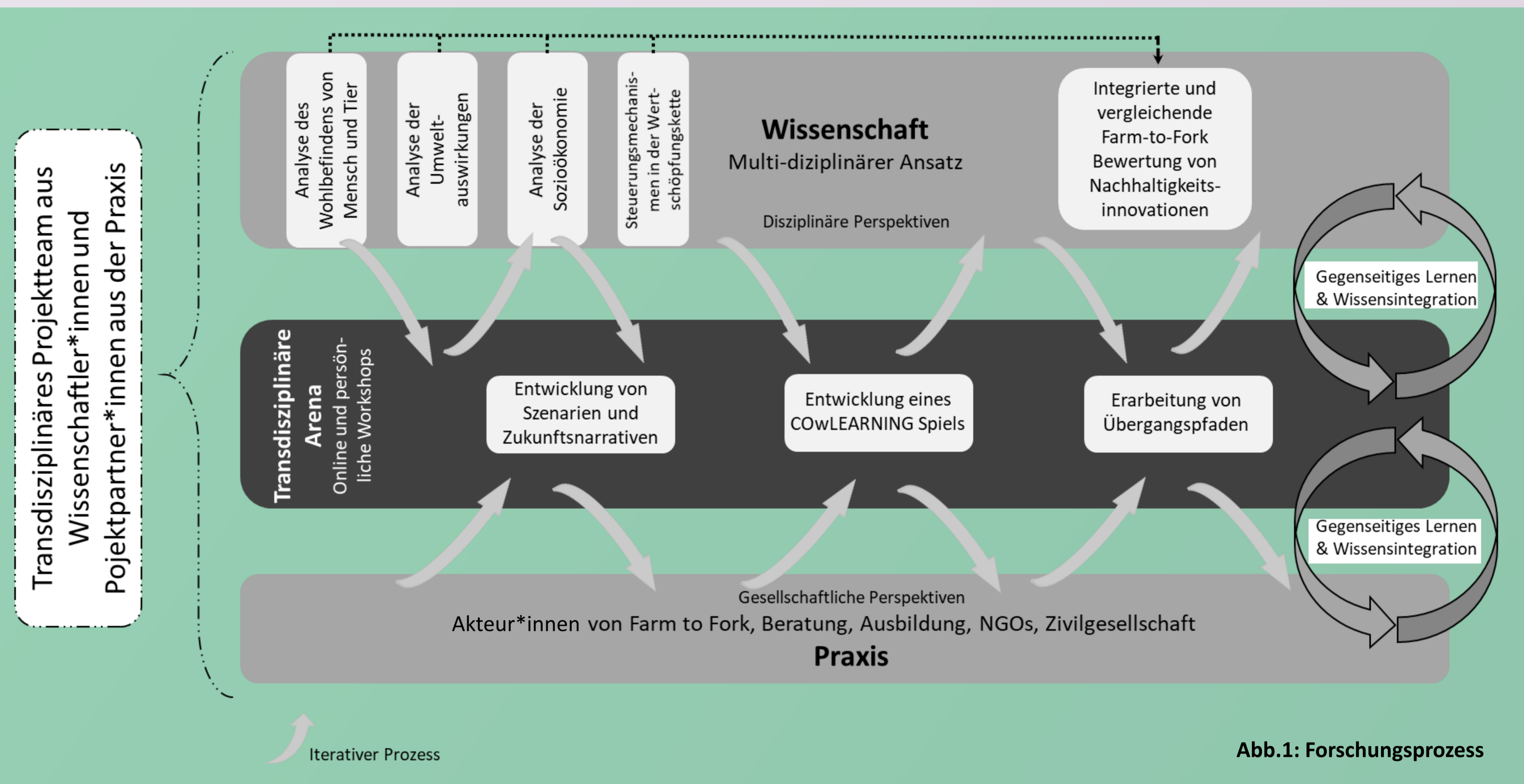




# Schluss mit Schuldzuweisungen: COWLEARNING für nachhaltige Rindfleisch- und Milchversorgung in Österreich

transdisziplinär = Experten aus Wissenschaft und Praxis arbeiten auf Augenhöhe zusammen. Sie bringen ihr unterschiedliches Wissen ein, um komplexe Probleme zu lösen.

