

2. Zukunftswerkstatt „NEUE ÖKONOMIE“: Wie soll sie in Oberbarmen und Wuppertal aussehen? Wie ändern wir die Spielregeln unserer Wirtschaft?

im Rahmen des Projekts „Tag des guten Lebens 2023“

August-Bürger-Haus, Oberbarmen
18. Februar 2022



Werbung im Wuppertaler Hauptbahnhof,
eigene Aufnahme, 19.08.2022



Lebensmittel

Teilnehmende:

Liesbeth Bakker
Rüdiger Blaschke
Dieter Braun
Alban Fangmeier
Klaus Hess
Jan Koemmet
Holger Kreft (Konzept, Leitung und Dokumentation)
Gudrun Küppershaus
Georgina Manfredi
Petra Meyer
Rolf Schremb
Ute Zander
Rachid Zineddine

Vorbemerkungen

1. Warum beschäftigen wir uns mit „Neuer Ökonomie“?

Wir sollten uns stärker darüber verständigen, wie wir das Wirtschaften der Zukunft gestalten wollen. Vorher sollten wir uns auch noch klarmachen, wie denn das Wirtschaften heute funktioniert und was genau uns und unserer Mitwelt schadet. Das gilt auf allen räumlichen Ebenen von lokal bis global. Was soll besser laufen? Wie wir das Neugedachte auch tatsächlich einführen können, ist eine weitere Frage, auf die wir im weiteren Geschehen natürlich auch noch intensiver eingehen müssen. Die konkreten Projektvorschläge aus unserer Werkstatt helfen dabei.

2. Warum arbeiten wir mit einem *Spiel*, dessen Verlauf und Ergebnisse wir auswerten?

Spielerisch können wir Vieles leichter erfassen, schneller und leichter lernen. Veränderungen funktionieren nicht allein über unseren Verstand. Das ist inzwischen gut belegt. Voraussetzung dafür, dass wir diesen Weg des Lernens gehen können, ist, dass wir unsere möglichen Hemmungen gegenüber dem Spielen abbauen. Diese Hemmungen mögen in Vorstellungen begründet sein wie „Nur Kinder spielen“ oder „Spielen ist nicht seriös.“ Ebenso wichtig ist dann auch die Reflexion des Vorgehens und der Ergebnisse, damit wir möglichst viel aus unserem Tun und Unterlassen im Spiel lernen können.

3. Warum legen wir den Fokus auf *Spielregeln*?

Die Regeln in unserem Spiel stehen stark vereinfacht für alle von Menschen gemachten Vorgaben, für alles, was Vorgehensweisen und Verfahren regelt, also für alles, wodurch Abläufe in unserer Gesellschaft Struktur erhalten und gerahmt werden. Das können Vorgaben sein, die organisch über die Jahrhunderte gewachsen sind, auch eigene innere Überzeugungen oder soeben erlassene Gesetze. Dies alles zusammen bildet den teilweise kaum merklichen Hintergrund unseres alltäglichen Tuns und Lassens.

Ziele der Werkstatt

Block 1 (bis zur Pause)

- Übertragung der Spielerfahrungen aus der ersten Zukunftswerkstatt am 15.10.2022 auf die uns umgebende Wirklichkeit (Reise nach Jerusalem original und „gehackt“)
- Entwickeln von visionären Verbesserungen
- erste Überlegungen zur Entwicklung von Spielideen, die die visionären Verbesserungen aufgreifen

