

## Workshop 1 – 8. Dezember 2015: Greenpeace – Aktionsplanung und –durchführung



Der Workshop mit dem Titel „Aktionsplanung und –durchführung“ wurde von der Greenpeace Ortsgruppe Dresden durchgeführt. Zu Beginn haben die Teilnehmenden

Informationen zu möglichen Aktionsformen erhalten. Dabei ging es nicht um die klassische Aktion in Form einer Demonstration, vielmehr wurden Möglichkeiten gezeigt, wie auch mit wenigen Menschen wirkungsvolle Aktionen durchgeführt werden können.

Zu den gezeigten Varianten gehören direkte Aktionen (Besetzungen, Banner hängen), Flashmobs (als Spaßaktion, aber auch als politisches Werkzeug, zum Beispiel 2011 in Weißrussland, wo Menschen einfach klatschend auf Plätzen standen – und dafür verhaftet wurden), Guerilla-Projektion (am Beispiel von Greenpeace-Projektionen auf Kraftwerke, aber auch am Beispiel der Fossil-Free Gruppe Berlin am Berliner Rathaus), Hoax (gefälschte Pressemitteilungen), kreative Störungen (Banner bei Reden entrollen) und die prophetische Intervention (wozu die Critical Mass-Aktionen gehören).



Es stand von vornherein fest, dass keine dieser Aktionsformen in Frage kam, da die Vorbereitungszeit zu kurz war (die in dem Workshop geplante Aktion fand zwei Tage später statt) und ein Teil der Aktionen den rechtlich einwandfreien Rahmen verlassen hätte. Zur Erhöhung des Informationsgehalts und als Anreiz, die Gedanken in der späteren Brainstorming-Phase weiter kreisen zu lassen, wurden diese Aktionsformen dennoch präsentiert. Im Anschluss wurde gemeinsam gesammelt, welche Punkte bei der Planung einer Aktion abgedeckt werden müssen, sowohl in der Vorbereitung, als auch in der Durchführung.



Mit dem bis dahin gesammelten Vorwissen wurden die Rahmenbedingungen für die geplante Aktion vorgestellt. Dabei standen Ort und Zeit schon fest. Die eigentliche Aktionsidee wurde im nächsten Schritt determiniert. Dazu wurden die Teilnehmenden in zwei Gruppen aufgeteilt. In diesen sollte gebraintormt werden, welche Arten von Aktionen durchführbar wären. In die Überlegungen flossen verschiedene Randbedingungen mit ein. Beispielsweise welches Publikum man vor Ort erreichen möchte, welche Aussage die Aktion

haben soll, an wen sich die Aussagen der Aktion richten sollen. Aus den zahlreichen Ideen musste anschließend die beste gewählt werden. Nach einer kurzen Erläuterung jeder Idee durch die Gruppen wurden verschiedene Verfahren angewandt, um zu einem Konsens für die beste Aktion zu kommen. Den Teilnehmenden hat sich dabei gezeigt, wie anspruchsvoll die Ausarbeitung einer Konsenslösung mit einer größeren Anzahl Beteiligter sein kann.

## Zusammenfassung der Workshops



Die gefundene Idee wurde weiter ausgearbeitet. Am Folgetag bereiteten die Teilnehmer die Aktion vor, wiederum einen Tag später fand die Aktion auf dem Theaterplatz statt. In Eisbär- und Pinguinkostümen forderten die Teilnehmenden der Simulation die Rettung des Weltklimas. Den Menschen vor Ort wurde Informationsmaterial zur Thematik mitgegeben.

<http://www.dresden.greenpeace.de/>



## Workshop 2 – 8. Dezember 2015: arche noVa – Einfluss unserer Ernährung auf den Klimawandel



Im Rahmen des zweistündigen Workshops konnten die Teilnehmenden einen Einblick gewinnen, welchen Zusammenhänge zwischen der Lebensmittelerzeugung und emittierten Treibhausgasen bestehen und inwieweit unserer

Ernährungsstil somit den Klimawandel beeinflusst.

Dazu wurde am Beispielprodukt >Schokolade< die Globalität der Zutaten und die Komplexität der Verarbeitungsschritte in einem Weltspiel verdeutlicht. Anschließend wurde beleuchtet, wodurch bei der Herstellung des Produkts Treibhausgase entstehen und diese nach Kategorien (Transport, Energie zur Verarbeitung in Fabriken, Rohstoffanbau...) und ihrem Anteil am gesamten CO<sub>2</sub>-Ausstoß im Herstellungsprozess geordnet.



