswirkungen zu verhindern.“

Dass World Climate damit auf dem richtigen Weg ist, zeigen zum Beispiel Initiativen zur Reduktion von Treibhausgasen, die Teilnehmer nach der Simulation in der realen Welt auf die Beine gestellt haben. World Climate wurde von Experten der MIT Sloan School of Management, von Climate Interactive und von der UMass Climate Change Initiative entwickelt. Bei der Simulation mitmachen kann übrigens jeder direkt auf der Website des Rollenspiels [www.climateinteractive.org/programs/world-climate/](http://www.climateinteractive.org/programs/world-climate/) oder des Kultusministeriums Baden-Württemberg: [www.bne-bw.de/schule/projekte/world-climate.html](http://www.bne-bw.de/schule/projekte/world-climate.html).

[~4.000 Zeichen, Abdruckfrei, Belegexemplar erbeten]

Den vollständigen Artikel bei PLOS ONE zur Studie können Sie [hier](#) einsehen. Bei Youtube finden Sie ein [Video](#) über die Durchführung von World Climate an der ESB Business School.



**Bildunterschrift und Bildquelle:**

World Climate wird regelmäßig mit Studierenden der ESB Business School an der Hochschule Reutlingen gespielt. Die in der Studie beschriebenen Effekte sind im kleinen Rahmen auch hier zu erkennen.

**Ansprechpartner:**

**Katrin Reil**, Fakultät ESB Business School, Hochschule Reutlingen

Public Relations

Telefon: 07121/271-3070, E-Mail: [katrin.reil@reutlingen-university.de](mailto:katrin.reil@reutlingen-university.de)

**Gundula Vogel**, Teamleiterin Stabsstelle Marketing und Kommunikation,  
Hochschule Reutlingen Presse- und Medienarbeit

Telefon: 07121/271-1003, E-Mail: [gundula.vogel@reutlingen-university.de](mailto:gundula.vogel@reutlingen-university.de)

