



Rollenspiel zur Förderung des Schutzes der biologischen Vielfalt im Meer

Unterstützung für den Moderator/die Moderatorin

Einführung

Menschliche Aktivitäten sind die Hauptursache für die anerkannte Biodiversitätskrise, die den raschen und weit verbreiteten Verlust von Tier- und Pflanzenarten bedeutet. Das Ausmaß dieser Krise ist so gravierend, dass Wissenschaftler nun von einem 6. Massenaussterben sprechen. Im Gegensatz zu früheren Aussterbeereignissen, die durch natürliche Phänomene verursacht wurden, ist die aktuelle Krise vollständig auf anthropogene Ursachen zurückzuführen. Es ist daher wichtig, Wissen zu verbreiten und das Bewusstsein für diese Probleme zu schärfen, da wir in vielfältiger, oft nicht sofort erkennbarer Weise von der Biodiversität abhängen. Biodiversität sichert das Funktionieren von Ökosystemen und deren Dienstleistungen für den Menschen, wie z. B. die Bereitstellung von sauberem Wasser, spielt eine entscheidende Rolle bei der menschlichen Ernährung durch ihren Einfluss auf die weltweite Nahrungsmittelproduktion und bietet Reservoir für die biologische und pharmakologische Forschung (WHO).

In diesem Kontext versuchten Delegierte aus 196 Ländern, diese ernste Biodiversitätskrise durch internationale Verhandlungen im Rahmen des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die biologische Vielfalt (CBD) zu bewältigen. Der Kunming-Montreal Global Biodiversity Framework (GBF) wurde auf der 15. Konferenz der Vertragsparteien (COP15) zur CBD im Dezember 2022 verabschiedet. Dieses historische Rahmenwerk, das die Erreichung der Ziele für nachhaltige Entwicklung unterstützt, legt einen ehrgeizigen Weg fest, um die globale Vision einer Welt, die bis 2050 im Einklang mit der Natur lebt, zu erreichen. Der GBF erklärt vier globale Ziele, die Kunming-Montreal Global Goals für 2050, und 23 Ziele, die Kunming-Montreal 2030 Global Targets.

Insbesondere umfassen diese Ziele den "effektiven Schutz und das Management von mindestens 30 % der weltweiten Landflächen, Binnengewässer, Küstengebiete und Ozeane, mit dem Schwerpunkt auf Gebieten von besonderer Bedeutung für die Biodiversität und die Funktion und Dienstleistungen der Ökosysteme" oder die "Wiederherstellung [...] von mindestens 30 % der degradierten terrestrischen, Binnengewässer- und Küsten- und Meeresökosysteme" (cbd.int). Diese Ziele müssen nun durch die Übersetzung in nationale Gesetze und Vorschriften operationalisiert werden, um ihre Vorteile zu entwickeln. In diesem Kontext stellen Meeresschutzgebiete (MPAs) eine wichtige Maßnahme dar, um die Ursachen des Biodiversitätsverlustes zu reduzieren.

MPAs: Warum sind sie so wichtig?

Meeresschutzgebiete sind geografisch abgegrenzte Zonen, die darauf abzielen, die Biodiversität durch den Schutz von Lebensräumen zu sichern, marine Ökosysteme gesund zu erhalten oder in einen gesunden Zustand zurückzuführen, um die Bereitstellung von Ökosystemprodukten und -dienstleistungen zu gewährleisten. In diesen Gebieten sind menschliche Aktivitäten wie Ressourcengewinnung und intensive Fischerei, insbesondere solche, die die Integrität des Lebensraums und des Ökosystems stark beeinträchtigen, nicht erlaubt oder zumindest drastisch reduziert.

Obwohl diese Schutzmaßnahmen, wenn sie umgesetzt werden, sich als wirksames Mittel zur Wiederherstellung und Wiederbevölkerung von Meeresgebieten erwiesen haben, sind Meinungsverschiedenheiten und Interessenkonflikte oft an der Tagesordnung, insbesondere wenn die Lebensgrundlagen einiger Menschen direkt und möglicherweise sogar ausschließlich von extraktiven

Aktivitäten abhängen. Daher können Debatten über die Standortwahl und das erforderliche Schutzniveau, um Biodiversitäts- und Ökosystemziele zur menschlichen Sicherheit zu erreichen, helfen, Lösungen zu finden, die Umwelt- und soziale Kompromisse minimieren.

