



staunlicherweise fanden mehr Frauen als Männer die Filme „naiv“ und „unkritisch“, aber fast keine Frau bewertete sie als „schlecht“, dafür aber zehn Prozent der Männer.

Insgesamt ist zu sagen, dass die Meisten die Befragung gern, mit viel Emotion und Elan und auch allerlei Diskussionen und Meinungsverschiedenheiten beantworteten. Hinter den meisten Männern, die zwar viele

Filme kannten, diese aber „unheimlich schlecht“ und „kitschig“ fanden, stand nicht selten eine Bollywood-begeisterte Freundin, die sie dazu gebracht hatte, sie anzusehen. Anscheinend werden Bollywoodfilme in Deutschland immer noch als „Frauenfilme“ wahrgenommen. Bedauerlich ist auch, dass die meisten gar kein anderes indisches Kino kennen.

Wenn jedoch das Interesse an Indien weiter stetig wächst und mehr indische Filme anderer Genres in der deutschen Öffentlichkeit gezeigt werden, wird sich sicher auch die breite Meinung zu ihnen ändern und das Publikum für ihr gesellschaftskritisches und politisches Potenzial sensibilisiert werden.

Zur Autorin

Esther Welzk studiert am Institut für Asien- und Afrikawissenschaften der Humboldt-Universität zu Berlin Regionalwissenschaften mit Schwerpunkt Südasiens und europäische Ethnologie.

Endnoten

¹bis 1985: Ashish Rajadhyaksha, Paul Willemen: *Encyclopaedia of Indian Cinema*, Oxford University Press, New Delhi, revised edition 1999, S. 30–32; ab 1995: *Weltfilmproduktionsbericht* (Auszug), Screen Digest, Juni 2006, S. 205–207

²www.bollywoodportal.de, Zugriff 11. Mai 2006, Autor unbekannt

³<http://511.forum.onetwomax.de/>, Zugriff 11. Mai 2006, Autor unbekannt

⁴ibid., Autor unbekannt

Klimagerechtigkeit braucht Weltbewusstsein

Das Weltklimaspiel „Cooling down!“ setzt neue Akzente im Klimaschutz

Otto Ulrich

Neulich in Heiligendamm, vor kurzem in Wien und demnächst wohl auch in Bali und 2009 in Stockholm, immer wenn es auf den Weltgipfeln um globalen Klimaschutz geht, der eigentlich alle angeht, zeigt sich schnell ein grundlegendes Muster: Die verhandelnden Repräsentanten der Industrieländer und der sogenannten Schwellenländer, also Vertreter aus China, Indien, Brasilien, Mexiko und Südafrika – sie alle zusammen blasen etwa 80 Prozent der jährlichen Kohlendioxidabgase in die Atmosphäre –, kommen nicht zusammen. Aber es ist auch schwer: Immerhin geht es um gemeinsame Antworten auf eine fundamental neue Münchhausenfrage: Gelingt es der Weltgesellschaft mit konventionellen Instrumenten – etwa der Anpassung des internationalen Rechts (Kioto-Plus-Abkommen), einer technologisch getragenen „Effizienzrevolution“ und zumeist konventionell bleibender Umwelterziehung – endlich zu einer „globalen Partnerschaft“ zusammen zu finden? Ist eine konsensfähige globale Strategie formulierbar, um den Weg in eine emissionsaubere Zukunft zu öffnen? Anders: Wie kann es gelingen, sich aus dem selbst erzeugten CO₂-Sumpf zu befreien, der vorerst noch immer weiter wächst?

Die Zeit drängt auch wegen der klar definierten Rahmenbedingungen: Bis 2050

soll der weltweite CO₂-Ausstoß mindestens um 50 Prozent reduziert werden. An der entscheidenden Bau-

stelle, um die es im Kern geht, nämlich einen schmutzigen Grundstein des im Westen geborenen Zivilisa-

Zur Spielidee

Eine Energiewende ist notwendig. Die Klimaaufheizung schreitet voran, die globalen Naturkatastrophen nehmen zu. Die Spieler – sie repräsentieren die Weltgemeinschaft – haben aber nicht mehr viel Zeit, den weltweiten Anstieg des Treibhausgases Kohlendioxid entscheidend zu senken. Im Stress des global ausgelegten Weltspieles lernen sie, was es heißt, Verantwortung für die Zukunft der Atmosphäre und damit für das künftige Klima der Erde und seiner Bewohner zu übernehmen. Das Spiel ist ein spannendes Trainingsfeld für werdende Weltbürger, eine Chance, weltverantwortliches Handeln spielerisch einzuüben.

Die Lobby von „Weltmacht Energie“ setzt weiter auf die Verbrennung von Öl, Gas und Kohle – und das „grüne CO₂“ der weltweiten Rinderherden muss auch beachtet werden. Ein massiver Ausbau der Atomkraft wird vorbereitet – das Zeitfenster wird immer enger, doch noch einen nachhaltigen Zukunftspfad, etwa den „sanften Energiepfad“, zu erreichen. In welchem Zustand wird die Welt im Jahre 2050 sein? Wird es gelingen, die CO₂-Emission um 50 Prozent zu reduzieren – nach einem Spieldurchgang von 60 Jahren? Was passiert, wenn die Erderwärmung trotz „grüner“ Energien weiter steigt? Landen wir alle wieder in der „Kuhdung-Kultur“? „Cooling down!“ ist in Deutsch und Englisch ab Dezember erhältlich.

www.spiel-cooling-down.com

bewusstsein, jene „globale Nachbarschaft“, jene allein zukunftsfähige „2000-Watt-pro-Kopf-Weltgesellschaft“?

Ein Kultursprung in der Vorbereitung auf diese neuartige Zukunft ist angesagt.