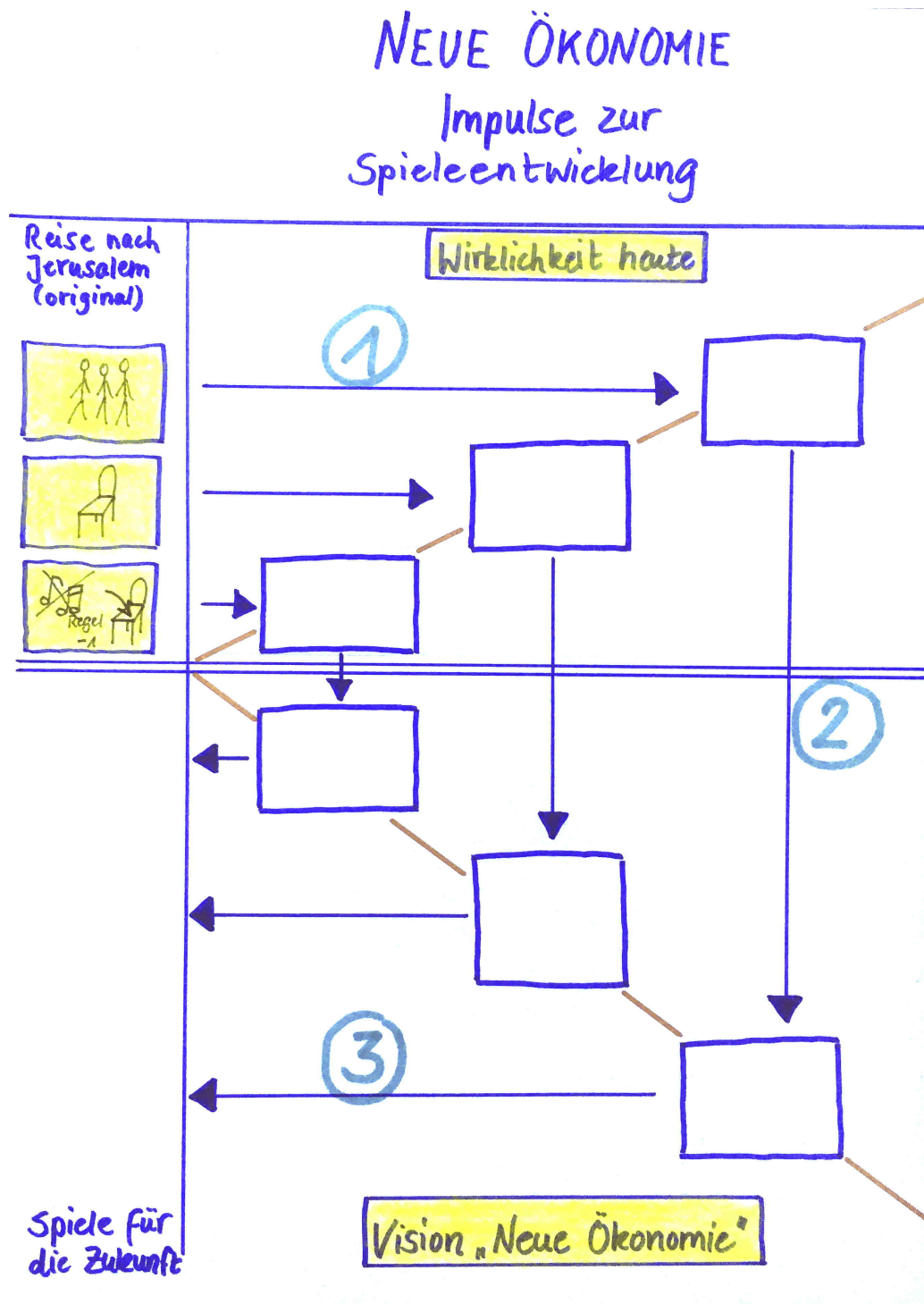
Block 2 (nach der Pause)

- Vorstellen von Projektansätzen, die in Wuppertal bzw. in Oberbarmen-Wichlinghausen neue, bessere Spielregeln verwirklichen wollen

Vorgehen BLOCK 1: Aufbereitung der Reise nach Jerusalem (original)

Zunächst haben wir die Erfahrungen mit dem Spiel beim letzten Mal gemeinsam aufbereitet. Dazu wurde entsprechend den genannten Zielen ein zuvor vorbereitetes Auswertungschema für die drei Arbeitsschritte 1 - 2 - 3 genutzt (Abbildung).

