

ÜBERZEUGEND EINFACH

Manche Geschichten treffen uns tief. Denn sie zeigen sehr deutlich, dass soziale Projekte im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung oft mit einfachen Mitteln auskommen und sich dabei sowohl ökonomisch als auch ökologisch rechnen. So wie in Kambodscha. Durch die Errichtung von 17.500 Biogas-Anlagen kann ein Teil der dortigen Bevölkerung eigenes Gas produzieren, das dringend zum Kochen und zur Beleuchtung benötigt wird. Aus einfachen Bauprodukten wie Ziegeln, Beton und PVC-Rohren zusammengebaut, bieten diese nur etwa 350 US-Dollar teuren Anlagen ein deutlich gesünderes und komfortableres Leben. Gleichzeitig gruppiert sich ein eigener Wirtschaftszweig um das Projekt und auch die Umwelt profitiert. Ein Quantensprung für die Bauernfamilien, deren Leben von Armut und Entbehrungen gekennzeichnet ist.

Man muss nicht in die Ferne schweifen, um auf einfache Hilfsmittel zu stossen, die eine enorme Verbesserung der Lebensqualität bedeuten. Der Folienproduzent Renolit stellte Menschen, die an der seltenen Mondscheinkrankheit Xeroderma pigmentosum leiden, kostenlos 1.000 Kilogramm einer PVC-Folie mit hoher UV-Beständigkeit zur Verfügung. Sie schützt die empfindliche Gesichtshaut der Betroffenen vor der gefährlichen UV-Strahlung, die ungefiltert enorme Schäden anrichten kann. So trauen sich die Erkrankten wieder zurück ins Tageslicht.

Dass PVC ausserdem Geschichte geschrieben hat, zeigt das 60-jährige Jubiläum der guten alten Vinyl-Schallplatte. Sie ist ein Beispiel für die Innovationskraft des Kunststoffes und beileibe nicht das Einzige. Auch Bodenbeläge und Fenster-Profile aus PVC blicken auf ein halbes Jahrhundert erfolgreichen Einsatz zurück. Und ständig kommen innovative Anwendungen hinzu, wie unser Interview mit Bernd Wiederhold von GEALAN zeigt. Fenster-Profile mit Innenkern aus PVC-Recyclat verfügen über die gleichen positiven Eigenschaften wie Rahmen aus Neumaterial. Ein gelungenes Beispiel für einen geschlossenen Material-Kreislauf, der die Ressourcen schont.

Wie immer finden Sie auch in dieser Ausgabe viele Beispiele für die facettenreiche Verwendung des Werkstoffes PVC. So wie in Basel, wo pünktlich zur Fussball-Europameisterschaft ein künstlicher Stadthimmel aus Netzvinyl die Strassen überspannt. Ein atemberaubendes Dach für die Besucher der Kunstmetropole.

Lassen Sie sich inspirieren und geniessen Sie die Lektüre. Und sagen Sie uns, welche Geschichte Ihnen besonders gut gefallen hat oder worüber Sie in Zukunft gerne etwas mehr lesen würden. Wir freuen uns immer auf Ihre Meinung und auf Ihre Vorschläge zu neuen spannenden Geschichten.

Norbert Helminiak
Werner Preusker

Herausgeber Starke Seiten

IMPRESSUM

Herausgeber Deutschland:
PVCplus
Kommunikations GmbH,
Am Hofgarten 1-2,
D-53113 Bonn
Telefon: +49-2 28-91 78 30
Telefax: +49-2 28-5 38 95 96
E-Mail: pvcplus@pvcplus.de
Internet: www.pvcplus.de
Verantwortlich: Werner Preusker

Herausgeber Schweiz:
PVCH-Arbeitsgemeinschaft
der Schweizerischen
PVC-Industrie,
c/o KVS,
Schachenalle 29c,
CH-5000 Aarau