**Ziel** In einem transdisziplinären Ansatz, gemeinsam mit verschiedenen Interessengruppen Wege finden, um die Milch- und Fleischversorgung tiergerechter, ökologischer, wirtschaftlich und sozial nachhaltiger zu gestalten. Dabei kombinieren wir Fachwissen aus Sozial-, Umwelt-, Agrar- und Veterinärwissenschaften mit dem praktischen Wissen derjenigen, die direkt an der Rinderzucht und -haltung, Verarbeitung, Vermarktung und Konsum von Milch und Fleisch beteiligt sind.

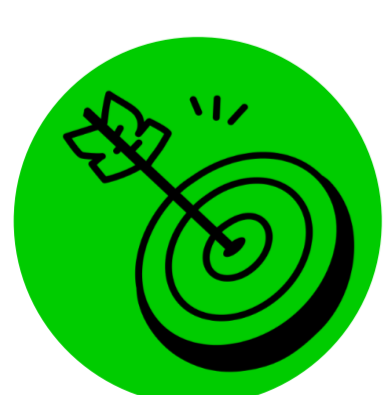


**Methoden** In regelmäßigen Workshops initiieren wir einen gemeinsamen Lernprozess. Mittels qualitativer und quantitativer Erhebungsmethoden untersuchen wir Ansätze in der Milch- und Fleischproduktion, wie kuhgebundene Kälberaufzucht und weidebasierte Produktion, sowie alternative Lebensmittelversorgungssysteme. Wir bewerten diese nach ökologischen, ökonomischen, sozialen und tierwohlorientierten Nachhaltigkeitskriterien und prüfen ihre Skalierbarkeit. Zudem entwickeln wir Szenarien und ein COWLEARNING Spiel, um verschiedene Übergangsmöglichkeiten hin zu einer nachhaltigen Milch- und Rindfleischversorgung in Österreich zu erforschen.

## Zwei transdisziplinäre Methoden im Projekt

### Szenarien 2050

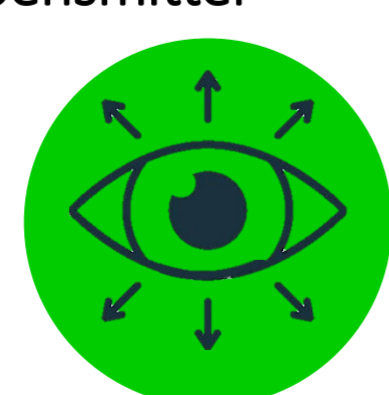
- Transdisziplinäre Entwicklung von Szenarien für eine zukunftsfähige Rindfleisch- und Milchversorgung Österreichs
- Mit 30 Akteur\*innen aus der transdisziplinären Arena



Gemeinsames Ziel, Herausforderungen zusammen meistern



Innovative Lösungen durch Dialog und Perspektivenwechsel



Visionäre Gestaltungskraft sichtbar machen



Optimismus bewahren

### COWLEARNING Spiel

- Transdisziplinäre Entwicklung eines „Rinderspiels“ (Serious Game)
- Fachwissen verschiedener Akteur\*innen der transdisziplinären Arena, Spiel-Designern und der Zielgruppe des Spiels (18-25jährige, urbane Bevölkerung)
- Thema: Wohl von Mensch-Tier-Natur (One Health/One Welfare)
- Alternate reality game über WhatsApp



Engagement fördern



Lernen und Wissensintegration erleichtern



Erforschen komplexer Nachhaltigkeits-herausforderungen



Verständnis und Dialog fördern

Cornelia Fischer; Alexandra Frangenheim; Stefan Hörtenhuber; Marianne Penker; Anna Rademann; Marie Louise Schneider; Susanne Waiblinger

BOKU University  
Institut für Nachhaltige Wirtschaftsentwicklung  
Feistmantelstraße 4, 1180 Wien  
cornelia.fischer@boku.ac.at

