

Klodens Dilemma

Dette er et strategi-/rollespil (hvor meget rollespilsdelen fylder er variabelt), der skal vise deltagerne hvor svært det er at nå et kollektivt optimalt resultat, når de enkelte deltagere har afvigende dagsordener, der åbner op for suboptimering - altså at der nås et samlet set ringere resultat, paradoksalt nok fordi hver enkelt vil have det bedste - for sig selv. Alt dette fortælles først til sidst - hvis deltagerne ved det, er spillet ødelagt.

Spillet er designet af højskolelærer Peter Westermann, og bygger på klassikeren Fangernes Dilemma, med et twist af det filosofiske paradoks Fælledens Tragedie.

Opstilling

FN's 193 medlemslande har sat sig 17 verdensmål for en bæredygtig udvikling, herunder at de skal handle hurtigt for at bekæmpe klimaforandringer og deres konsekvenser. Men er det realistisk, at de enkelte lande - særligt de store klimasyndere - tilsidesætter deres egne økonomiske interesser og ændrer spor? Vi debatterer og spiller os gennem dilemmaet. Der er guf til de smarte og græshopper til taberne - og klimaforandring til alle.

Spillet foregår ved afslutningsceremonien for Paris-aftalen, hvor verdens lande har forpligtet sig på at reducere udledningen af drivhusgasser, så den gennemsnitslige temperaturstigning kan holdes under 2 grader. Men hvordan skal det ske?

Regler

Spillet kan spilles af alt fra 4-50 personer, alt efter hvor mange og hvor store hold, man ønsker at lave.

Antallet af hold bør være fra tre til syv.

Holdene (i prioriteret rækkefølge)

1: USA, 2: EU, 3: Kina, 4: Indien, 5: Brasilien, 6: Rusland, 7: Den Afrikanske Union

Deltagerne fordeles tilfældigt med lige mange på hvert hold.

De bliver nu præsenteret for konceptet ved at spillet starter med at vi er sidder i en rundkreds/hestesko til afslutningsceremonien for Paris-aftalen, og at spillederen holder en tale, der opsummerer, at alle landene har forpligtet sig på at reducere udledningen af drivhusgasser, så verdens gennemsnitstemperaturstigning kan holdes under 2 grader inden år 2100. Og så klimakatastrofer kan mindskes.

Alle hold får udleveret/der skrives på tavlen, at deres opgave er at fastlægge deres lands politik. De får valget mellem at leve op til sine reduktionsmål eller at gå efter kortsigtet økonomisk vækst ved at fortsætte den stigende udledning af drivhusgasser. Beslutningen formod

Der gives points: slik eller andet godt. Evt tilbydes dem, der ikke får points at få insekter.

Det illustreres sådan her ved fire hold (man kan øge antallet af samlede points ved flere hold)

Spillet køres over flere runder (hvor mange ved deltagerne ikke - der bestemmer spillederen) Dog stopper spillet, når præmien for at leve op til aftalen er 0.

Hver gang fire lande ikke har levet op til aftalen, evt. over flere runder (fx to i runde 1 og to i runde 2), stiger temperaturen og antallet af klimakatastrofer. Det koster for den globale økonomi, så herefter falder alle "præmier" med ét point. Og så fremdeles, hvis landene stadig ikke lever op til aftalen. Til sidst er kloden så medtaget, at økonomisk vækst - at opnå points - er umulig.

Efter runde 1 får holdene at vide, at de nu får fem minutter til at lægge en plan for næste runde.

Efter runde 2 får holdene at vide, at de skal blande sig i decentrale diskussionsgrupper med én fra hvert land. Her får de fem minutter til at tale situationen igennem. Dernæst får de to minutter i holdene til at aftale hvad de gør i næste runde.

Efter 3. runde får holdene at vide, at de alle skal sætte sig i rundkredsen/hesteskoen, vi startede i, og afholde en ny cop-konference. Spillederen holder en tale, der afspejler klimasituationen og opfordrer til samarbejde. Dernæst ti minutter til fælles drøftelse. Til sidst to minutter på holdene til at aftale hvad de gør i næste runde.

Køres der flere runder, er det op til spillederen om der skal faciliteres møder mellem runderne.

Når spillet er slut spørger spillelederen hvem, der vandt.

Formentlig vil det af holdene, der har fået flest points hævde, at det har vundet. Hertil spørger spillelederen om det ikke havde fået flere points, hvis alle landene bare havde samarbejdet og levet op til aftalen hele vejen. Det kan lede videre til en diskussion af hvorfor deltagerne opfattede, at de vandt ved at slå se andre, men ikke få flest points samlet set. Altså hvorfor suboptimerende konkurrence om relative ressourcer er så indgroet en del af vores tankesæt, at det, der kunne være et plussumsspil går over i et nulsumsspil - eller måske endda et minussumspil.

Hvis kloden er gået til i klimaforandring, pointerer spillelederen, at alle jo har tabt. Og at verden forhåbentlig klarer sig bedre i virkeligheden. Dette åbner op for debat om deltagerne tror det vil lykkes verden at nå de fælles klimamål. Og til sidst om hvilke elementer i spillet, der fremmede hhv suboptimering (alle mod alle) og optimering (alle for alle).

Endelig evalueres spillet som sådan - virker det realistisk. Var det lærerigt? Var det sjovt?