

FairKleidung-Planspiel digital

#NieWiederRanaPlaza, #fairemode, #sgs, #100Million, #konfisdigital, #BrotfürdieWelt

CC BY, Miriam Meir, Junge Akademie Wittenberg



Bild: Screenshot des Raumes „Textilfabrik“ bei pinup.com

Können wir als Käufer*innen in Deutschland die Arbeitsbedingungen in anderen Ländern beeinflussen? Welche Akteure sind involviert und was sind ihre Handlungsspielräume? Während Politiker*innen in Deutschland über Unternehmensverantwortung in Lieferketten debattieren, schlüpfen die Teilnehmenden des Planspiels FairKleidung in die Rollen unterschiedlicher Akteure des Textilhandels. Sie korrespondieren untereinander, setzen sich mit den Interessen ihrer Rollen auseinander und kommunizieren sie im Plenum an eine*n Politiker*in.

Das Planspiel wurde auf den KonfiCamps in Wittenberg vielfach unter den Konfis gespielt. Die Ausgangsbeschränkung in der Corona-Krise stellte Begegnungen in der Konfi-Arbeit nun vor ganz neue Herausforderungen. Doch vielleicht sind diese für das Planspiel gar nicht so unrealistisch, denn auch im analogen Leben können wir meist nicht so ohne weiteres den Näher*innen unserer T-Shirts begegnen.

Dieses Dokument bietet Anregungen zum digitalen Spiel von FairKleidung, von zu Hause aus. In Video-oder Sprach-Konferenzen tauschen sich die Spielenden einer Rolle miteinander aus und begegnen sich im Plenum. In digitalen Räumen kommen sie schriftlich mit anderen Akteuren des Spiels ins Gespräch.

Planspiel für:

- 10-20 Teilnehmende
- 90 Minuten
- Computer basiert

Video-/Sprach-Austausch:

- 5 Kleingruppen
- 1 Plenum

Digitale Räume:

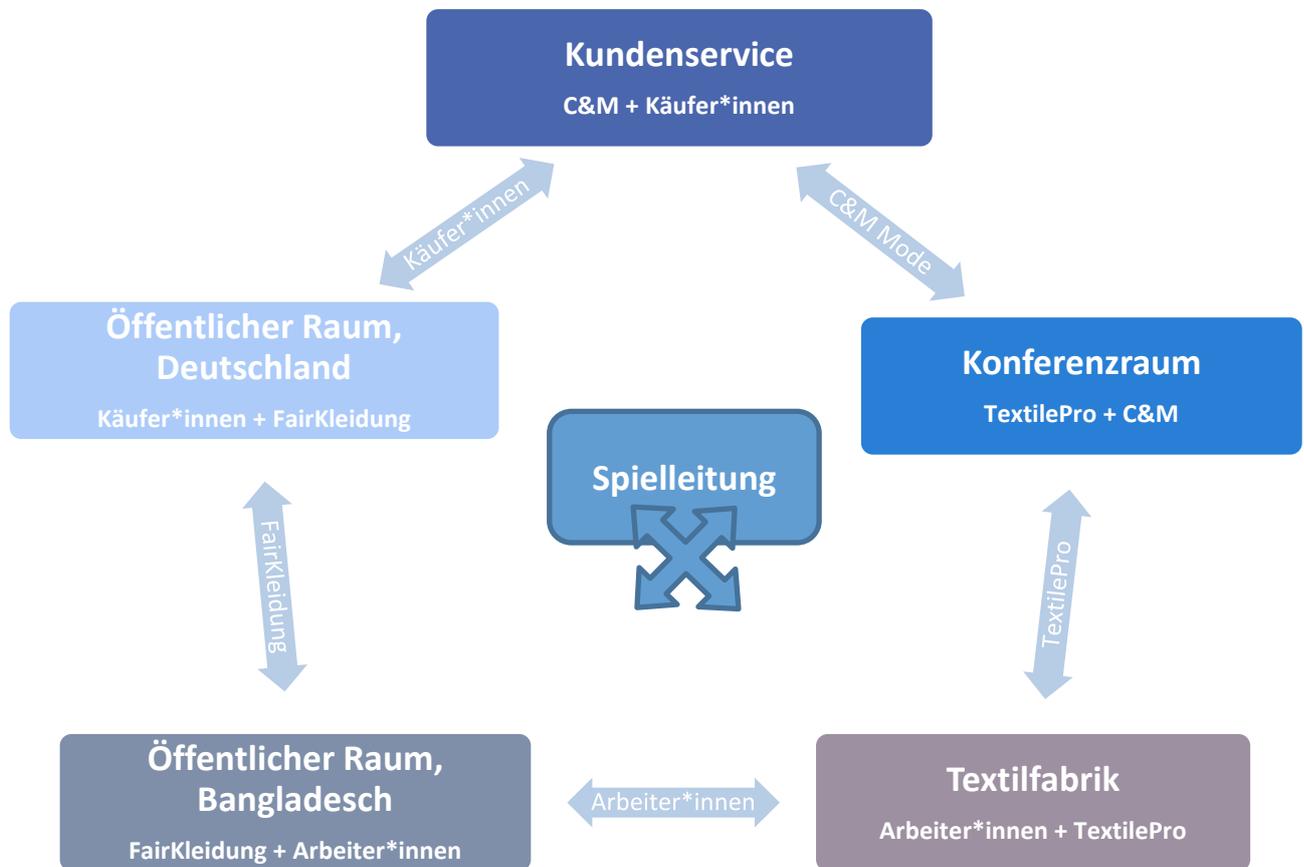
- Öffentlicher Raum, Deutschland
- Kundenservice
- Konferenzraum
- Textilfabrik
- Öffentlicher Raum, Bangladesch

Inhalt

Informationen für die Spielleitung.....	1
Infoblätter.....	5
Interventionen.....	14
Info-E-Mails.....	17

Informationen für die Spielleitung

Raumübersicht



Informationsverteilung

C&M Mode Manager*innen:

- Info-Blätter: Marketing-Portfolio C&M Mode, Modekatalog, Glossar
- Digitale Räume: Kundenservice, Konferenzraum, Fragen-Raum

TextilePro Geschäftsführer*innen:

- Info-Blätter: Umsatzbericht TextilePro, Länderinformationen Bangladesch, Glossar
- Digitale Räume: Konferenzraum, Textilfabrik, Fragen-Raum

Arbeiter*innen:

- Info-Blätter: Steckbriefe Arbeiter*innen, Länderinformationen Bangladesch, Glossar
- Digitale Räume: Textilfabrik, öffentlicher Raum in Bangladesch, Fragen-Raum

FairKleidung Mitarbeiter*innen:

- Info-Blätter: Vision von FairKleidung, Länderinformationen Bangladesch, Glossar
- Digitale Räume: Öffentlicher Raum in Bangladesch, öffentlicher Raum in Deutschland, Fragen-Raum