Dabei wurde ersichtlich, dass Faktoren wie der Transport, die Verpackung und Lagerung zwar (vermeidbare) Treibhausgase verursachen, jedoch gegenüber der Landwirtschaft nur eine untergeordnete Rolle spielen. Dies wurde anhand von Bildkarten (Energiegewinnung, Landwirtschaft, Viehhaltung, Transport...) visualisiert. Auf Grund des Einsatzes von nitratreichen Düngemitteln und der Milchviehhaltung werden bei der Gewinnung der Hauptzutaten Milch, Zucker und Kakao die meisten Treibhausgase in Form von Methan und Lachgasemissionen frei. Grafiken zur Gegenüberstellung der Emissionen (in CO<sub>2</sub>-Äquivalenten) verschiedener tierischer und pflanzlicher, sowie regionaler und importierter Lebensmittel, gaben den TN einen Überblick über die Klimaverträglichkeit einiger Lebensmittel.



Dabei wurde deutlich, dass pflanzliche Produkte viel weniger Treibhausgase verursachen als Tierische; Regionale & Saisonale weniger als Importierte; und Naturalien weniger als verarbeitete Produkte. Die Folgen konsequenter Umsetzung wurden durch eine Gegenüberstellung der Emissionsrate bei omnivorer, vegetarischer und veganer Ernährung verdeutlicht.

<https://arche-nova.org/de>

### Workshop 3 – 8. Dezember 2015: Polyluxus – Improvisation eines Klima-Liedes



In einem Mitmachkonzert von Polyluxus übernehmen die Zuhörer die Verantwortung für Inhalt und Stimmung eines Liedes. Dabei setzen sie sich mit einem Thema auseinander, persönliche Sichtweisen werden ausgetauscht, Probleme benannt und Lösungsansätze gesucht. Daraufhin wird dieser Dialog musikalisch und poetisch von den Künstlern interpretiert. Während Sprache oft differenziert, hat Musik die Eigenschaft, Menschen zu verbinden.

Die Teilnehmenden waren von der Idee, auf diese Weise Klimalieder entstehen zu lassen, fasziniert. Anfangs wurden viele verschiedene Ideen und Metaphern gesammelt. Gemeinschaftliches Handeln, Grenzen überwinden, Austausch und Teilen sowie Verantwortung übernehmen waren Kernthemen.

Zum Ende hin versuchten wir uns an einer Art „Lehrstück“ über globale Zusammenhänge. Wie ist unser tägliches Verhalten mit Klima und globaler Gerechtigkeit verbunden? Wie können wir ein Verständnis für uns relativ unbekannte, reale Lebenssituationen von Menschen auf der anderen Seite der Erde – und am anderen Ende der Produktionskette – entwickeln? Den Teilnehmenden war es wichtig, die Produktions- und Handelskette als eine Beziehung zwischen allen Beteiligten zu verstehen. Es entstand ein Lied, das die Perspektive eines Minenarbeiters deutlich machte. Dieser hatte sein gefestigtes Weltbild, sorgt so gut es geht für Familie und Heim und ist froh, dass er überhaupt eine Arbeit hat. Dass auf seiner Arbeitskraft ein ganz anderer Wohlstand fußt, war ihm kaum bewusst. Dieses Lied konnte zum Nachdenken anregen.



Die Teilnehmenden lernten hier eine zum Planspiel gegensätzliche Methode zur Begegnung mit dem Thema Klimawandel kennen. Allerdings war der Prozess nicht immer fließend. Für die konkrete inhaltliche Auseinandersetzung zwischen den Teilnehmenden ist nun eine Verbesserung der Moderation in Planung.

<https://wirsindpolyluxus.wordpress.com/>

## Workshop 4 – 9. Dezember 2015: UNICEF – Kinder im Krieg und auf der Flucht



Tagtäglich hören wir von Menschen, die Ihre Heimat Hals über Kopf aufgrund von Kriegen und Anfeindungen verlassen müssen. Ob Flüchtlinge aus Afrika, die verzweifelt versuchen das europäische Festland zu erreichen oder Millionen Syrer, die über die Landesgrenzen fliehen mussten und zum Teil in Flüchtlingscamps untergekommen sind – niemand wählt das Flüchtlingsdasein freiwillig.

Menschen werden vielmehr zu Flüchtlingen, weil ihre Menschenrechte und Grundfreiheiten bedroht und verletzt werden. Vor allem die Kinder trifft es dabei am härtesten. Doch was bedeutet es für ein Kind, aus seiner Heimat fliehen zu müssen? Warum machen sich Menschen auf diese schwere Reise? Wie schwierig sind der Weg und die Ankunft in dem neuen Land? Wie fühlt man sich dabei? Dem wollen wir gemeinsam auf den Grund gehen und uns an verschiedenen Stationen in die Situation eines Flüchtlingskindes hineinendenken und fühlen.