Abbildung 1: Auswerteschema für die Originalfassung der Reise nach Jerusalem



Das regte die Teilnehmenden an, zu überlegen, was die drei Grundelemente (a. Mitspielende, b. Stühle, c. Spielregeln) des konventionellen Spiels in unserer Wirklichkeit repräsentieren.

Abbildungen 2 und 3: Beim Auswerten der Reise nach Jerusalem



Ergebnisse Block 1 (vor der Pause)

Was haben wir herausgefunden?

Schritt 1: Die heutige Situation erkennen und beschreiben

Reise nach Jerusalem - Was spiegelt die Originalversion von unserer Wirklichkeit wieder?

Gegliedert nach den drei wesentlichen Elementen

a.) die Mitspielenden

Sie repräsentieren in unserer Wirklichkeit **alle Menschen**.

Die Art und Weise, wie die Mitspieler:innen in der Originalversion miteinander umgehen, lässt sie als Menschen vom Typ Homo oeconomicus erscheinen. Sie entsprechen einem ausschließlich oder überwiegend rationalen Optimierer bzw. Nutzenmaximierer. Die Spielregeln (s.u.) fördern diese Seite in uns Menschen.

Wir kennen uns in den Rollen der Konsument:innen (von denen zugleich auch viele als Arbeitskräfte tätig sind) und Produzent:innen.

Ein mehr oder weniger bewusstes Ausklinken aus dieser Logik ist möglich, erfordert aber einen Aufwand, ein Abweichen von der Norm, Enttäuschen von Erwartungen, führt zu Schwierigkeiten, ggf. zu psychischen und physischen Verletzungen. Wer nicht mitmacht, muss „Sanktionen“ in Beziehungen in Kauf nehmen.

Viele haben nur noch wenig Bezug zur Natur, erscheinen oft distanziert oder ganz abgetrennt von natürlichen Vorgängen: Unsere Nahrung beschaffen wir aus Supermärkten oder zunehmend über das Internet und Lieferfirmen, Freizeit verbringen wir mit wachsenden Anteilen in virtuellen Welten, Krankheit und Tod werden oft verdrängt oder müssen eben mühsam wieder hereingeholt werden. Es kann auch Spaß machen, sich auf Wettbewerb bzw. Wettkampf mit Körperkontakt einzulassen, wenn es gewissermaßen spielerisch bleibt.

b.) die Stühle

Diese repräsentieren in der Wirklichkeit **unseren „Besitz“** im weitesten Sinn: verbrieftes Eigentum und allgemeine Zugriffs- und Verfügungsrechte: unser „Hab und Gut“, unsere Nahrung, die wir im Moment zur Verfügung haben, aber eben auch Grundstücke bzw. Immobilien, unser Geld in seinen verschiedenen, auch abgeleiteten Formen (Bargeld, Girogeld auf dem Bankkonto, aber auch „Geld“-Konten bei Zahlungsdienstleistern wie VISA), sogenannte Wertgegenstände (Kunstobjekte, Antiquitäten) und andere Vermögenswerte („Assets“), darunter auch Aktien (Anteilsrechte), Patente. Schließlich wurden auch immaterielle Werte genannt: die eigenen Kompetenzen, die eigene Bildung und Erfahrung, auch unsere Gaben.

c.) die Spielregeln

Die Spielregeln versinnbildlichen alle von Menschen gemachten Vorgaben, bewusste und unbewusste, hier auch als die **strukturellen Rahmenbedingungen unseres Wirtschaftens** bezeichnet. Bei der Originalversion gibt es nur drei Spielregeln:

1. Wenn die Musik stoppt, auf einen freien Stuhl setzen.
2. Ein bereits durch eine Person besetzter Stuhl darf nicht mehr besetzt werden.
3. Wenn die Musik wieder beginnt, wird wieder ein Stuhl entfernt, damit immer ein Stuhl zu wenig vorhanden ist.