Käufer*innen:

- Info-Blätter: Steckbriefe Käufer*innen, Modekatalog, Glossar
- Digitale Räume: Öffentlicher Raum in Deutschland, Kundenservice, Fragen-Raum

Spielleitung:

- Info-Blätter: Informationen für die Spielleitung, Intervention 1, Intervention 2
- Digitale Räume: Zugang zu alle Räumen

Ablauf

Dauer	Spielverlauf	Intention
Einleitung		
10 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Die <i>Teilnehmenden</i> (T) haben per E-Mail die Informationen erhalten und betreten den Video-/Sprach-Raum ihrer Akteursgruppe Jede*r nennt seinen/ihren Namen und sein/ihr liebstes Kleidungsstück T tauschen sich über ihre Rolle aus 	Kennenlernen, Aufwärmen
10 Min.	<ul style="list-style-type: none"> T betreten nach Anweisung den ersten Raum und überlegen sich ein Logo T zeichnen ihr Logo in ein freies Feld oder geben sich ein Bild 	Einfinden in die Rolle
Planspiel Phase I: Korrespondenzen		
20 Min.	<ul style="list-style-type: none"> T schreiben erste Notizen und Statements in die Räume Die Spielleitung (SL) steht in einem weiteren Raum für Fragen zur Verfügung 	Positionierung als Rollen
20 Min.	<ul style="list-style-type: none"> SL teilt die Eilmeldung zum Gebäudeeinsturz in Dhaka (Intervention 1) in alle Räume T schreiben weiter Nachrichten und verhandeln Positionen zur verschärften Lage Zum Schluss: SL versendet Call for Interest (Intervention 2) mit einer Einladung zu einer gemeinsamen Videokonferenz 	Erarbeitung von Forderungen, Handlungsoptionen
Planspiel Phase II: Plenum		
15 Min.	<ul style="list-style-type: none"> SL kommt als <i>Politiker*in</i> (P) (wenn möglich verkleidet) hinzu, erzählt kurz von dem geplanten Gesetz und möchte die Interessen der Akteure wissen T werden der Reihe nach von P befragt, P hakt kritisch und moderiert die Diskussion P bedankt sich, zieht sich zur Reflexion zurück, macht die Kamera kurz aus, um Verkleidung loszuwerden, erscheint wieder als SL 	<p>Überblick zu verschiedenen Akteuren und Interessen</p> <p>Reflexion politischer Handlungsoptionen</p>
Auswertung, Informationen und Engagement		
15 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Energizer: Gruppe spielt „Such was“ SL leitet das Auswertungsgespräch an, T berichten über persönliche Erfahrungen im Spiel T sammeln gemeinsam, was sie für bessere Bedingungen im Textilhandel tun können 	<p>Reflexion über das Planspiels und die eigene Rolle</p> <p>Erarbeiten eigener Handlungsoptionen</p>

Technik

Video- und Sprach-Austausch:

Die fünf Akteursgruppen sollten von Beginn bis zur Planspielphase II intern im permanenten Austausch miteinander stehen können. Planspielphase II findet in einem Plenum, also dem Austausch aller T zur gleichen Zeit statt. Es macht Sinn, auf ein den T bereits bekanntes Tool zurückzugreifen.

Beispiele sind:

- Video-Konferenzen mit Jitsi oder Konferenz-E: <https://www.konferenz-e.de/>
- Kleingruppen in Video-Programmen z.B. über Zoom: <https://zoom.us/de-de/meetings.html>
- Telefonkonferenzen z.B. über MeetGreen: <https://meetgreen.de/>
- Sprachchannels z.B. über Discord: <https://discordapp.com/>

Digitale Räume

Die fünf digitalen Räume (+ 1 Fragen-Raum) dienen dem schriftlichen Austausch der verschiedenen Akteursgruppen untereinander. Immer zwei halten sich in einem Raum auf. Die Räume können einfache Chat-Räume sein oder digitale Pinnwände. Auch hier macht es Sinn, auf bereits benutzte Technik zurückzugreifen. Beispiele sind:

- Digitale Pinnwände mit PinUp: <https://pinup.com/>
 - Vorteile: Hier können Notizen auf einem Hintergrundbild eingefügt werden. Auf Notizzettel kann auch gezeichnet werden. Ein Chat ist parallel möglich. Die Notizen können in andere Räume weiter geteilt werden. Die kostenfreie Variante erlaubt das Erstellen von 10 Räumen. Eine Registrierung der T ist nicht notwendig.
 - Nachteile: Das Erstellen und Verschieben von Notizen hängt leider technisch immer wieder. Alle Akteure können in allen Notizen schreiben. Das kann schnell unübersichtlich werden.
- Digitale Pinnwände über Padlet: <https://de.padlet.com/>
 - Vorteile: Die Technik funktioniert sehr gut. Hintergrundbilder sind möglich. Verschiedene Raumstrukturen können gewählt werden. Eine Registrierung der T ist nicht notwendig.
 - Nachteile: Die kostenfreie Variante erlaubt lediglich das Erstellen von drei Räumen. Das Planspiel benötigt mindestens fünf.
- Chat-Räume auf verschiedenen Plattformen:
 - Vorteile: Die Kommunikation ist klar strukturiert und übersichtlich.
 - Nachteile: Die Akteursgruppen können nicht als Einheit auftreten. Ein Hintergrundbild, um die Räume thematisch voneinander zu trennen, ist oft nicht möglich. Es kann nicht gezeichnet werden.
- Etherpads auf verschiedenen Plattformen:
 - Vorteile: Die Technik funktioniert, alle T können gleichzeitig schreiben. Oft ist ein paralleler Chat möglich. Eine Registrierung der T und der SL ist nicht notwendig.
 - Nachteile: Jede*r kann an jedem Text weiterschreiben. Das kann unübersichtlich wirken. Ein Hintergrundbild ist auch hier nicht möglich.

Um die Räume authentisch zu gestalten, hatten sie jeweils unterschiedliche Hintergrundbilder:

- Öffentlicher Raum, Bangladesch: <https://unsplash.com/photos/TGipDy0v3Jc>
- Öffentlicher Raum Deutschland: https://unsplash.com/photos/sv79wYcB_nE
- Kundenservice: <https://pixabay.com/de/photos/speicher-kleidung-zu-speichern-4027251/>
- Konferenzraum: <https://pixabay.com/de/photos/konferenzraum-tisch-b%C3%BCro-gesch%C3%A4ft-768441/>
- Textilfabrik: <https://pixabay.com/de/photos/havanna-kuba-n%C3%A4hfabrik-arbeit-2269059/>

Notizen Politiker*in

Kurzinformationen Lieferketten

- Der deutsche Bundestag berät über ein Gesetz, dass Unternehmen, wie zum Beispiel große Modefirmen, zur Einhaltung aller relevanten Menschenrechte in der Lieferung verpflichtet.
- Konkret heie das:
 - C&M Mode kann von den Betroffenen vor einem deutschen Gericht verklagt werden und muss ihnen viel Geld zur Entschädigung zahlen.
 - Durch einen Beschwerdemechanismus können die Arbeiter*innen direkt an C&M Mode schreiben. C&M Mode müsste auf die Beschwerden reagieren.