Telefon: +41-62 832 7060
Telefax: +41-62 834 0061
E-Mail: info@pvch.ch
Internet: www.pvch.ch
Verantwortlich:
Norbert Helminiak

Gesamtauflage: 40.000

Redaktion/Koordination:
hl-dialog, Bonn
Gestaltung: signum [kom, Köln
Druck: Moecker Merkur, Köln

Titelbild:
Biogasanlage, SNV Cambodia,
Jan Lam

VIRTUELLER UNTERNEHMER

Mit dem neuen Online-Computerspiel „Vinylgame“ können Spieler virtuell ihr eigenes PVC-Unternehmen aufbauen und bei geschicktem Agieren reichlich Profit machen. Doch erfolgreich ist nur, wer gleichzeitig die Nachhaltigkeit seiner Produkte fördert. Realisiert für Vinyl 2010, die europäische Initiative zur nachhaltigen Entwicklung von PVC-Produkten, orientiert sich das Spiel dabei an der harten Realität.



Die Akteure haben die Aufgabe, die täglichen sozioökonomischen und ökologischen Entscheidungen mit ihren wirtschaftlichen Interessen in Einklang zu bringen. Auch wenn es viel Spass macht, sich auf dieses virtuelle Spiel einzulassen, so machen die dort getroffenen Entscheidungen doch eines ganz schnell deutlich: Für die Industrie ist es eine echte Herausforderung, das gewünschte wirtschaftliche Wachstum mit Zielen der nachhaltigen Entwicklung zu vereinbaren. Wer ausschliesslich auf Profit setzt, ohne sich um die Sicherheit seiner Produkte, die Folgen für die Umwelt und Recycling-Lösungen zu kümmern, muss die Konsequenzen tragen. Schliesslich ist die Gesellschaft in das virtuelle Szenario eingebunden, ebenso wie der Handel. Und beide können den Spieler extrem unter Druck setzen.

Vinyl-Spiel. „Ich interessiere mich wirklich für die Umsetzung der nachhaltigen Entwicklung. Sie beeinflusst mein Kaufverhalten. Aber während des Spiels, Auge in Auge mit wichtigen Investment-Entscheidungen unter extremem Zeitdruck erreichte ich bei der Nachhaltigkeit nur ein Ergebnis von 14 Prozent. Offensichtlich muss ich noch einiges darüber lernen, was einen guten Geschäftssinn ausmacht und wie man eine nachhaltige Industrie entwickelt“, so die virtuelle Unternehmerin.

Komplexe Branche

Vinyl 2010 stellte das Spiel auf der viertägigen Umweltkonferenz der Europäischen Kommission „Green Week 2008“ Anfang Juni in Brüssel vor und lud Teilnehmer aus ganz Europa ein, es auszuprobieren. Täglich wurde ein iPod shuffle an den Spieler vergeben, der das grösste wirtschaftliche Wachstum erzielte und gleichzeitig ein verantwortungsvolles Programm zur nachhaltigen Entwicklung realisierte. Der europäischen PVC-Organisation gelingt es mit diesem Spiel, Interessenvertretern die Komplexität der eigenen Branche näherzubringen. Und sie zeigt, wie eine freiwillige Selbstverpflichtung wie Vinyl 2010 die Herausforderung zur nachhaltigen Entwicklung seiner PVC-Produkte während ihres gesamten Lebens angehen kann.

www.vinyl2010.org



Katie LaZelle probierte das neue „Vinylgame“ zur Nachhaltigkeit aus.

Kein Zuckerschlecken

Katie LaZelle (26) vom Europäischen Parlament testete das

Pieter De Corte (Belgien), Elise Renault (Frankreich), Ana Roche (Portugal) und Andrzej Szeremeta (Polen) v.l.n.r. erreichten beim Spielen des „Vinylgame“ Top-Ergebnisse für nachhaltiges Management und gewannen je einen iPod shuffle.