Diese Regeln repräsentieren in der Wirklichkeit:

- Verfassungen und bürgerliche Gesetze
- religiöse Gesetze (Bibel, Koran, Thora u.a.)
- insbes. unser Eigentumsverständnis, etwa die Vorstellung, dass wir bestimmte Güter zu unserem Eigentum machen können
- Wirtschaftsregeln und daraus resultierende Mechanismen, die wiederum Wachstumszwänge und -treiber schaffen
- alle sich selbst verstärkenden Mechanismen in Bezug auf Einkommen, Vermögen, Unternehmensgrößen u.a., je mehr man hat, desto mehr kommt hinzu...
- Internetalgorithmen!

- Haltungen einschl. der allgemein geltenden Wertvorstellungen: unsere individuellen Haltungen, zu denen auch unsere eigenen Denkmuster, Überzeugungen und Glaubenssätze gehören, Motive wie Habgier, Neid, aber bspw. auch die Bereitschaft zu teilen; hinter vielen Motiven stecken Ängste als Treiber: die Angst durch zu schnellen Wandel oder den Verlust persönlicher Bindungen Sicherheit zu verlieren oder die Angst durch Vereinnahmung in seiner Entfaltung behindert und eingeengt zu werden

Kurzer Exkurs zum Thema Gerechtigkeit bzw. Gerechtigkeitsprinzipien:

- Unsere sogenannte westliche Gesellschaft wird stark geprägt durch das Leistungsprinzip. Dahinter steht der Wert der **Leistungsgerechtigkeit**. Es gilt eine unmittelbare Wechselseitigkeit beim Geben und Nehmen - oft über die sogenannten Märkte. Wenn ich gebe, will ich in ungefähr gleichem Wert (nach meiner persönlichen Einschätzung) etwas zurückerhalten bzw. mir nehmen dürfen. Etwas zurückbekommen kann also nur, wer selbst etwas „Interessantes“ zu bieten hat.
 - Oder alle bekommen gleich viel. Dann gilt **egalitäre Gerechtigkeit**. Bspw. beim Wahlrecht: „ein Mensch - eine Stimme“.
 - **Bedarfsgerechtigkeit** bedeutet dagegen: Ich bekomme was ich zum Leben brauche, also meinen Bedürfnissen entsprechend, gleichgültig, ob ich etwas geben kann oder nicht.
- Jenseits von Prinzipien der Gerechtigkeit gelten in unserer Gesellschaft (trotz „sozialer Marktwirtschaft“) bspw. auch noch **Grundsätze der sog. Rentenökonomie**. (Das ist ein wichtiger Fachausdruck, der nichts mit der wohlverdienten Altersrente zu tun hat.) Menschen können leistungslose Gewinne aus der Vermietung/Verpachtung von Wohnungen, Grundstücken, Zurverfügungstellen von Nutzungsrechten beziehen, zu deren Aufbau bzw. Erwerb sie u.U. nichts beigetragen haben. Zu den leistungslosen Gewinnen gehören auch Erbschaften. Wenn wir erben, müssen wir dafür ja nichts tun - außer vielleicht „wohlgefällige“ Kinder unserer Eltern gewesen zu sein.

Diese Werteprioritäten, Prinzipien und Regeln schaffen häufig künstliche Knappheiten. Viele Ressourcen sind endlich, aber Knappheit wird vor allem durch Menschen geschaffen. Viele Unternehmen, die in der Marketing-Dienstleistungsindustrie tätig sind, fördern das Entstehen von Bedürfnissen, die sonst nicht oder so nicht vorhanden wären. Damit soll die Nachfrage nach Produkten angeheizt werden. Angebotene Waren werden oft künstlich oder auch nur scheinbar verknappt, um deren Preise hochzutreiben: „Jetzt zugreifen! Letzte Gelegenheit! Es sind nur noch fünf Produkte vorhanden!“

Und unsere Bedürfnisse sind auch nicht grundsätzlich unendlich wie die Neoklassische Wirtschaftstheorie behauptet. Der entsprechende Artikel in Wikipedia geht darauf schon ganz gut ein (<https://de.wikipedia.org/wiki/Wirtschaften>). Knappheit wird zu einem Teil materiell äußerlich erzeugt, und auch das Gefühl in uns können wir auch zum Teil selbst beeinflussen, ohne uns damit selbst zu belügen.