Politiker*innen-Fragen:

- Wer sind Sie und wie sind Sie am Textilhandel beteiligt?
- Sind Sie zufrieden mit der derzeitigen Situation? Falls Nein, was fordern Sie?
- Hat sich seit dem Unfall etwas für die verändert?

Auswertung

Such Was-Energizer im Plenum

Um aus den Rollen zu fallen haben die Teilnehmenden maximal eine Minute Zeit einen Gegenstand zu organisieren. Wer als erstes damit wieder vor dem Computer sitzt hat gewonnen.

Sucht:

- Einen Gegenstand mit den Farben grün und orange (alternativ bei einem Sprach-Plenum: sucht einen Gegenstand der quietscht)
- Etwas, mit dem man Musik machen kann
- Kleidungsstück „made in Bangladesh“

SL-Fragen:

- Wie habt ihr euch in den Rollen geföhlt? Wie fiel es euch, ihre Interessen zu vertreten?
- Hat euch etwas überrascht oder erstaunt?
- Wie haben die anderen Rollen agiert? Wie kam das bei euch an?
- Habt ihr schon einmal etwas von den problematischen Arbeitsbedingungen in anderen Ländern gehört? Falls ja, wo auf der Welt? Bei welchen Produkten?
- Hat schon jemand etwas für bessere Arbeitsbedingungen getan? Was kann man tun? Jede*r sagt eine Handlungsmöglichkeit, von Kleidertauschpartys, eigenem Nähen und Upcycling über faire Produkte bis hin zu politischem Engagement.

Infoblätter

FairKleidung

Vision

Ihr seid Mitarbeiter*innen von FairKleidung, einer Nichtregierungsorganisation (NGO), die in vielen Ländern aktiv ist. Eure Vision ist es, sich für gerechtere Bedingungen im Textilhandel einzusetzen. Ein Schwerpunktland ist Bangladesch, eines der größten Textilproduzenten weltweit.



Standort Bangladesch

Um auf dem aktuellsten Stand zu sein, steht Ihr in engem Kontakt mit den Arbeiter*innen in Bangladesch und seid sehr interessiert daran, wie es ihnen geht und welche Missstände sie plagen. Ihr macht ihnen Mut, offen ihre Interessen an die Arbeitgeber zu schreiben. Neben Beratungen stellt Ihr auch den Kontakt zu Käufer*innen in Deutschland her, indem Ihr anbietet, Botschaften weiterzuleiten.

Standort Deutschland

In Deutschland veranstaltet Ihr Aktionen und erzählt den Käufer*innen von Kleidung von den Arbeitsbedingungen in Bangladesch. Vor kurzem habt Ihr eine Stadtrallye organisiert, um auf die Produktionsbedingungen in der Textilindustrie aufmerksam zu machen. Gerade bei Jugendlichen war die Aktion ein großer Erfolg.

Ihr seid überzeugt, dass die Käufer*innen viel an der derzeitigen Situation verändern können. Sie können zum Beispiel Druck auf die Modefirmen ausüben, damit diese nur bei Fabriken mit guten Arbeitsbedingungen einkaufen. Die Käufer*innen können auch damit drohen, gar nicht mehr bei einer Firma wie C&M Mode einzukaufen. Sie können stattdessen private Kleidertauschpartys veranstalten oder nur noch bei Firmen einkaufen, die faire Bedingungen garantieren (Fairtrade).

Nächste Schritte:

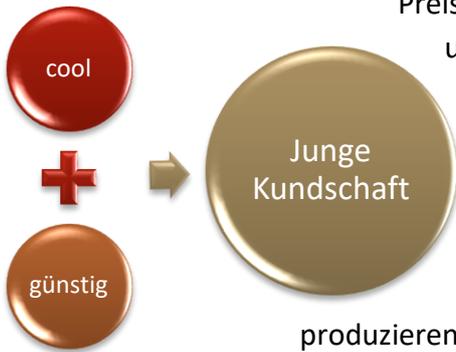
1. **Lernt Euch untereinander kennen. Benutzt hierzu den Online-Raum oder ein Telefon. Jede*r nennt den eigenen Namen und das liebste Kleidungsstück.**
2. **Überlegt euch ein Logo oder einen Slogan. Betretet den öffentlichen Raum in Bangladesch und postet oder ggf. zeichnet ihn.**
3. **Schreibt ein Statement an die Arbeiter*innen dort und fragt sie, wie es ihnen geht und ob sie Probleme haben.**
4. **Wenn Die Käufer*innen Euch im öffentlichen Raum in Deutschland um Rat fragen, schreibt Ihnen, dass sie Druck auf C&M Mode ausüben sollen und auch damit drohen können, gar nicht mehr dort einzukaufen.**
5. **Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten.**

Marketing Portfolio

C&M Mode

Corporate Identity

Ihr seid Manager*innen bei C&M Mode, einem angesagten Label in der unteren Preissequenz auf dem europäischen Markt. Eure Mode ist cool und dabei günstig zu kaufen. Das macht Euch gerade bei junger Kundschaft sehr beliebt.



Trends

Gerade habt Ihr eine neue Kollektion entworfen, nach dem neusten Trend direkt aus New York. Nun möchtet Ihr die Kleidung so schnell wie möglich produzieren lassen und sucht deshalb in Bangladesch nach Fabriken.

Bisher habt Ihr vorwiegend mit Stoff-Plaza zusammengearbeitet, doch nun habt Ihr gehört, dass TextilePro noch günstiger produzieren soll. Wenn ihr dort einkauft habt ihr 60% Gewinn beim Verkauf eines T-Shirts. Ihr seid jedoch noch nicht sicher, ob TextilePro auch alle Menschenrechte einhält. Skandale wären wirklich nicht gut für Euer Image.

Kundenorientierung

Damit Ihr weiterhin bei jungen Kunden angesagt bleibt, ist Euch der Kontakt mit den Käufer*innen sehr wichtig. Ihr versucht regelmäßig mit ihnen zu kommunizieren und ihre Meinung zu erfragen. Wenn sie unzufrieden sind, dann kommt Ihnen entgegen.

