

Cloud und Rüben

Eine Textarbeit zur Zwiespältigkeit digitaler Technik in der globalisierten Landwirtschaft

Kurzbeschreibung

Lernziele

Die Teilnehmenden ...

- reflektieren die Zwiespältigkeit digitaler Technik bezüglich deren Nutzen und Gefahren.
- lernen die kontroverse Debatte um digitale Technik in der globalisierten Landwirtschaft kennen.
- lernen Forderungen/ Ansätze für politische Maßnahmen kennen, um angesichts ökonomischer Machtverhältnisse die Interessen von Kleinbäuer*innen gegenüber großen Konzernen zu stärken.
- erkennen, dass die Gestaltung der Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Technik ein politischer Prozess ist und reflektieren, inwieweit dieser mit Interessen und Machtverhältnissen verbunden ist.

Gruppengröße

ab 12 Teilnehmenden

Zeit

ca. 110 Minuten (es können auch einzelne, kürzere Teile daraus durchgeführt werden, siehe Varianten)

Material

- Infoblatt »Digitalisierung in der globalisierten Landwirtschaft«
- Textbausteine zu Problemen und Forderungen
- Flipchart, Stifte, Moderationskarten

Ablauf

Vorbereitung

Flipchart bereitlegen, zwei Stühle nebeneinander positionieren für das Einstiegsspiel.

Infoblatt für alle Teilnehmenden einmal ausdrucken.

Material »Textbausteine zu Problemen und Forderungen« einmal ausdrucken und an den markierten Stellen auseinanderschneiden, so dass 12 einzelne Textabschnitte entstehen. Ggf. aus den Problemen und Forderungen welche auswählen, falls es für die Zielgruppe sinnvoll ist, die Aspekte zu reduzieren.

Schilder für die Stühle im Einführungsspiel vorbereiten (Aufschriften siehe »Durchführung«)

Durchführung

1. *Ein Hin und Her mit dieser Technik – Einstiegsspiel zur Zwiespältigkeit digitaler Technik* **30–40 Minuten**

Als erstes werden mit den Teilnehmenden zusammen Beispiele gesammelt, wo sie in ihrem Leben mit digitaler Technik zu tun haben, sie nutzen oder ihr begegnen. Die Anleitenden schreiben diese als Schlagwörter auf ein Flipchart oder eine Tafel.

Dann wird das Spiel eingeleitet. Die Anleitenden haben dafür zwei Stühle nebeneinander im Raum aufgestellt, die alle sehen und zu denen alle sich leicht hinbewegen können. Ein Stuhl erhält ein Schild/ ein DIN-A4-Papier mit der Aufschrift »das ist daran sinnvoll oder nützlich«, der zweite Stuhl eines mit der Aufschrift »das ist daran problematisch oder bedrohlich«.

Die Anleitenden greifen aus den genannten und notierten Beispielen jetzt eines heraus und laden die Teilnehmenden ein, sich zu überlegen, wie digitale Technik in dem Beispiel sinnvoll oder nützlich eingesetzt ist (z. B. was dadurch einfacher, schneller geht oder überhaupt erst möglich ist) und was daran problematisch oder bedrohlich ist (z. B. wer davon ausgeschlossen ist, wer die Kontrolle über Daten hat). Wer dann einen Gedanken hat, kann aufstehen, sich auf den entsprechenden Stuhl setzen und diesen Gedanken laut sagen. Wenn der Stuhl, zu dem jemand etwas sagen möchte, besetzt ist, kann der Person auf dem Stuhl auf die Schulter getippt werden, um sie abzulösen. Dieser »Schlagabtausch« geht so lange weiter, bis keine weiteren Gedanken mehr dazu aufkommen.

Dann können die Anleitenden (oder die Teilnehmenden) ein weiteres Beispiel auswählen und das Spiel noch zu weiteren Beispielen durchführen.

Wenn es in Gruppen schwer fällt, sich direkt auf einen Stuhl zu setzen und einen Gedanken zu äußern, kann zuerst kurz zu zweit zu dem Beispiel getuschelt werden. Die Anleitenden können auch unterstützen, indem sie sich selbst auf einen Stuhl setzen und Aspekte einbringen.

