

Fremtidens Landbrug – et spil for unge om landbrug og miljø

På Økologi-Kongres 2015 spillede en gruppe på ca. 40 landbrugsskoleelever spillet Fremtidens Landbrug. Spillet er gratis tilgængeligt online på www.fremtidenslandbrug.dk



Fremtidens Landbrug er et kombineret rolle- og computerspil, der kan indgå i undervisningen i fag som naturgeografi, biologi og samfundsfag i gymnasiet. På landmandsuddannelsen er det især egnet til fagene bæredygtighed og samfundsfag og i tværfaglige forløb. Det er gratis tilgængeligt online på www.fremtidenslandbrug.dk

Spillet er udviklet i forbindelse med et projektsamarbejde mellem Det Økologiske Råd, Københavns Universitet (IFRO) og Aarhus Universitet (Institut for Agroøkologi, Foulum) og støttet af Velsuxfonden i 2014. Daværende projektmedarbejder i Det Økologiske Råd Ulla Skovsbøl har ledet arbejdet med spillet i samarbejde med spiludvikler Sune Palsgaard, Postwork, med pædagogisk rådgivning fra cand. mag. Henrik Tuxen og i dialog med fagmedarbejdere fra Det Økologiske Råd og forskere fra de to universiteter.

Spillet Fremtidens Landbrug spilles i grupper med fire spillere i hver. Hver spiller har en bestemt rolle: Der er en landmand, en lokalpolitiker, en direktør fra agroindustrien og en miljøaktivist. De har alle forskellige interesser og dermed også forskellige meninger om, hvordan udviklingen skal være, og hvordan landbruget skal se ud i fremtiden. I spillet indgår fem parametre og fem virkemidler. Parametrene er forhold, som spillerne kan påvirke med deres beslutninger. Virkemidlerne er de "håndtag," de kan dreje på, for at påvirke udviklingen. Rent praktisk gør de det ved at tildele point til de virkemidler, de gennem forhandling bliver enige om at bruge.

Parametre

- Klima
- Vandmiljø
- Økonomi
- Fødevarerproduktion
- Biodiversitet

Virkemidler

- Gødning
- Pesticider
- Energiafgrøder
- Naturareal
- Dyr i det fri

Når man bruger et virkemiddel, påvirker det altid flere parametre – nogle positivt, andre negativt. Hvis man for eksempel vil tillade mere gødning på markerne, giver det højere udbytte. Det betyder større fødevarerproduktion og bedre økonomi for både landmanden og samfundet, men det påvirker klimaet og vandmiljøet negativt. Spillerne skal på forhånd sætte sig ind i disse sammenhænge, så kan de argumentere og træffe beslutninger på grundlag af viden.



Spillets forløb

Først mødes alle spillere med den samme rolle og lægger en strategi, finder argumenter og støtter hinanden i, hvordan de bedst kan fremme deres mål. De kender på forhånd deres rolle og ved, hvilke interesser og holdninger de selv har. Så sætter spillegrupperne sig sammen og tager tablets eller computer med. Der spilles to runder. Den første gælder fremtiden ind til år 2030. Den næste går til 2050. Spillet afvikles over to dobbelttimer á 90, minutter, som ikke behøver ligge i forlængelse af hinanden.

Før man begynder de egentlige forhandlinger, er der en lille "for-forhandling." Den består i, at hver gruppe får et dilemma op på skærmen, når de trykker start. De kan samtidig se parametrenes stilling i en grafik på skærmen. Alle parametre står i udgangspunktet på 0. Det svarer til tilstanden i virkeligheden nu.

Forhandlerne argumenterer frem og tilbage og skal nå frem til et valg med to tredjedeles flertal inden for en fast tidsramme. Alle skal taste det samme, når der er opnået flertal. Beslutningen påvirker parametrenes indstilling og har dermed betydning for resten af spillet. Grupperne har således ikke det samme udgangspunkt.

Når gruppen har klaret dilemmaopgaven, bliver den udnævnt til rådgivende udvalg for regeringen og EU. Udvalgets opgave er at rådgive om landbrugspolitikken frem til 2030 (i anden runde frem til 2050). Det udspil, gruppen bliver enige om, bliver ophøjet til lov.

Eksempel på dilemma:

Flæskesteg eller bønnestuvning?

Der bliver brug for større fødevarereproduktion, når verdens befolkning vokser fra 7 til over 9 mia. i 2050. Dansk landbrug har i dag en stor eksport, ikke mindst af svinekød. Der produceres ca. 30 mio. svin om året i Danmark, og på ca. 80 pct. af landbrugsjorden dyrkes der foder til dyr. Vi kunne producere mad til mange flere, hvis vi dyrkede menneskeføde i stedet for dyrefoder, men den globale efterspørgsel på kød stiger. I kan vælge:

- A. Svineproduktionen skal være endnu større og mere effektiv end i dag.
- B. Vi skal producere mindre kød og flere vegetabiliske afgrøder til menneskeføde.



Når spillerunden er afsluttet bliver der genereret en pdf-rapport, som fortæller, hvordan beslutningerne har påvirket de fem parametre. Den landskabstegning med ikoner, som symboliserer hvert enkelt parameter, ændrer sig også.

Anden runde frem til 2050 afvikles efter samme principper som første, men beslutningerne, som eleverne træffer, bygger nu på deres tidligere. De har således i nogen grad mulighed for at rette op på de negative konsekvenser af fortidens beslutninger ved at ændre politikken.

Ved afslutningen af anden runde genereres der en ny pdf-rapport og landskabet ændrer sig. Til slut opsummerer og diskuterer læreren sammen med klassen dagens erfaringer.

Spillet er udviklet i samarbejde med spiludvikler Sune Palsgaard, Postwork og illustreret af Anita Sølvér. Tegningerne må kun anvendes i forbindelse med spillet eller ved omtale af det. Eventuel anden anvendelse kræver tilladelse fra Anita Sølvér og Det Økologiske Råd.