Nächste Schritte:

1. Lernt Euch untereinander kennen. Benutzt hierzu den Online-Raum oder ein Telefon. Jede*r nennt den eigenen Namen und das liebste Kleidungsstück.
2. Überlegt euch ein Logo oder einen Slogan. Betretet den Kundenservice und postet oder ggf. zeichnet ihn.
3. Schreibt ein Statement an die Käufer*innen dort und fragt sie nach ihrer Meinung.
4. Wenn Euch TextilePro im Konferenzraum ein Angebot macht, fragt sie, ob sie die Einhaltung der Menschenrechte garantieren können und versucht den Preis möglichst niedrig zu verhandeln.
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten.

Umsatzbericht TextilePro

Basisinformationen

Ihr seid Geschäftsführer*innen bei TextilePro, einer Textilfirma in Dhaka, Bangladesch. Ihr produziert Kleidung für westliche Modefirmen.

Stellung am Markt

TextilePro ist hinter ihrer größten Konkurrenz, Stoff-Plaza, die zweitstärkste Textilfabrik auf dem Markt.

Personalentwicklung

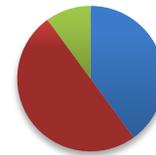
Euch ist es gelungen, günstige Arbeiter*innen vom Land anzuwerben. Ihnen zahlt Ihr weniger Gehalt als Stoff-Plaza seinen Arbeiter*innen zahlt. Darum könnt Ihr Eure Kleidung billiger verkaufen. Die Arbeiter*innen haben keine festen Verträge und Ihr könnt sie einfach kündigen, wenn sie Probleme machen.

Kundenorientierung

Gerade baut Ihr den Kontakt zur europäischen Modefirma C&M Mode aus. Die haben eine neue Kollektion entworfen und suchen eine kostengünstige Fabrik zur Produktion. Wie im Benchmarking steht, ist

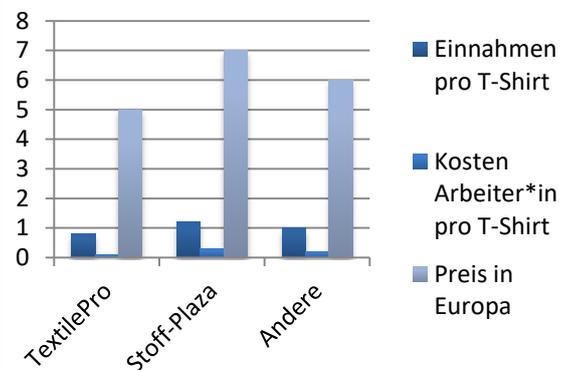
TextilePro im Moment der günstigste Anbieter auf dem Markt. Trotzdem produziert Ihr Kleidung in guter Qualität. Wenn C&M Mode bei euch einkaufen, gewinnen sie 60% des Verkaufspreises.

Textilsektor, Bangladesch



■ TextilePro
■ Stoff-Plaza
■ Andere

Benchmarking



Nächste Schritte:

1. Lernt Euch untereinander kennen. Benutzt hierzu den Online-Raum oder ein Telefon. Jede*r nennt den eigenen Namen und das liebste Kleidungsstück.
2. Überlegt euch ein Logo oder einen Slogan. Betretet den Konferenzraum und postet oder ggf. zeichnet ihn.
3. Schreibt ein Statement an C&M Mode dort und überzeugt sie von TextilePro.
4. Wenn sich die Arbeiter*innen in der Textilfabrik beschweren, droht Ihr Ihnen mit der Kündigung.
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten.

Steckbriefe Arbeiter*innen

1: Du bist **Barsha**, 16 Jahre alt und Dein liebstes Kleidungsstück ist ein roter Schal.

Deine Familie zog vor 5 Jahren vom Land nach Dhaka. Seither arbeitest Du mit Deinen Geschwistern in der Textilfabrik TextilePro.

Du kommst mit der harten Arbeit irgendwie klar, aber es macht Dich wütend, dass Deine kleinen Geschwister nicht zur Schule gehen können. Du hast gehört, die NGO FairKleidung setzt sich gegen die Arbeit von Kindern ein. Doch Deine Familie ist auf das Geld angewiesen. Du weißt, dass wenig Geld in Europa viel in Bangladesch wert ist und glaubst, wenn die Käufer*innen in Europa nur ein paar Cent mehr für ihre Kleidung zahlen würden, würde das Einkommen der Älteren reichen und die Jüngeren könnten zur Schule gehen. Bisher verdienst Du umgerechnet den Mindestlohn von 81,45 Euro im Monat. Du und viele anderen Arbeiter*innen fordert aber 160,00 Euro mindestens.

2: Du bist **Shamim**, 13 Jahre alt und Dein liebstes Kleidungsstück sind Deine Sandalen.

Du hast erst kürzlich bei TextilePro angefangen zu arbeiten. Eigentlich darfst Du das nicht, weil Du noch zu jung bist, aber so genau schauen sie da nicht hin und Du brauchst das Geld. Später einmal willst Du damit eine Ausbildung machen und Elektriker werden.

Die Arbeit in der Fabrik findest Du aber schon ziemlich anstrengend. Manchmal schuftest Du über 14 Stunden am Tag und hast nur selten frei. So hast Du fast nie Zeit, um mit Deinen Freunden Fußball zu spielen. Außerdem hast Du von einem Kollegen gehört, der beim Bauen einen Unfall hatte und einen Kredit nehmen musste, um zum Arzt zu gehen. Du hast Angst, Dich alleine bei der Fabrik zu beschweren, aber mit Deinen Kolleg*innen zusammen könntet Ihr vielleicht etwas erreichen.

3: Du bist **Hridi**, 19 Jahre alt und Dein liebstes Kleidungsstück ist ein grünes Kleid.

Du fürchtest, dass es Dir bald nicht mehr passen wird, denn Du bist schwanger. Du und Dein Mann arbeiten seit drei Jahren bei TextilePro. Es nervt Dich zwar schon eine Weile, dass Ihr dort so viel arbeiten müsst, aber seit Kurzem machst Du Dir noch größere Sorgen um die Zukunft Deiner Familie. Du und Dein Mann haben keine festen Verträge und Ihr seid auch nicht unfallversichert. Wenn das Kind zur Welt kommt, kannst Du erstmal nicht arbeiten und Ihr habt nur noch die Hälfte an Geld. Und was wenn einem etwas zustößt? Außerdem fragst Du Dich, ob das Einkommen später auch für das Essen und die Bildung Eures Kindes reicht. Du hast gehört, dass andere Arbeiter*innen sich beschweren möchten. Vielleicht erhältst Du so endlich einen festen Vertrag?