Ein Rollenspiel, um ein Meeresschutzgebiet zum Funktionieren zu bringen

Das Rollenspiel ist eine interaktive Aktivität, bei der die Teilnehmer Menschen verkörpern, die von dem Schutzgebiet betroffen und daran interessiert sind. Es ermöglicht die Konfrontation verschiedener Perspektiven und Ansichten und sogar die Behandlung von Konflikten und das Finden von Lösungen, die vorzugsweise für alle gerecht sein sollten. Es erlaubt, Probleme oder Situationen aus verschiedenen Blickwinkeln zu sehen. Das Ziel besteht darin, Stakeholder mit unterschiedlichen Ansichten zu verkörpern, um darüber zu beraten, wie ein Meeresschutzgebiet funktionieren kann. Das Spiel wird in einem fiktiven Land angesiedelt und ermöglicht bei Bedarf lokale Anpassungen.

Wenn Ihnen in Ihrem Bereich die praktische Erfahrung fehlt, können Sie sich einen relativ einfachen Fall ausdenken: Zum Beispiel könnte man annehmen, dass ein Gebiet an der Küstenlinie einer Insel liegt, wo ein MPA geplant ist. In diesem Gebiet belasten Überfischung, insbesondere durch zerstörerisches Schleppnetzfishen, Verschmutzung und invasive Arten das Ökosystem, sodass das MPA notwendig ist, um Kinderstuben zu schützen und das Wachstum der Jungtiere zu ermöglichen.

Bitte passen Sie den Kontext an und geben Sie allen Stakeholdern im Rollenspiel dieselben Informationen über den fiktiven Ort, an dem gearbeitet wird.

Es kann hilfreich sein, diesen fiktiven Ort auf einer Seekarte mit verschiedenen Charakteristika einzuzeichnen. Das kann helfen, die verschiedenen Argumente für und gegen die Ausformung des Raums leichter zu visualisieren und greifbar zu machen, z.B. auf Karton oder im Sand.

Meist gibt es bereits einen Wettbewerb um Raum zwischen Kleinfischern und industriellen Fischern, Investoren, die einen Offshore-Park errichten wollen, einem Tourismusentwickler, einer Gemeinde, dem Manager des geplanten Schutzgebiets, zwei NGOs, die im Meeresschutz tätig sind (eine mit einem Schwerpunkt auf Meeressäugtieren (oder Schildkröten in wärmeren Klimazonen), die andere mit einem Schwerpunkt auf allgemeinem Habitatschutz) und der kommunalen Kläranlage, die eine Reinigungsstufe hinzufügen müsste, um den Verschmutzungsdruck zu reduzieren. Sie können die Stakeholder anpassen, um möglichst genau die Anzahl der Teilnehmer und Szenarien in der Nähe und das allgemeine Wissen zu berücksichtigen.

Zwei Ziele werden verfolgt:

- 1) Stärkung der Zuhörfähigkeiten und respektvollen Beratung;
- 2) Entwicklung eines Konsenses trotz unterschiedlicher Ansichten, um das MPA durch einen möglichst breiten Konsens zum Erfolg zu führen.

Wenn eine große Mehrheit einen Weg findet, aber nur ein oder zwei Interessengruppen dagegen sind, ist dies vermutlich ebenfalls ein akzeptables Ergebnis. Wenn allerdings die Existenz gefährdet ist, insbesondere wenn es um bereits benachteiligte Rechteinhaber wie handwerkliche Fischer geht, kann entweder eine zweite Runde geplant werden, falls die Zeit es erlaubt, oder es kann eine allgemeine Empfehlung hinzugefügt werden, Übergangs-Schutzmaßnahmen zu prüfen.