In kaum einer Rede, einer Studie, einem Memorandum, einem Kirchentag fehlt die noch uneingelöste Aufforderung, doch nun endlich, bitte schön, zu einer „Menschheitsgemeinschaft“, zu einer „globalen Partnerschaft“, einer „globalen Nachbarschaft“, zu einer „Menschheitsverbrüderung“ zusammen zu wachsen. Aus einem „Weltbewusstsein“ heraus müsse nun endlich ein „Weltbürger-tum“ entstehen.

Eine notwendige, eine zukunfts-gewandte Vision.

Es gilt, so ist mit Recht zu hören, zu einer fairen Anpassung an die globalen Herausforderungen der Klimaaufheizung zu kommen – womit erkennbar wird: die kulturelle Dimension dieser Herausforderungen ist formulierbar, weil naheliegend, eine Einlösung aber wohl, wie sich zeigt, noch lange nicht wirksam – sie müsste wohl erst einmal eingeübt werden, nur wie?

tionstypus auszuordern – also die Atmosphäre nicht mehr weiter als Mülleimer für lebensgefährdendes Kohlendioxid zu nutzen – gibt es keinen Durchbruch, obwohl längst Klarheit darüber besteht, wie ungewöhnlich die globale Herausforderung ist.

Weltbewusstsein für einen emissions-sauberen Wachstumspfad zu entfalten.

Neuer Ansatz

Neue Ansätze sind gefragt. Aber wie entfaltet sich so etwas wie Welt-

Während noch Anfang der 70er Jahre rund 60 Prozent der weltweiten CO₂-Emission auf das Konto der Industrieländer gingen, ist es heute noch fast die Hälfte (49 Prozent). Mit etwa 12,6 Tonnen liegt der CO₂-Ausstoß hier pro Kopf um einen Faktor 5 bis 6 höher als in den Entwicklungsländern, die im Schnitt 2,3 Tonnen pro Einwohner emittieren. Die Folgen des Klimawandels treffen Millionen Menschen, sie sind gerade dabei, ihr Recht auf physische Unversehrtheit – immerhin ein Kernstück der *Bill of Rights* – zu verlieren. Und vorerst ist nicht erkennbar, wie die Kluft zwischen Industrie- und Entwicklungsländern an der Stelle geschlossen werden kann, um die es geht, nämlich



Das Spiel hat begonnen

Otto Ulrich

Es fehlt ein Trainingsfeld, also ein Spielfeld, eine global-soziale Simulation, worin das, was jetzt – und das weltweit – als menscheitsverbindende Handlungsmaxime gefordert wird, unterhaltend, lehrreich, eben ühend erfahrbar gemacht werden könnte. Damit fällt der Blick auf das zu entdeckende Potenzial des „Spiels“; im Spiel entsteht ein immer weiter wachsender Bereich von Brücken der Beziehungen, von Vertrauen, umso differenzierter, je mehr gespielt wird.

So gesehen könnte das seriöse, in diesem Sinne intendierte (Lern-)Spiel als zukunftsöffnende Didaktik globalen Lernens das Instrument werden, geeignet, den im Spiel zu bewältigenden Dialog als fördernden „Umweg“ an jener Baustelle zu verstehen, um die es eigentlich geht: durch Sprache zu einer sich entfaltenden Miteinander-Kultur, zu einer aufblühenden „Nachbarschaft“ zu kommen.

Das Spiel ist ein Trainingsfeld, um Neues, durch Sprache, präziser: durch das im Gespräch gefühlte und in Beziehung gebrachte in neue sozial werdende Realität hinüberzuführen.

„Cooling down!“

Das Weltklimaspiel schafft eine Realität, die durch den Prozess des Spielens permanent sprachlich ausgedrückte Beziehungsbrücken zwi-



Ex-Vizekanzler Müntefering interessiert sich für das Weltklimaspiel

schen den Spielern herstellt. Dies ist eine durch Testspiele mehrfach be- kundete Tatsache, die erwarten lässt, dass „Cooling down!“ neue Akzente in der Entwicklungszusammenarbeit setzen kann.

Ziel des Spiels ist vorrangig die Vermittlung von Zusammenhangswissen zwischen Klimaerwärmung, Energie- wende und globalen Katastrophen als Folgen des Klimawandels.

Unweigerlich erwächst den Spielern – etwa in der Entwicklungszusammenarbeit – ein Gefühl der Verantwortlichkeit des Handelns für die Zu-

kunft der Atmosphäre und damit de- Lebens auf der Erde.

Zielgruppe

- Das Spiel wendet sich an junge Menschen ab 14 bis 16 Jahren aufwärts, die an den neu sich stellenden Aufgaben einer humanen und nachhaltigen Bewältigung der absehbaren Folgen des Klimawandels interessiert sind oder interessiert werden sollten – an Schulen, Betrieben, Universitäten, auf Konferenzen – und am Familientisch!
- Das Spiel kann aber auch als „Konferenzspiel“ verstanden werden, also als Trainingsfeld bei der Einübung in globale Zusammenhänge einerseits, als didaktisch begründeter Aspekt einer Entwicklungszusammenarbeit andererseits, um gemeinsam lernend Wege einer globalen Klimagerechtigkeit zu erproben.

Zum Autor

Otto Ulrich (Dr.rer.pol. und Ingenieur) hat sich mehrere Jahre im Bundeskanzleramt und an der deutschen EU-Botschaft in Brüssel mit internationalen Technologie- und Energiefragen beschäftigt. Von ihm stammt die euro-orientalische Erzählung: „Wie Königin Europa die Welt neu entdeckt“ (2005). Sowohl in Deutschland wie in Südindien befasst er sich seit längerem mit didaktischen Fragen einer global wirkenden ökologischen Gerechtigkeit.