Nächste Schritte:

1. Lernt Euch untereinander kennen. Benutzt hierzu den Online-Raum oder ein Telefon. Jede*r nennt den eigenen Namen und das liebste Kleidungsstück.
2. Überlegt euch ein Logo oder einen Slogan. Betretet die Textilfabrik und postet oder ggf. zeichnet ihn.
3. Schreibt ein Statement an TextilePro dort und beschwert Euch über die Arbeitsbedingungen, die wenige Freizeit und, dass Ihr keine festen Verträge und Unfallversicherungen habt.
4. Wenn Euch die NGO FairKleidung im öffentlichen Raum fragt, wie es euch geht, berichtet auch Ihnen über die Probleme. FairKleidung ist auch im öffentlichen Raum in Deutschland aktiv und kann Eure Nachrichten weiterleiten.
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten.

Steckbriefe Käufer*innen

1: Du bist **Leon**, 14 Jahre alt und Dein liebstes Kleidungsstück ist ein blaues Hemd. Du gehst in die 8. Klasse und findest Schule ganz in Ordnung. Dein Lieblingsfach ist Wirtschaft. Weil Dein Taschengeld nicht so viel ist, trägst Du neben der Schule Zeitungen aus. Ab und zu gönnst Du Dir davon Kleidung bei C&M Mode. Hier findest Du eigentlich immer ein passendes Stück und zum Glück nicht zu teuer. Teurere Kleidung könntest Du Dir nicht leisten. Nur eines stört Dich: neulich hast Du in einer Doku gesehen, dass die Arbeitsbedingungen in der Textilindustrie in Bangladesch echt nicht gut sind. Du möchtest nicht, dass andere Menschen für Deine Kleidung leiden. Du kannst schwer glauben, dass auch C&M Mode in dieses schmutzige Business verwickelt ist.

2: Du bist **Anna**, 13 Jahre alt und Dein liebstes Kleidungsstück ist Deine Baseballcap. Du gehst in die 7. Klasse, hörst viel Musik und bist gerne mit Deinen Freundinnen unterwegs. Neulich habt Ihr bei einer Stadtrallye von FairKleidung, einer NGO in Eurer Stadt, mitgemacht. Eigentlich interessierst Du Dich nicht wirklich für Mode. Je weniger Geld Du für Kleidung aus gibst, desto mehr Konzerte kannst Du davon besuchen. In der Stadtrallye wurde Dir aber erst richtig bewusst, wie viel Kleidung in Europa eigentlich konsumiert wird. Durch FairKleidung hast Du erfahren, dass die Arbeitsbedingungen in anderen Ländern teilweise wirklich schlimm sind. Du und die anderen Käufer*innen möchtet gerne etwas dagegen unternehmen, aber Ihr wisst nicht so genau was.

3: Du bist **Marcel**, 15 Jahre alt, und Dein liebstes Kleidungsstück ist Deine neue Jogginghose. In Deiner Freizeit spielst Du sehr viel Fußball. Hier bekommst Du sogar ein Stipendium für Nachwuchssportler. Gerade auch mit Blick auf Deine Karriere ist es Dir sehr wichtig, Dich anständig anzuziehen. Wenn Du nicht gerade Fußball spielst, verbringst Du viel Zeit damit, nach cooler Kleidung zu suchen. Gerne gibst Du auch mal mehr Geld aus und mit dem Stipendium kannst Du Dir das locker leisten. Du findest, Kleider machen Leute und trägst nur Sachen von angesagten Marken. In den Nachrichten hast Du einmal gesehen, dass manche Firmen in anderen Ländern unter schlechten Arbeitsbedingungen Kleidung produzieren. So etwas findest Du nicht besonders cool. Eine Marke mit so einem Image würdest Du nicht wählen.

Nächste Schritte:

1. Lernt Euch untereinander kennen. Benutzt hierzu den Online-Raum oder ein Telefon. Jede*r nennt den eigenen Namen und das liebste Kleidungsstück.
2. Überlegt euch ein Logo oder einen Slogan. Betretet den öffentlichen Raum in Deutschland und postet oder ggf. zeichnet ihn.
3. Schreibt ein Statement an FairKleidung dort und fragt Sie, was Ihr gegen schlechte Arbeitsbedingungen in der Textilindustrie unternehmen könnt.
4. Wenn C&M Mode Euch im Kundenservice nach Eurer Meinung fragt, dann erkundigt Euch nach den Arbeitsbedingungen in Bangladesch.
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten.

Länderinformationen Bangladesch

Region: Südasien
Einwohnerzahl: ca. 165 Millionen
Hauptstadt: Dhaka



Bild: Bangladesh on the globe, TUBS [CC BY-SA 3.0]

Textilindustrie

Nach China produziert Bangladesch weltweit die meiste Kleidung. Das ist ziemlich beachtlich, wenn man bedenkt, wie klein das Land ist. In Deutschland wird die größte Menge davon gekauft. 2018 war das Kleidung im Wert von 4,87 Milliarden Euro. Die Textilindustrie in Bangladesch ist darum sehr einflussreich. Sie trägt viel zu

einem schnellen Wirtschaftswachstum bei. Leider geht das auch auf die Kosten der Umwelt und des Ökosystems im Land. Die Produktion eines einzigen T-Shirts braucht ca. 2.500 Liter Wasser, was zu einem Austrocknen der Landschaft führen kann.



Bild: Dhaka, Foto von Ahmed Hasan auf Unsplash

Arbeitsbedingungen

Durch die Textilindustrie haben viele Menschen Arbeit, zum Beispiel als Näher*innen. Insgesamt arbeiten dort etwa fünf Millionen Bangladescher*innen. Die meisten verdienen den Mindestlohn von monatlich umgerechnet 81,45 Euro. Mindestens die Hälfte davon müssen sie für Miete ausgeben. Der Rest reicht nicht für drei gesunde Mahlzeiten pro Tag oder für Medikamente und Arztbesuche. Die Arbeiter*innen müssen viele Stunden am Tag arbeiten, oft 14 oder mehr, und dürfen nur einmal am Tag eine Pause machen. Durch den Textilstaub bei der Produktion und immer der gleichen Körperhaltung werden sie schnell krank. Frei bekommen sie dann aber häufig nicht, auch dann nicht, wenn sie Kinder bekommen. In dieser Zeit müssen sie entweder hungern oder einen Kredit aufnehmen. Es passieren immer wieder Unfälle. Dabei sterben Arbeiter*innen, weil sie während der Arbeit in den Fabriken eingesperrt sind. Die Textilfabriken fürchten, dass sie sonst Kleidung klauen könnten.



Bild: NaZemi [CC BY-SA 3.0]

Informationen:

Ashraf, Hasan (2019), „Arbeitsbedingungen in der globalen Textilfabrik: Wessen Verantwortung?!“, *einfach und FAIR leben, Eine Welt Nachrichten Sachsen-Anhalt*, Nr. 33, S. 10-14.

Archer, Dan und Katharina Finger (2017), „Schuften für fast nichts“, *Zeit Online*: <https://www.zeit.de/gesellschaft/2017-02/bangladesch-dhaka-textilindustrie-billigloehne> (letzter Zugriff am 29.07.2019).