Alle Teilnehmer sollen in die Übung einbezogen werden, jedem wird die Möglichkeit gegeben, zu sprechen und die Stimme aller Betroffenen zu hören. Außerdem wird die Gesprächserfahrung die Neugierde auf weitere vertiefte Studien wecken.

Ein Rollenspiel kann positive Ergebnisse liefern, weil es Zuhörpraktiken, Kooperation und Verhandlungen fördert und Empathie stimuliert. Während des Rollenspiels ist es wichtig, eine sichere Diskussionsumgebung zu schaffen und von allen eine respektvolle Haltung gegenüber anderen Teilnehmern zu verlangen.

Die Stakeholder

Es gibt unterschiedliche und manchmal widersprüchliche Positionen bezüglich des Schutzgebietes. Für dieses Rollenspiel werden die Teilnehmer verschiedene Stakeholder verkörpern, nämlich den Naturwissenschaftler, den Sozialwissenschaftler, den Direktor des Meeresschutzgebietes, den handwerklichen Fischer, das industrielle Fischereiunternehmen, das lokale Tourismusunternehmen, eine NGO, die sich mit dem Meeresschutz beschäftigt und andere, die verschiedene Positionen darstellen und artikulieren. Die Teilnehmer erhalten Briefing-Unterlagen für jede Figur, die es ihnen ermöglichen, den Interessenvertreter zu verstehen und sich mit ihm zu identifizieren. Deren Charakterisierung ist das Ergebnis einer Reihe von Interviews mit realen Fachleuten in verschiedenen Bereichen und zusätzlicher Literaturrecherche.

Ihre Rolle als Moderator / Moderatorin

Wir empfehlen, dass Sie dem Rollenspiel mindestens 2 Stunden widmen. Die untenstehende Zeitplanung ist für etwa 2 Stunden, aber wenn Sie den Prozess auf drei Stunden ausdehnen können, wird es ansprechender. Nach einer kurzen Einführung sollte die eigentliche Beratung mindestens eine Stunde dauern. Wir empfehlen, dass am Ende mindestens 45 Minuten für das Debriefing genutzt werden, um den Austausch zu verdauen und den Lernprozess zu ermöglichen. Damit die Teilnehmer in der Lage sind, eine sinnvolle und reichhaltige Argumentation zu entwickeln, empfehlen wir, die Profilblätter nach Möglichkeit einen Tag vor der Beratung zu liefern, damit jeder bereits über die Punkte nachdenken kann, die er/sie verteidigen möchte. Wir empfehlen der Moderation, aktiv an der Unterhaltung teilzunehmen, um sicherzustellen, dass jeder Vertreter in der Unterhaltung gleichermaßen zu Wort kommt und niemand die Unterhaltung dominiert.

Als Moderator/in stellen Sie sicher, dass Sie am Ende zumindest die Anerkennung hervorbringen können, dass eine Schutzzone notwendig ist und dass innerhalb der geschützten Zone zumindest ein Kerngebiet vorhanden sein sollte, in dem zerstörerische Aktivitäten wie die Schleppnetzfisherei verboten sind. Konsens wird angestrebt, jedoch nicht auf Kosten des Kernschutzes, z. B. des Schutzes wichtiger Lebensräume und Laichgebiete.

Bitte sammeln Sie die Namen, E-Mail-Adressen und das Einverständnis zur Fotografie auf dem bereitgestellten Informationsblatt.

Während des Debriefings achten Sie darauf, sorgfältig zuzuhören und möglicherweise Notizen darüber zu machen, wie die Unterhaltung verlaufen ist. Wir haben einige Fragen vorgeschlagen, um diesen Prozess zu leiten, aber Sie können gerne weitere hinzufügen. Dies wird Ihnen helfen, die wichtigsten Punkte, Probleme, Emotionen und Ideen, die während der Beratung laut Teilnehmern aufgetaucht sind, festzuhalten. Bitte teilen Sie diese Rückmeldungen mit *Mundus maris* (info@mundusmaris.org).