Im Anschluss wird das Spiel anhand folgender möglicher Fragen in der Gruppe reflektiert, um herauszuarbeiten, inwiefern der Einsatz digitaler Technik oft zwiespältig ist:

- Wie einfach oder schwierig war es für euch, Punkte zu den beiden Stühlen zu finden? Was war einfacher? Was könnten Gründe dafür sein?
- Was fällt euch auf, wenn ihr die Gegenüberstellungen gehört habt? Wo seht ihr Gemeinsamkeiten, wo Unterschiede?
- Wem nützt der Einsatz digitaler Technik in den verschiedenen Beispielen vor allem?
- Wer hat davon vor allem Nachteile? Wodurch entstehen diese Nachteile?
- Sind das die gleichen Akteure, die Nutzen oder Nachteile gleichermaßen daraus ziehen, oder unterschiedliche?
- Wer entscheidet darüber, wie oder ob in dem Bereich digitale Technik eingesetzt wird? Wer kann dabei mitgestalten? Wie wirkt sich das in euren Beispielen aus?

2. Textarbeit zur Rolle von Digitalisierung in der globalisierten Landwirtschaft ca. 35 Min

Um die Zwiespältigkeit digitaler Technik auf den Bereich der globalisierten Landwirtschaft zu übertragen, lesen die Teilnehmenden jetzt das Infoblatt.

Danach werden im Plenum inhaltliche Fragen geklärt und es wird mündlich zusammengetragen, was im Text zur (zweispältigen) Rolle von Digitalisierung in der Landwirtschaft gesagt wird.

Bei Bedarf können die Anleitenden dazu auch Stichpunkte für alle sichtbar festhalten. Anschließend kann mit den Teilnehmenden noch auf die eigenen Beispiele aus dem Einstiegsspiel Bezug genommen werden und es können Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet werden..

3. Aussagenpuzzle zu Problemen und Forderungen im Kontext einer machtkritischen/gerechteren Gestaltung politischer Rahmenbedingungen von Digitalisierung in der Landwirtschaft ca. 45 Min

Im Anschluss können sich die Teilnehmenden jetzt noch intensiver damit beschäftigen, wie im Zusammenhang mit Digitalisierung in der globalisierten Landwirtschaft Nachteile oder Probleme für Produzierende auf kleineren Höfen entstehen und welche politischen Forderungen gestellt werden, um darauf zu reagieren. Die Textbausteine dazu im Material sind eine Zusammenfassung des Positionspapiers »Landwirtschaft 4.0. Politische Leitplanken für eine sozial gerechte und ökologisch verträgliche

digitale Landwirtschaft«, das 2020 von verschiedenen zivilgesellschaftlichen Organisationen herausgegeben wurde.

Alle Teilnehmenden ziehen (allein oder zu zweit, je nach Gruppengröße) verdeckt einen Textabschnitt. Sie lesen ihren Textabschnitt und versuchen dann, den passenden zweiten Teil zu ihrem Abschnitt zu finden (also die Forderung zu ihrem Problem oder umgekehrt). Dafür gehen alle Teilnehmenden umher und sprechen sich an, bis sie ihr Gegenstück gefunden haben.

Wenn sich die Paare gefunden haben, besprechen sie kurz zusammen das Problem und die dazugehörigen Forderungen und schreiben Stichpunkte dazu auf Moderationskarten.

Dann treffen sich alle wieder in der Großgruppe und die einzelnen Problembereiche/Lösungen werden nacheinander vorgestellt. Ggf. können dabei Rückfragen geklärt werden oder die Anleitenden unterstützen, falls die Zusammenhänge für Teilnehmende schwer zu verstehen waren.

Die Moderationskarten der Paare werden von den Anleitenden inhaltlich strukturiert an eine Pinnwand gehängt, so dass ein übersichtliches Bild entsteht, das für alle sichtbar ist.

Diese Übersicht wird anschließend anhand folgender möglicher Fragen noch kurz besprochen und ein Transfer zu anderen Bereichen hergestellt:

- Welche der Forderungen/Ansätze sind für euch neu, von welchen habt ihr schon mal gehört?
- Was würde sich durch Forderungen verändern – was für (Klein-)Bäuer*innen und was für große Agrar- oder Tech-Konzerne?
- Wie versuchen politische Forderungen, verschiedene Interessen auszugleichen? Aus welchen Gründen wird das für nötig gehalten?
- Wie steht ihr selbst zu diesen politischen Forderungen? Was haltet ihr für besonders wichtig?
- Für wie realistisch haltet ihr es, dass diese politischen Forderungen umgesetzt werden? Was steht dem aktuell im Weg? Was bräuchte es, damit sie einfacher umgesetzt werden könnten?