Schritt 2: Unsere Vision formulieren

Dieses Mal nutzen wir ein Schnellverfahren, um zu einer ersten Vision zu kommen. Es gibt allerdings auch Verfahren zum Visionieren, die eine größere Intensität ermöglichen und zu sehr wertvollen Ergebnissen führen. Falls wir uns mal mehr Zeit nehmen können, dann empfehlen sich Zukunftsreisen, mit denen wir noch viel mehr unseres kreativen Potenzials nutzen würden, um auf dieser Grundlage zu überlegen, wie wir diese Zukunftsvision in die Wirklichkeit umsetzen können. Als Verfahren eignet sich das **Backcasting** besonders dafür. Ein ähnliches Verfahren ist die während der Hochzeit der Corona-Pandemie bekannt gewordene **Regnose**. Es geht dabei v.a. darum, dass wir uns in eine bessere Zukunft versetzen und dann überlegen, über welche Etappenziele und mit welchen konkreten Schritten wir dahin gekommen sein könnten. So passen eine ambitionierte Vision und konkrete praktische Schritte (aus dem jetzigen Augenblick heraus) gut zusammen!

Abbildung 4: Backcasting-Verfahren: Von der Vision zu konkreten nächsten Schritten

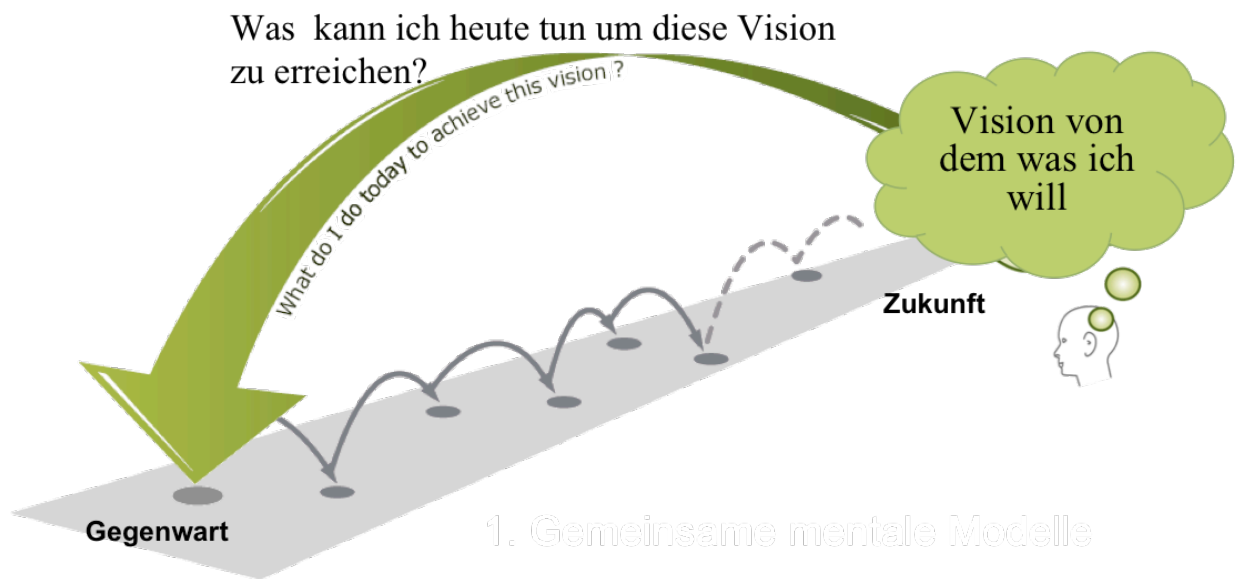
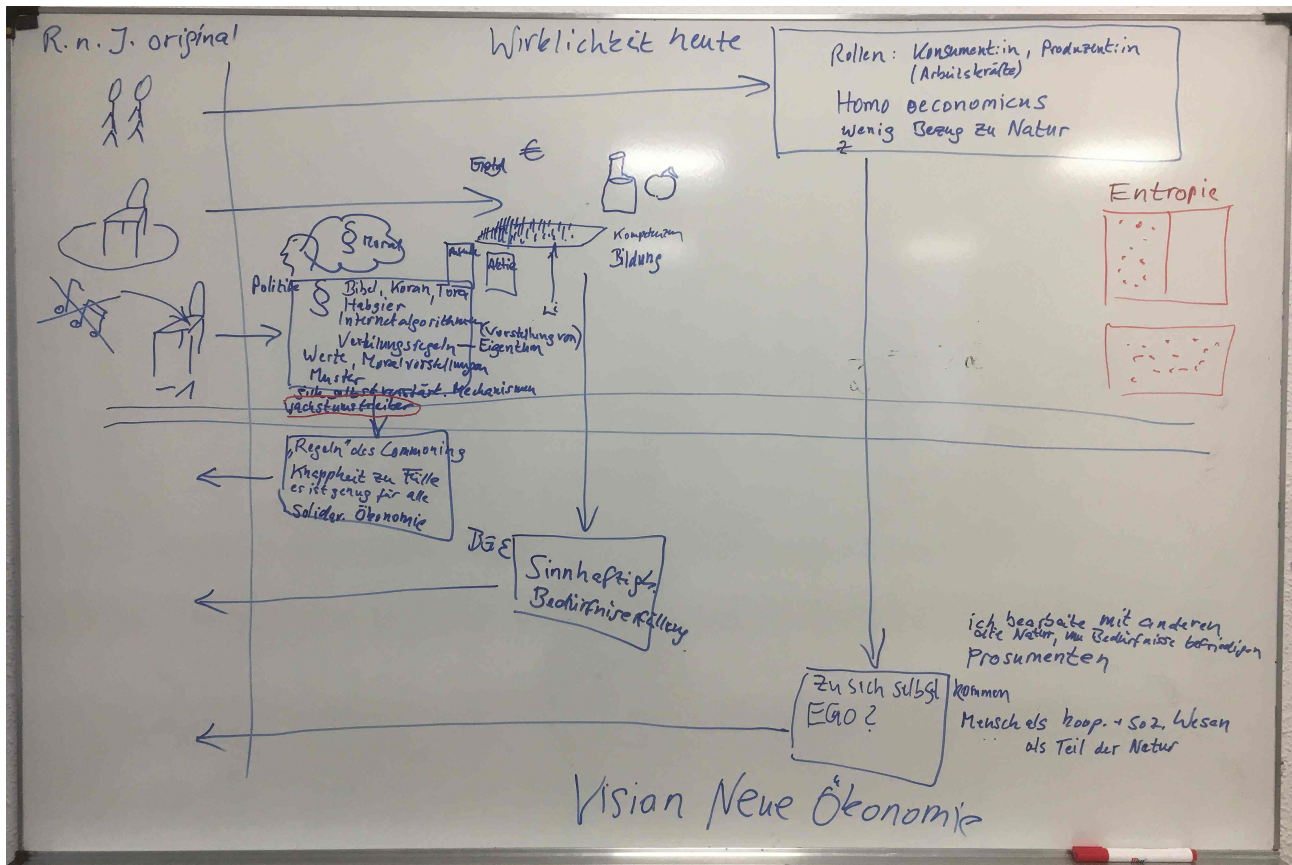