Aus Erfahrung glauben wir, dass das folgende Schema gut funktionieren könnte. Ein ungefährer Zeitplan könnte wie folgt aussehen (mehr Zeit wäre besser):

- | | | |
|----|---|-------------|
| 1) | Heißen Sie alle willkommen!
Stellen Sie den Teilnehmern kurz die Herausforderung und das Ziel des Rollenspiels vor (siehe Einführung); prüfen Sie, ob alle Fotos akzeptieren | 5-7 Minuten |
| 2) | Geben Sie die Stakeholder-Blätter aus und geben Sie den Teilnehmern Zeit, sie zu lesen. Wenn Sie die Stakeholder-Blätter im Voraus aushändigen und das Thema vorab vorstellen, haben die Teilnehmer mehr Zeit zur Diskussion. | 5-7 Minuten |
| 3) | Erklären Sie die Etikette (evtl. auf Flipchart sichtbar), wiederholen Sie das Ziel | 1 Minute |
| 4) | Stakeholder stellen sich in einem offenen Kreis vor. Zwei Sätze pro Stakeholder . | 3-5 Minuten |
| 5) | Diskussion | 50 Minuten |
| 6) | Sammeln Sie die Ergebnisse und lassen Sie die Teilnehmer den Konsens zusammenfassen (entweder formulieren Sie den Konsens mündlich oder, besser noch, lassen Sie einen oder zwei Teilnehmer den Gruppenkonsens auf einem Whiteboard aufschreiben); stellen Sie sicher, dass keine existenziellen Bedrohungen für den Lebensunterhalt ignoriert werden. Diese können entweder für eine zweite Runde signalisiert oder an eine öffentliche Behörde weitergeleitet werden, um eine Übergangsunterstützung zu prüfen. | 5 Minuten |
| 7) | Bedanken Sie sich bei allen für die aktive Teilnahme und laden Sie die Teilnehmer zur Nachbesprechung ein. | 1 Minute |
| 8) | Nachbesprechung: machen Sie sich wenn möglich Notizen, um Erkenntnisse über das Lernen und Hinweise für Verbesserungen zu erhalten sowie um zu erfahren, wie Sie am besten zusätzliche Informationen anbieten können. Feedback bitte an info@mundusmaris.org . | 50 Minuten |

Etikette für die Teilnehmer

- Nehmen Sie sich Zeit zum Nachdenken und Reflektieren
- Sprechen Sie respektvoll, ehrlich und inklusiv
- Hören Sie gemeinsam zu und respektieren Sie die Zeit aller
- Wertschätzen Sie die Meinung anderer
- Bringen Sie Ihre Ideen ein Versuchen Sie, so realistisch wie möglich zu sein
- Vergessen Sie nicht den Zweck des Gesprächs
- Haben Sie Spaß!

Nachbesprechung

Die Nachbesprechung konzentriert sich auf den Lernprozess der Teilnehmer. Während der Nachbesprechung können die Teilnehmer über den Argumentationsaustausch, die Art und Haltung nachdenken und sich gegenseitig helfen, etwaige Spannungen zu verarbeiten. Sie denken darüber nach, wie sie sich während des Gesprächs gefühlt haben. Die Teilnehmer werden aufgefordert, über die angetroffene Dynamik und das, was sie während des Prozesses gelernt haben, zu reflektieren. Mögliche Fragen für die Nachbesprechung (s. auch Zusatzlektüre):

- 1) Welche Themen sind während des Gesprächs aufgetaucht?
- 2) Was war während des Gesprächs für Sie besonders überraschend?
- 3) Welche Herausforderungen mussten Sie in Ihrer Rolle meistern?
- 4) War die Debatte für Ihren Charakter erfolgreich?
- 5) Was war schwieriger oder einfacher als erwartet?
- 6) Was führte zu der Entscheidung, Ihre Rolle zu übernehmen?
- 7) Welche Emotionen haben Sie während des Spiels empfunden?
- 8) Was hätten Sie anders machen können?
- 9) Wenn Sie es noch einmal machen müssten, würden Sie etwas ändern und wenn ja, was?
- 10) Welche Lösungsvorschläge haben Sie?
- 11) Was ist das Wichtigste, das Sie aus dieser Gesprächsrunde gelernt haben?