C&M Mode

... immer voll im Trend



T-Shirts & Tops schon
ab
9,99 €



Kleidung für den schicken Anlass
ab **13,45 €**



Hosen in jeder Länge und Größe, für Sie und für Ihn
nun schon ab **18,99€**



Glossar

Arbeitsbedingungen: Die Arbeitsbedingungen beschreiben die Faktoren, welche die Arbeiter*innen bei ihrer Arbeit beeinflussen. Hierzu zählen die Arbeitszeit, die Situation am Arbeitsplatz, der Gehalt, die Arbeitsverträge und die Versicherungen, zum Beispiel bei einem Unfall.

Benchmarking: Benchmarking ist der Vergleich von Produkten, Prozessen oder Methoden verschiedener Unternehmen. Es ist ein Instrument der Wettbewerbsanalyse und dient dazu, Verbesserungsmöglichkeiten herauszufinden.

Corporate Identity: Die Corporate Identity ist das Erscheinungsbild eines Unternehmens auf dem Markt. Sie beschreibt, wie das Unternehmen gerne von seinen Käufer*innen gesehen werden möchte.

Export: Wenn in einem Land Dinge hergestellt werden und in einem anderen Land verkauft werden, dann werden diese Güter als Export bezeichnet.

Import: Importe sind die Güter, welche in einem anderen Land produziert wurden. Viele Kleidungsstücke sind zum Beispiel für Deutschland Importwaren und für Bangladesch Exportwaren.

Kinderarbeit: Als Kinderarbeit wird alle regelmäßige Arbeit von Kindern unter 15 Jahren bezeichnet, für die sie Lohn erhalten und die sie davon abhält, zur Schule zu gehen.

Kleidertauschparty: Auf einer solchen Party bringen Menschen Kleidung mit, die sie nicht mehr anziehen. Jede*r kann sich neue gebrauchte Kleidung mitnehmen. Die übrig gebliebene Kleidung kann an lokale Initiativen oder Second Hand-Läden gespendet werden.

Mindestlohn: In vielen Ländern dürfen Menschen nicht weniger als eine bestimmte Summe durch ihre Arbeit verdienen. Eigentlich sollte der Mindestlohn so hoch sein, dass man gut davon leben kann. Oft ist er dennoch geringer.

Nichtregierungsorganisation (NGO): Eine Nichtregierungsorganisation (auf Englisch non-governmental organization: NGO) ist eine Organisation von Menschen mit dem gleichen Interesse, welche unabhängig von Staaten und Regierungen handelt. Häufig sind NGOs daher in verschiedenen Ländern aktiv.

Streik: Bei einem Streik entscheiden sich Arbeiter*innen dazu, für eine bestimmte Zeit nicht zu arbeiten, um auf schlechte Arbeitsbedingungen aufmerksam zu machen. Sie üben so Druck auf ihre Arbeitgeber aus, damit sie die Situation verbessern.

Textilindustrie: Als Textilindustrie wird die Produktion von Stoffen und Textilien, wie zum Beispiel Kleidung, bezeichnet. Hierzu zählen große Fabriken, aber auch kleinere Unternehmen.

Unfallversicherung: Wenn eine Person während ihrer Arbeit einen Unfall hat und sie ist unfallversichert, bekommt sie Geld zum Leben, obwohl sie nach dem Unfall nicht weiter arbeiten kann. Ohne Unfallversicherung hat diese Person ein großes Problem, da sie nicht weiter arbeiten kann und kein Geld verdient.

Interventionen

--- Eilmeldung ---

Katastrophaler Fabrikunfall in Dhakar

Heute Morgen stürzte in einem Vorort von Dhaka, der Hauptstadt von Bangladesch, ein Gebäude der Textilfabrik Stoff-Plaza ein und begrub tausende Menschen unter sich. Mehr als 5.000 Arbeiter*innen befanden sich zu diesem Zeitpunkt in der Fabrik. Hilfskräfte vor Ort rechnen mit bis zu 1000 Opfern. Die Zahl steigt stetig.



Bild: Nach dem Einsturz der Textilfabrik Rana Plaza suchen Menschen in den Trümmern nach Opfern und Überlebenden.
(© pickure-alliance/AP)

Insidern zufolge haben Arbeiter*innen schon gestern Risse in dem Gebäude entdeckt. Viele Menschen wurden trotzdem gezwungen, ihre Arbeit fortzusetzen. Stoff-Plaza ist neben TextilePro eine der größten Modefabriken in Bangladesch. Sie produzieren hauptsächlich Kleidung für den Export, unter anderem für europäische Modefirmen wie C&M Mode.

Bei dem heutigen Unfall verloren nicht nur viele Menschen ihr Leben; tausende Familien stehen plötzlich vor dem wirtschaftlichen Abgrund. Die Welt ist empört. Unterdurchschnittliche Löhne, zu lange Arbeitstage und kaum Freizeit sowie keine Unfallversicherungen sind nur einige der Probleme in dem Industriezweig.

Es ist damit zu rechnen, dass weitere Arbeiter*innen in Bangladesch mit Streiks drohen. Auch Käufer*innen in Europa setzen nun verstärkt Mode-Firmen unter Druck. Was kann getan werden, damit so ein Unglück nicht noch einmal passiert?

--- Eilmeldung ---

Call for Interest

Politiker*innen des Deutschen Bundestages wollen die Interessen aller Akteure des Textilhandels erfahren, um sich eine Meinung zu einem neuen Gesetz zu bilden. Was sind Eure Positionen? Haben sie sich durch den Unfall in Dhaka verändert? Was fordert Ihr?

➔ Besucht das gemeinsame Plenum



Plenarsaal im Deutschen Bundestag, Times [CC BY-SA 3.0]

Info-E-Mails

E-Mail an T in der Rolle FairKleidung

Liebe*r ...,

herzlichen Glückwunsch! Du darfst **heute um XX Uhr** in die Rolle **eines Mitarbeiters/*einer Mitarbeiterin der NGO FairKleidung** schlüpfen! Eure Vision ist es, sich für gerechtere Bedingungen im Textilhandel einzusetzen. Hierfür seid ihr in mehreren Ländern aktiv. Im öffentlichen Raum in Bangladesch steht ihr im engen Kontakt mit den Arbeiter*innen vor Ort. Im öffentlichen Raum in Deutschland kommt ihr mit Käufer*innen ins Gespräch.

Im Anhang zu dieser E-Mail findest Du weitere Informationen für Eure Rolle.