Abbildung 5: Auswerteschema mit Ergebnissen zu den Schritten 1 (Übertragen des Spiels in die Wirklichkeit) und 2 (Umdenken der wahrgenommenen Wirklichkeit in eine visionäre künftige Wirklichkeit)



a.) alle Menschen (im Spiel sind das die Mitspielenden)

- Welches Menschenbild wollen wir in möglichst naher Zukunft verwirklicht sehen und wollen wir pflegen? Statt des homo oeconomicus.
- Wir bearbeiten mit anderen die Natur, um unsere mehr oder minder ähnlichen oder auch gemeinsamen Bedürfnisse zu befriedigen. Statt immer nur Knappheiten zu bewältigen, die wir vorher vielleicht sogar bewusst oder unbewusst selbst erzeugt haben.
- Der Mensch ist ein kooperatives und soziales Wesen, mit vielen positiven Anlagen ausgestattet, die erkannt, gefördert und gepflegt werden.
- Wir alle sind Prosumenten (Konsumenten und Produzenten) zugleich.
- Wir sind Menschen, die ihr Ego bewusst „im Griff“ haben. Wir bekämpfen es aber auch nicht, weil das nicht viel bringen würde. Stattdessen haben wir alle unsere Sehnsüchte, Wünsche und Bedürfnisse so integriert haben, dass sie uns und die Gemeinschaft nicht „stören“.
- Wir „kommen zu sich selbst“, haben eine gute Verbindung zu uns und können daher auch gute Verbindungen zu anderen Menschen aufbauen und pflegen.
- Es ist genug für alle da! Es wird „nur“ anders (bedarfsgerechter) verteilt.

b.) unser „Besitz“ (im Spiel sind das die Stühle)

- Da es in unserer Zukunft künftig mehr um Sinnhaftigkeit und Bedürfniserfüllung gehen sollte, würde Besitz an Relevanz verloren haben.
- Alle verfügen über ein mehr oder weniger bedingungsloses, „auskömmliches“ Einkommen.

c.) Strukturelle Rahmenbedingungen unseres Wirtschaftens (im Spiel die Spielregeln)

In unserer Vision stehen Sinnhaftigkeit und Bedürfniserfüllung an der Spitze der Werteorientierungen.

1. Einkommen wird vorrangig nach Bedürfnissen verteilt - Bedarfsgerechtigkeit.
2. Menschen werden in einigen Fällen egalitär behandelt, da sie einander gleichwürdig sind. Das Prinzip der egalitären Gerechtigkeit findet demnach ebenfalls Anwendung.
3. Leistung, also das Prinzip der Leistungsgerechtigkeit wird sicher - zusätzlich - auch noch eine Rolle spielen.

Regeln des „Commoning“ und alle Grundsätze der anderen alternativ-ökonomischen Modelle und Leitbilder für das Zusammenleben wie Solidarische Ökonomie, Gemeinwohlökonomie, Donut-Ökonomie, Postwachstumsökonomie, Buen vivir (Gutes Leben), Ubuntu, ... kommen in Frage.

Wir entwickeln uns aus der Knappheit in die Fülle - materiell-evident wie auch gefühlt. Selbstverständliche müsste dieser Schritt auch in Verbindung mit konkreten Projekten weiter aufgefächert und präzisiert werden. Wir konnten aus Zeitgründen nur eine grundsätzliche Ausrichtung formulieren.

Schritt 3: Ideen für ein neues Spiel entwickeln

In diese letzte Arbeitsphase konnten wir aus Zeitgründen leider nicht mehr einsteigen.

