

HOME / UNSERE GESCHICHTEN / DIE **KRISENSIMULATION DER LEBENSMITTELKETTENREAKTION ENDET MIT DER GLOBALEN CO2-STEUER**



## Die Krisensimulation der Lebensmittelkettenreaktion endet mit der globalen CO2-Steuer

---

# Klima, Hunger, Unruhen und steigende Lebensmittelpreise kamen diese Woche beim Food Chain Reaction-Spiel in Washington DC zusammen. Die Zusammenarbeit hat meist gewonnen.

12. November 2015

Am Montag und Dienstag versammelten sich 65 internationale Politiker, Akademiker, Geschäftsleute und Vordenker am Hauptsitz des World Wildlife Fund in Washington DC, um herauszufinden, wie die Welt auf eine zukünftige Nahrungsmittelkrise reagieren würde.

Das Spiel führte die Spieler vom Jahr 2020 bis 2030. Wie prognostiziert, brachte das Jahrzehnt zwei große Lebensmittelkrisen mit Preisen, die sich 400 Prozent des langjährigen Durchschnitts näherten; eine Reihe klimabedingter Extremwetterereignisse; Sturz von Regierungen in Pakistan und der Ukraine; sowie Hungersnöte und Flüchtlingskrisen in Bangladesch, Myanmar, Tschad und Sudan.

Cargill war neben dem WWF, dem Center for American Progress und dem Center for Naval Analyses einer der Organisatoren von [Food Chain Reaction](#). Das Unternehmen wurde im Spiel von Corporate Vice President Joe Stone vertreten.

„Ich kann Ihnen nicht sagen, wie viele Diskussionen Leute aus anderen Teilen der Welt auf mich zugekommen sind und gesagt haben: ‚Wir schätzen Cargills Rolle in der [Nachhaltigkeit](#)‘ oder ‚Cargill ist so wichtig bei Lösungen für die [Ernährung der Welt](#)‘. Manchmal, wenn Sie bei Cargill sind, wissen Sie das nicht genug zu schätzen, aber wenn Sie von anderen hören, wie sehr sie von uns abhängig sind, um dies herauszufinden, erhöht dies unsere Verantwortung“, sagte Stone.



*Klima, Hunger, Unruhen und steigende Lebensmittelpreise kamen diese Woche beim Food Chain Reaction-Spiel in Washington DC zusammen. Die Zusammenarbeit hat meist gewonnen.*

## Ungewollte Konsequenzen

Zwei Tage lang erarbeiteten die Akteure – aufgeteilt in Teams für Afrika, Brasilien, China, die EU, Indien, die USA, internationale Wirtschaft und

Investoren sowie multilaterale Institutionen – in intensiven Verhandlungen ihre politischen Antworten.

Die Zusammenarbeit hat sich meist über den kurzfristigen individuellen Vorteil durchgesetzt. Die Teams haben sich verpflichtet, gemeinsam internationale Informationsnetzwerke und Frühwarnsysteme zu Hunger und Ernte aufzubauen, gemeinsam in intelligente Agrartechnologie zu investieren und globale Nahrungsmittelvorräte als Puffer gegen Klimaschocks aufzubauen.

Angesichts eines steilen Preisanstiegs mit drohender globaler Nahrungsmittelknappheit im Jahr 2022 hat die EU ihre Umweltvorschriften für die Landwirtschaft vorübergehend ausgesetzt und eine Fleischsteuer eingeführt. Beide Maßnahmen wurden 2025 schnell wieder rückgängig gemacht, als sich die Ernten wieder normalisierten und die Spannungen im hypothetischen Universum nachließen.

Das auffälligste Ergebnis war jedoch eine Vereinbarung zwischen den USA, der EU, Indien und China, die für die 20 größten Treibhausgasemittenten eintreten, um eine globale Kohlenstoffsteuer einzuführen und die CO2-Emissionen im Jahr 2030 zu begrenzen.

„Wir haben gelernt, dass eine CO2-Steuer in den kommenden Jahren möglich ist“, bestätigte Stone. „Aber bevor wir darüber nachdenken können, mit einer solchen Maßnahme fortzufahren, müssen wir sie studieren und viel besser verstehen. Wir müssen plötzliche Marktverzerrungen und unvorhergesehene Folgen vermeiden.“

Stone sagte, er sei beeindruckt von der Komplexität des Spiels und den Konsequenzen zweiter und dritter Ordnung einiger der getroffenen Entscheidungen. „Nehmen Sie die Fleischsteuer, die Europa einführen wollte, und denken Sie darüber nach. Welches Fleisch werden Sie besteuern – bedeutet das auch Geflügel und Rindfleisch oder Aquakultur? Wo wird die Steuer erhoben, wohin fließt das Geld, was sind die unbeabsichtigten Folgen?“

### **„Nicht nur Feuer löschen“**

Das Spiel wurde im Laufe von Monaten mit maximalem Realismus entwickelt. Das Szenario wurde aus Ereignissen abgeleitet, die sich tatsächlich in der realen Welt ereignet haben, wie die Nahrungsmittelkrise von 2008-2009 oder die heißesten Jahre und Monate der letzten Zeit, die es je gab.

Cargill-Ökonom Tim Bodin, der das Spiel mitentwickelte und in der Jury saß, die die Bewegungen des Teams bewertete, sagte, er sei vom Grad der Zusammenarbeit überrascht. „Die meisten Leute begannen mit einer kurzfristigen Perspektive, wechselten aber ziemlich schnell zu langfristigen Maßnahmen – sie begannen, an der Stärkung der Widerstandsfähigkeit zu arbeiten, anstatt nur Feuer zu löschen.“

Der Realismus der Übung habe die Erwartungen übertroffen, sagte der ehemalige Mehrheitsführer im US-Senat, Tom Daschle, der als Mentor der Spieler fungierte. „Es ist viel näher an der realen Welt, als Sie denken. Die Leute, die hier spielen, sind sehr engagiert und ernst.“

[+ Kontakt](#)[+ Weltweit](#)[Datenschutzhinweise](#)  
[Betrugshinweis](#)  
[Cookies verwalten](#)[Nutzungsbedingungen der Website](#)  
[Bestellbedingungen](#)

© 2021 Cargill, Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.