Insgesamt gibt es 5 Akteursgruppen: die Käufer*innen in Deutschland, die Modekette C&M, die Textilfabrik TextilePro, die Arbeiter*innen in Bangladesch und die NGO FairKleidung. Jede Akteursgruppe kann sich in zwei unterschiedlichen Räumen aufhalten, wo sie anderen Akteuren begegnet. So arbeiten beispielsweise die Arbeiter*innen in der Textilfabrik und können hier mit ihren Arbeitgeber*innen von TextilePro ins Gespräch kommen. Gleichzeitig können sie sich auch in den öffentlichen Raum in Bangladesch begeben, wo die NGO FairKleidung aktiv ist. Damit die Akteur*innen einer Gruppe sich rege beraten können, stehen sie während des Spiels im ständigen Austausch miteinander.

Nächste Schritte:

1. Bitte begeben dich um 15 Uhr in einen internen Austausch mit deinen Kolleg*innen von FairKleidung: **Link oder Anweisung zum Kleingruppen-Austausch**
Lernt Euch erst einmal kennen. Wie heißt Ihr? Was ist Euer liebstes Kleidungsstück?
2. Dann begeben Euch in den öffentlichen Raum in Bangladesch: **Link zum Raum**
Überlegt Euch ein gemeinsam wie ein **Logo oder ein Slogan** von Euch aussehen könnte. Eine*r zeichnet oder schreibt es in das hierfür vorgesehene Feld.
3. Wenn Ihr fertig seid kann es losgehen. Schreibt eine Nachricht an die Arbeiter*innen, die sich auch in diesem Raum aufhalten. Wichtig: Gebt an, dass Ihr FairKleidung seid.
4. Außerdem könnt Ihr auch den öffentlichen Raum in Deutschland betreten: **Link zum Raum**
Hier halten sich auch die Käufer*innen auf. Vielleicht haben sie für Euch schon eine Notiz hinterlassen?
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten. Ihr könnt auch Nachrichten weiterleiten, zum Beispiel von den Käufer*innen an die Arbeiter*innen und anders herum.

Wenn Du Fragen hast, kannst Du gerne während des Spiels den Frage-Raum betreten und einen Chat beginnen: **Link zum Raum**.

Bis später herzliche Grüße

XXX von der Spielleitung

E-Mail an T in der Rolle der Arbeiter*innen

Liebe*r ...,

herzlichen Glückwunsch! Du darfst **heute um XX Uhr** in die Rolle **eines Arbeiters/*einer Arbeiterin** schlüpfen! Mit deinen Kolleg*innen bist Du bei TextilePro in Bangladesch tätig. Doch ihr habt einige Gründe, unzufrieden zu sein. In der Textilfabrik könnt Ihr mit Euren Chefs von TextilePro in Kontakt treten. Gleichzeitig haltet Ihr Euch auch im öffentlichen Raum in Bangladesch auf. Dort ist die NGO FairKleidung aktiv und setzt sich für bessere Bedingungen in der Textilindustrie ein.

Im Anhang zu dieser E-Mail findest Du weitere Informationen für Eure Rolle.

Insgesamt gibt es 5 Akteursgruppen: die Käufer*innen in Deutschland, die Modekette C&M, die Textilfabrik TextilePro, die Arbeiter*innen in Bangladesch und die NGO FairKleidung. Jede Akteursgruppe kann sich in zwei unterschiedlichen Räumen aufhalten, wo sie anderen Akteuren begegnet. So kann beispielsweise C&M Mode im Kundenservice mit den Käufer*innen ins Gespräch kommen. Gleichzeitig können sie sich auch in den Konferenzraum begeben, um mit TextilePro zu verhandeln. Damit die Akteur*innen einer Gruppe sich rege beraten können, stehen sie während des Spiels im ständigen Austausch miteinander.

Nächste Schritte:

1. Bitte begeben dich um 15 Uhr in einen internen Austausch mit deinen Kolleg*innen: **Link oder Anweisung zum Kleingruppen-Austausch**
Lernt Euch erst einmal kennen. Wie heißt Ihr? Was ist Euer liebstes Kleidungsstück?
2. Dann begeben Euch in die Textilfabrik: **Link zum Raum**
Überlegt Euch ein gemeinsam wie ein **Logo oder ein Slogan** von Euch aussehen könnte. Eine*r zeichnet oder schreibt es in das hierfür vorgesehene Feld.
3. Wenn Ihr fertig seid kann es losgehen. Schreibt eine Nachricht an Eure Chefs von TextilePro, die sich auch in diesem Raum aufhalten. Wichtig: Gebt an, dass Ihr die Arbeiter*innen seid.
4. Außerdem könnt Ihr auch den öffentlichen Raum in Bangladesch betreten: **Link zum Raum**. Hier hält sich auch die NGO FairKleidung auf. Vielleicht haben sie für Euch schon eine Notiz hinterlassen?
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten. Ihr könnt auch Nachrichten weiterleiten, zum Beispiel von FairKleidung an TextilePro und anders herum.

Wenn Du Fragen hast, kannst Du gerne während des Spiels den Frage-Raum betreten und einen Chat beginnen: **Link zum Raum**.

Bis später herzliche Grüße

XXX von der Spielleitung

Liebe*r ...,

herzlichen Glückwunsch! Du darfst **heute um XX Uhr** in die Rolle **eines Geschäftsführers/*einer Geschäftsführerin von TextilePro** schlüpfen! Als Textilfabrik seid ihr gut im Geschäft. Um einen Auftrag der Modekette C&M an Land zu ziehen, könnt Ihr sie im Konferenzraum von Euch überzeugen. Gleichzeitig haltet Ihr Euch auch in der Textilfabrik auf. Dort sind die Arbeiter*innen angestellt.

Im Anhang zu dieser E-Mail findest Du weitere Informationen für Eure Rolle.

Insgesamt gibt es 5 Akteursgruppen: die Käufer*innen in Deutschland, die Modekette C&M, die Textilfabrik TextilePro, die Arbeiter*innen in Bangladesch und die NGO FairKleidung. Jede Akteursgruppe kann sich in zwei unterschiedlichen Räumen aufhalten, wo sie anderen Akteuren begegnet. So arbeiten beispielsweise die Arbeiter*innen in der Textilfabrik und können hier mit ihren Arbeitgeber*innen von TextilePro ins Gespräch kommen. Gleichzeitig können sie sich auch in den öffentlichen Raum in Bangladesch begeben, wo die NGO FairKleidung aktiv ist. Damit die (4-5) Akteur*innen einer Gruppe sich rege beraten können, stehen sie während des Spiels im ständigen Austausch miteinander.