Themen zur weiteren Vertiefung

Es tauchten weitere Themen auf, die teilweise zu Meinungsgettstreit unter den Teilnehmenden führten und die sich zur Vertiefung anbieten:

- Der Wunsch nach **Kreislaufwirtschaft** und die Erkenntnis, dass die **Entropie** (ein grundlegendes Maß für Unordnung) ohne Energiezufuhr ständig zunimmt: Wie geht das zusammen?
- **Geschichte des Knappheitsparadigmas**: Wie kam es zu den jetzigen Zuständen und den heutigen Handlungslogiken? Wie haben sich in den letzten 10.000 Jahren Menschheitsgeschichte Wirtschaft, Kultur, Soziale Verhältnisse und Naturaneignung über die Zeit verändert?

- Was sind sinnvolle **Transformationsstrategien**: Wie schaffen wir den Übergang? Wie organisieren wir die Ablösung des Alten und die Entwicklung und Ausbreitung des gewünschten Neuen? Wie kann denn das Neue in den vorhandenen Verhältnissen entstehen, sich darin entwickeln und entfalten, ohne das ihm die Luft zum Atmen und die Kraft zum Wachsen genommen wird und wie kann es sich ausbreiten? Und sollten wir erst „den Brand löschen“, den wir sehen oder sollten wir vor dem Löschen erst genauer klären, welchen der erkennbaren Brände wir wie löschen sollten?

Fazit zu Block 1 (Auswertung der Reise nach Jerusalem)

1. Der spielerische Ansatz in der ersten Werkstatt und die vertiefte Auswertung beim zweiten Termin funktionieren, jedenfalls für eine größere Anzahl von Teilnehmenden.
2. Widerstände gegen solches Vorgehen gab es auch hier wieder, in die eine wie in die andere Richtung: Einige Teilnehmende finden es unverständlich zu spielen, wenn es um Ökonomie geht. Andere finden dann die spätere Auswertung „verkopft“.
3. Aus verschiedenen Gründen (v.a. weil sich dieser Ansatz erst noch in der Erprobung befindet), wurde das Spiel und seine Auswertung auf zwei Werkstätten aufgeteilt. Dadurch ergaben sich die jeweils sehr unterschiedlichen Schwerpunkte.
4. Der Prozess der Spieleentwicklung soll zumindest noch zu einem vorläufigen Abschluss kommen.
5. Holger lädt alle Interessierten dazu ein, mit ihm gemeinsam den kombinierten Ansatz weiterzuverfolgen: spielerisch forschen - auswerten - Projekte entwickeln.

Ergebnisse BLOCK 2 (nach der Pause):

Projektideen und Projekte

Abbildungen 6 und 7: Bei der Vorstellung des Konzepts der Donut-Ökonomie





Übersicht über Projektideen und Projekte

Die Projektideen und Projekte werden in der chronologischen Reihenfolge genannt:

Projekt oder Projektidee	Initiator:in oder Ansprechpartner:in	weitere Infos
Wuppertal wird eine Donut-Ökonomie	Liesbeth Bakker und Holger Kreft	<ul style="list-style-type: none"> • https://goodlife.leeds.ac.uk/national-trends/pathways/ • https://doughnuteconomics.org/ • https://donutberlin.de/
Nichtverbreitungsvertrag für fossile Energien	Sabine Fischer (Projektidee vorgestellt von Holger Kreft)	• https://fossilfuel treaty.org/deu
Performance der S4F (Scientists for Future Wuppertal)	Holger Kreft für die S4F	laufende Zusammenarbeit; geprüft wird, ob die Donut-Ökonomie erlebbar gemacht werden kann
„Europas dreckige Ernte“ und „Bittere Orangen“	Rüdiger Blaschke	
Neue Wohlstandsmodelle für die Transformation	Klaus Hess für das Nicaragua-Büro	Projektantrag wurde bewilligt. Klaus lädt zur Mitarbeit ein.
Demokratie für politische Bildung	Georgina Manfredi	angeregt wurde, auch ökonomische Fragestellungen einzubeziehen, um alternative Entwicklungen anzustoßen
Donut-Ökonomie im Superblock „Sternstraße“	Gudrun Küppershaus	Vorschlag entstand im Workshop