

## **Pokémon oder die kreative Suche nach passenden Lösungen**

Es ist ein bekanntes Problem, dass Wissen nicht unbedingt mit entsprechenden Einstellungen und Verhaltensformen einhergeht. Das spielt gerade im Umwelt- oder Verbraucherverhalten der Bürgerinnen und Bürger eine große Rolle. Viele Kampagnen bewirken hier manchmal nur wenig. Aber gelegentlich stellen sich erwünschte Verhaltensformen als Nebeneffekte ganz anderen Verhaltens ein oder es ergeben sich ganz neue kreative Lösungen, welche dabei helfen, die Lücke zwischen Wissen und entsprechendem Handeln auf innovative Weise zu schließen. Auf solche - natürlich nicht immer verfügbaren - Lösungen soll hier eingegangen werden, zuerst am Beispiel eines bekannten Nebeneffekts des aktuell beliebten Pokémon-Go-Spiels.

Mit der (kostenlosen) Pokémon-Go-App für das Smartphone (siehe dazu: [www.pokemon.com/de/pokemon-videospiele/pokemon-go/](http://www.pokemon.com/de/pokemon-videospiele/pokemon-go/)) werden die Spielerinnen und Spieler dazu bewegt, überall in der echten Welt auf die Suche nach Pokémon zu gehen, um diese einzufangen. Sie werden hierzu in Gärten und Parks, auf Straßen, zu Sehenswürdigkeiten, auf Friedhöfe und in Kirchen geführt. Dazu müssen auch eventuell bewegungsunlustige Kinder und Jugendliche das Haus verlassen und weitere Strecken zu Fuß zurücklegen. Sie lernen ihre reale Umgebung kennen, sie kommunizieren und konkurrieren miteinander und entwickeln neue Lernchancen. Kurz: Sie müssen sich wirklich bewegen, statt auf der Couch vor ihrem Computer zu sitzen. Dieser unerwartete Nebeneffekt kann dazu anregen, umzudenken: Weg von teuren Verhaltensänderungsprogrammen, hin zur kreativen Nutzung vorhandener Möglichkeiten. So eine Art von Reframing (Neu-Rahmung) soll also das Vorhandene nicht bekämpfen, sondern kreativ nutzen und umdeuten.

Was hat das mit „Umwelt und Nachhaltigkeit“ zu tun? Es gibt auch in diesem Bereich gelegentlich Situationen und Anforderungen, die innovativ und auf kreativen „Umwegen“ zu guten Lösungen führen oder zumindest wichtige positive Nebeneffekte haben. Was wäre, wenn wir - angeregt durch das Pokémon-Beispiel - weniger darauf schauen würden, was wir nicht tun, aber tun sollten. Was wäre, wenn wir kreativ versuchen würden, vorhandene Möglichkeiten, Strukturen und Gewohnheiten zu nutzen? Dazu zwei Beispiele:

### 1. Der nicht enden wollende Flächenverbrauch, zum Beispiel durch den Straßenbau:

Appelle und Pläne, den Flächenverbrauch zu reduzieren, gibt es in großer Zahl und seit langer Zeit (vergleiche dazu den Beitrag von Reuter/Pippke/Drenk: „Nachhaltiges Flächenmanagement“ von 2009 in der Grünen Reihe, Band 31, der FHöV NRW). Ihr Erfolg ist - vorsichtig ausgedrückt - sehr begrenzt. Könnte man, wenn ein weiterer Flächenverbrauch als Faktum zu akzeptieren sein soll, das vorhandene riesige Netz von Straßen, Wegen und Schienen zusätzlich anders und kreativ nutzen? Eine mögliche Antwort scheint von findigen Köpfen bereits gefunden worden zu sein. „Der Strom liegt auf der Strasse“ schreibt die SZ am 29. Juni 2016. In diesem Beitrag werden Möglichkeiten geschildert, vorhandene bepflasterte Straßen und Plätze, Bahngleise und Wege mit neuartigen Photovoltaik-Belägen zu Solar-Kraftwerken zu machen. Würde man nur 15 % der Verkehrsflächen in Deutschland auf diese Weise nutzen, könnte man so viel Strom produzieren wie alle deutschen Atomkraftwerke zusammen. Das würde gleichzeitig eine entsprechende Verringerung von CO<sub>2</sub>-Emissionen bedeuten.

Das neue Photovoltaik-Straßenpflaster besteht aus bierdeckelgroßen, nur wenige Millimeter dünnen Modulen auf einem Geo-Textil. Es kann wie ein Teppichboden auf entsprechendem Untergrund ver-

legt werden. Noch sind die „Sonnenstromstraßen“ Zukunftsmusik und müssen erst noch ausreichend erprobt werden. Die deutsche Variante wird erstmals im Herbst zu sehen und zu begehen sein.

## 2. Das modifizierte Erneuerbare-Energie-Gesetz (EEG):

Das Gesetz, welches zum 1. Januar 2017 in Kraft treten wird, deckelt erstmals den Ausbau der erneuerbaren Energien nach oben (siehe dazu: <https://de.wikipedia.org/wiki/Erneuerbare-Energien-Gesetz>). Der Streit um den Bau von Windkraftanlagen (WKA) wird weitergehen. Die Planungs- und Vorlaufzeiten sind schon jetzt angesichts der Fülle von Gutachten, mit denen die Umweltverträglichkeit nachzuweisen ist, in Jahren zu messen. Sie werden durch das neue EEG nicht signifikant reduziert werden. Wie könnte man die großen Auseinandersetzungen und Hürden beim Bau weiterer WKA vermeiden und gleichzeitig die vorhandenen Anlagen neu nutzen?

Das Lösungswort heißt „Repowering“. Der Bundesverband WindEnergie hat eine eigene Website ([www.wind-energie.de](http://www.wind-energie.de)), auf der das sogenannte „Repowering“ beschrieben und propagiert wird. Ziel ist, Windenergieanlagen der ersten Generationen durch moderne Turbinen zu ersetzen. Dies bietet Vorteile auf vielen Ebenen. So könnte bei einer Halbierung der Anlagenzahl und gleichzeitiger Verdoppelung der Leistung durch effizientere Nutzung der Standorte eine Verdreifachung des Ertrags erreicht werden. Mit anderen Worten: Auf die langwierige und immer schwieriger werdende Standortsuche wird mit technischem Fortschritt reagiert. Ein gelungenes Beispiel für die Optimierung von Vorhandenem - allerdings mit Einschränkungen. Nicht immer ist es möglich, bestehende Windkraftanlagen durch größere und damit in der Regel höhere Anlagen zu ersetzen, zum Beispiel aus Gründen der Gefährdung des Luftverkehrs, wegen der Notwendigkeit aufwändigerer Fundamente oder wegen eines zu großen Aufwands für veränderte Ablieferungswege (siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/Repowering>).

Innovativität und Kreativität sind wichtige Merkmale nachhaltiger Problemlösungen. Umweltschutz und nachhaltige Problemlösungen beruhen in einem hohen Maße schon jetzt auf ihnen, man denke nur an die Erfolgsgeschichte der erneuerbaren Energien.

Dr. Werner Glenewinkel/Prof. Dr. Erhard Treutner