Nächste Schritte:

1. Bitte begeben dich um 15 Uhr in einen internen Austausch mit deinen Kolleg*innen: **Link oder Anweisung zum Kleingruppen-Austausch**
Lernt Euch erst einmal kennen. Wie heißt Ihr? Was ist Euer liebstes Kleidungsstück?
2. Dann begeben Euch in den Konferenzraum: **Link zum Raum**
Überlegt Euch ein gemeinsam wie ein **Logo oder ein Slogan** von Euch aussehen könnte. Eine*r zeichnet oder schreibt es in das hierfür vorgesehene Feld.
3. Wenn Ihr fertig seid kann es losgehen. Schreibt eine Nachricht an C&M Mode, die sich auch in diesem Raum aufhalten. Wichtig: Gebt an, dass Ihr von TextilePro seid.
4. Außerdem könnt Ihr auch die Textilfabrik betreten: **Link zum Raum**. Hier halten sich Eure Arbeiter*innen auf. Vielleicht haben sie für Euch eine Notiz hinterlassen?
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten. Ihr könnt auch Nachrichten weiterleiten, zum Beispiel von C&M an die Arbeiter*innen und anders herum.

Wenn Du Fragen hast, kannst Du gerne während des Spiels den Frage-Raum betreten und einen Chat beginnen: **Link zum Raum**.

Bis später herzliche Grüße

XXX von der Spielleitung

E-Mail an T in der Rolle von C&M Mode

Liebe*r ...,

herzlichen Glückwunsch! Du darfst **heute um XX Uhr** in die Rolle **eines Managers/*einer Managerin von C&M Mode** schlüpfen! Als Modekette seid ihr gut im Geschäft. Um weiterhin angesagt zu bleiben, ist Euch die Meinung der Käufer*innen sehr wichtig. Im Kundenservice könnt Ihr sie dazu befragen. Gleichzeitig such Ihr neue Produzenten für Eure Ware und trefft Euch mit TextilePro im Konferenzraum.

Im Anhang zu dieser E-Mail findest Du weitere Informationen für Eure Rolle.

Insgesamt gibt es 5 Akteursgruppen: die Käufer*innen in Deutschland, die Modekette C&M, die Textilfabrik TextilePro, die Arbeiter*innen in Bangladesch und die NGO FairKleidung. Jede Akteursgruppe kann sich in zwei unterschiedlichen Räumen aufhalten, wo sie anderen Akteuren begegnet. So arbeiten beispielsweise die Arbeiter*innen in der Textilfabrik und können hier mit ihren Arbeitgeber*innen von TextilePro ins Gespräch kommen. Gleichzeitig können sie sich auch in den öffentlichen Raum in Bangladesch begeben, wo die NGO FairKleidung aktiv ist. Damit die (4-5) Akteur*innen einer Gruppe sich rege beraten können, stehen sie während des Spiels im ständigen Austausch miteinander.

Nächste Schritte:

1. Bitte begeben dich um 15 Uhr in einen internen Austausch mit deinen Kolleg*innen: **Link oder Anweisung zum Kleingruppen-Austausch**
Lernt Euch erst einmal kennen. Wie heißt Ihr? Was ist Euer liebstes Kleidungsstück?
2. Dann begeben Euch in den Kundenservice: **Link zum Raum**
Überlegt Euch ein gemeinsam wie ein **Logo oder ein Slogan** von Euch aussehen könnte. Eine*r zeichnet oder schreibt es in das hierfür vorgesehene Feld.
3. Wenn Ihr fertig seid kann es losgehen. Schreibt eine Nachricht die Käufer*innen, die sich auch in diesem Raum aufhalten. Wichtig: Gebt an, dass Ihr C&M Mode seid.
4. Außerdem könnt Ihr auch den Konferenzraum betreten: **Link zum Raum**. Hier trefft Ihr Euch mit der Textilfabrik TextilePro. Vielleicht hat sie für Euch eine Notiz hinterlassen?
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten. Ihr könnt auch Nachrichten weiterleiten, zum Beispiel von TextilePro an die Käufer*innen und anders herum.

Wenn Du Fragen hast, kannst Du gerne während des Spiels den Frage-Raum betreten und einen Chat beginnen: **Link zum Raum**.

Bis später herzliche Grüße

XXX von der Spielleitung

E-Mail an T in der Rolle der Käufer*innen

Liebe*r ...,

herzlichen Glückwunsch! Du darfst **heute um XX Uhr** in die Rolle **eines Käufers/*einer Käuferin** schlüpfen! Ihr haltet Euch gerne im öffentlichen Raum in Deutschland auf. Dort ist auch die NGO FairKleidung aktiv und berichtete über besorgniserregende Zustände in der Textilindustrie. Ihr kauft bisher am liebsten bei C&M Mode ein. Im Kundenservice fragen sie Euch regelmäßig nach Eurer Meinung.

Im Anhang zu dieser E-Mail findest Du weitere Informationen für Eure Rolle.

Insgesamt gibt es 5 Akteursgruppen: die Käufer*innen in Deutschland, die Modekette C&M, die Textilfabrik TextilePro, die Arbeiter*innen in Bangladesch und die NGO FairKleidung. Jede Akteursgruppe kann sich in zwei unterschiedlichen Räumen aufhalten, wo sie anderen Akteuren begegnet. So arbeiten beispielsweise die Arbeiter*innen in der Textilfabrik und können hier mit ihren Arbeitgeber*innen von TextilePro ins Gespräch kommen. Gleichzeitig können sie sich auch in den öffentlichen Raum in Bangladesch begeben, wo die NGO FairKleidung aktiv ist. Damit die (4-5) Akteur*innen einer Gruppe sich rege beraten können, stehen sie während des Spiels im ständigen Austausch miteinander.

Nächste Schritte:

1. Bitte begeben dich um 15 Uhr in einen internen Austausch mit deinen Kolleg*innen: **Link oder Anweisung zum Kleingruppen-Austausch**
Lernt Euch erst einmal kennen. Wie heißt Ihr? Was ist Euer liebstes Kleidungsstück?
2. Dann begeben Euch in den öffentlichen Raum in Deutschland: **Link zum Raum**
Überlegt Euch ein gemeinsam wie ein **Logo oder ein Slogan** von Euch aussehen könnte. Eine*r zeichnet oder schreibt es in das hierfür vorgesehene Feld.
3. Wenn Ihr fertig seid kann es losgehen. Schreibt eine Nachricht die NGO FairKleidung, die sich auch in diesem Raum aufhalten. Wichtig: Gebt an, dass Ihr die Käufer*innen seid.
4. Außerdem könnt Ihr auch den Kundenservice von C&M Mode betreten: **Link zum Raum**.
Vielleicht haben sie für Euch eine Notiz hinterlassen?
5. Nun könnt Ihr weiter schreiben und antworten. Ihr könnt auch Nachrichten weiterleiten, zum Beispiel von FairKleidung an C&M Mode und anders herum.

Wenn Du Fragen hast, kannst Du gerne während des Spiels den Frage-Raum betreten und einen Chat beginnen: **Link zum Raum**.

Bis später herzliche Grüße

XXX von der Spielleitung