Zum Transfer auf andere Bereiche:

- Woher kennt ihr das noch, dass sich in der Gesellschaft oder Wirtschaft unterschiedliche Interessen gegenüberstehen?
- Welche Interessen stehen sich eurer Einschätzung nach oft entgegen, wenn digitale Technik eingesetzt wird?
- Wie wird gesellschaftlich damit umgegangen?
- Welche Interessen setzen sich dabei oft durch oder haben mehr Gewicht?
- Wovon hängt es ab, ob die einen oder die anderen Interessen mehr Einfluss haben?
- Welche Rolle spielen dabei globale Machtverhältnisse?
- Inwiefern spielen politische Entscheidungen, Gesetze etc. eine Rolle dabei, Interessen auszugleichen?

Tipps für Anleitende

Tipps für Anleitende

Die Methode ist recht umfangreich und inhaltlich etwas komplexer. Wir empfehlen den Anleitenden, vorab die beiden Texte in der Literaturangabe selbst zu lesen (ca. acht Seiten gesamt).

Varianten

Wenn weniger Zeit ist oder das Thema zu komplex für die betreffende Gruppe, können auch kürzere Varianten der Methode durchgeführt werden:

a) Nur Teil 1 (Einstiegsspiel) und dann daran anschließend direkt die Diskussion zum Transferfragenblock aus Teil 3; dann behandelt die Methode die Zwiespältigkeit digitaler Technik ohne den Bezug zu Landwirtschaft (ca. 60 Min).

b) Nur Teil 2 als Textarbeit mit dem Schwerpunkt auf Digitalisierung und Landwirtschaft. Dafür lesen die Teilnehmer*innen den Text inklusive der mit »für Variante« markierten Abschnitte (ca. 30 Min). Hier kann auch Teil 3 angehängt werden (dann ca. 80 Min).

An Stelle des Stuhl-Spiels am Anfang können verschiedenen Perspektiven auf digitale Technik auch in Kleingruppen erarbeitet werden. In Kleingruppen à vier Personen werden die Teilnehmenden eingeladen, Beispiele zu den zwei folgenden Fragen zu sammeln und auf Karten aufzuschreiben (Beispiele zu a) auf eine Farbe, zu b) auf die andere Farbe) (ca. 10 Min).

a) Wann empfindet ihr den Einsatz digitaler Technik als hilfreich und nützlich?

b) Wann empfindet ihr den Einsatz digitaler Technik als bedrohlich oder problematisch?

Die Kleingruppen stellen ihre Karten nach und nach vor und hängen ihre Beispiele nach den zwei Fragen sortiert an eine Pinnwand. Dabei können Karten bereits thematisch zusammengehängt werden. Wenn alle Gruppen vorgestellt haben, fassen die Anleitenden Bereiche/Kategorien nochmals zusammen. Dann geht es weiter mit dem Austausch im Plenum zu den Leitfragen wie oben beschrieben.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

Die Methode »Wem gehören die Daten?« eignet sich, um sich vorab der Rolle von Daten in der digitalisierten Wirtschaft anzunähern. Mit der Methode »Wer bestimmt im Internet?« kann vorab ein Einstieg zu verschiedenen Akteuren und deren Interessen im Kontext Digitalisierung gemacht werden.

In der Methode »Eine andere Welt im Bau – Portraits von Gegenbewegungen und Alternativen im digitalisierten Kapitalismus« werden noch mehr konkrete Beispiele für Gruppen/Initiativen vorgestellt, die sich für eine demokratischere und sozial wie ökologisch gerechtere Gestaltung von Digitalisierung einsetzen.

LITERATUR INKOTA-netzwerk (2018): Inkota-Infoblätter Welternährung. Infoblatt 17: Digitalisierung. Zu finden auf [webshop.inkota.de](#)

*Im PDF sind
die Online-
Ressourcen
direkt verlinkt*

INKOTA-netzwerk et al. (2020): Positionspapier Landwirtschaft 4.0. Politische Leitplanken für eine sozial gerechte und ökologisch verträgliche digitale Landwirtschaft. Zu finden auf [www.bund.net](#)

Weiterführend

Wiggerthale, M. (2018): Fusion von Bayer und Monsanto: Big Player der digitalen Landwirtschaft. Zu finden auf [oxfam.de](#)

Bündnis »Konzernmacht beschränken« (2018): Diskussionspapier »Konzernmacht in der digitalen Welt«. Zu finden auf [agrarkoordination.de](#)