[www.dresden.unicef.de](http://www.dresden.unicef.de)

## Workshop 5 – 9. Dezember 2015: Gartennetzwerk – Neue Formen der Umweltbewegung



Ziel des Workshops war es, den Teilnehmenden das Konzept Minimalismus vorzustellen, und zwar als eine Möglichkeit, auf globale Probleme aktiv in der eigenen Lebenswelt zu reagieren. Um einen persönlichen Bezug herzustellen, wurden sie dazu aufgefordert, eigenes Konsumverhalten aus verschiedenen Perspektiven zu reflektieren und neue Handlungsansätze, inspiriert durch das Minimalismus-Konzept, zu entwickeln.

Der Theorieteil beschäftigte sich mit der Problemlage und Beweggründen für Konsumreduktion sowie Minimalismus als Lösungsansatz. Einige konkrete Alternativen zu einer konsumistischen Lebensweise wurden vorgestellt. Die praktische Auseinandersetzung mit persönlichen Konsummustern geschah anhand des 4-Quadranten-Modells nach Ken Wilber, welches eine vielperspektivische Herangehensweise ermöglichte.

Da theoretische und praktische Impulse mit dem jeweils selbst gewählten, eigenen Konsumverhalten verarbeitet wurden, werden sich die Teilnehmenden in ihrem Alltag an Inhalte und Methoden des Workshops erinnern. Am Workshop nahmen ca. 12 Personen teil.



<http://www.dresden-pflanzbar.de/>

## Workshop 6 – 9. Dezember 2015: Attac – Commons, das FischerInnenspiel



Das Spiel behandelt die Probleme bei der kollektiven Nutzung frei verfügbarer begrenzter natürlicher Ressourcensysteme – darunter sind in dem Spiel Commons zu verstehen. Ein solches Ressourcensystem kann beispielsweise ein Gewässer sein, dessen Fische den anliegenden BewohnerInnen als Lebensgrundlage dienen. Das Problem besteht darin, dass jedeR FischerIn persönlich und unmittelbar davon profitiert, wenn er/sie so viel fängt wie ihr/ihm möglich ist. Dagegen werden die Schäden an dem Ressourcensystem durch Überfischung sozialisiert, d.h. alle FischerInnen haben die Nachteile der Verringerung des Fischbestandes zu tragen. Zeigen mehrere FischerInnen dieses Verhalten, ist die Summe der entnommenen Ressourcen größer als die Regenerationsfähigkeit des Ressourcensystems, wodurch das Ressourcensystem zur Neige geht. Das bedeutet, dass die individuell rationale Entscheidung der NutzerInnen im Widerspruch zu einer nachhaltigen kollektiven Bewirtschaftung des Fischbestandes steht. Diese Situation ist in der Spieltheorie unter dem Begriff Gefangenendilemma bekannt.

Die klassische Ressourcenökonomik empfiehlt für den Umgang mit solchen Dilemmata in der Regel die Institution Staat als Überwachungsorgan oder kapitalistische privatwirtschaftliche Unternehmen, die allein aus Eigeninteresse an einem nachhaltigen Ressourcensystem interessiert seien. Diese Institutionen seien in der Lage ein Versiegen der Ressourcensysteme zu vermeiden.

Dabei ignoriert die klassische Ressourcenökonomik, dass frei verfügbare Ressourcensysteme in der Vergangenheit sehr wohl nachhaltig genutzt wurden und werden ohne einer der beiden Institutionen Staat und Unternehmen unterworfen zu sein. Elinor Ostrom (\*1933 +2012) hat die Verwaltung von solchen Ressourcensystemen empirisch untersucht und konnte nachweisen, dass eine von den NutzerInnen selbstbestimmte Organisation jenseits von Staat und Privatwirtschaft



häufig sinnvoller ist, als die beiden oben angesprochenen Institutionen. Ein wesentlicher Vorteil in selbstbestimmten Systemen sind geringe Transaktionskosten. Darunter sind die Kosten zu verstehen, die für den Austausch von Informationen, an der Erstellung von Nutzungsregeln und zur Durchsetzung dieser Regeln sowie der Sanktionierung von Regelverstößen notwendig sind.

Elinor Ostrom hat auf Basis ihrer empirischen Untersuchungen sieben Designprinzipien definiert, mit denen der geschilderten Problematik begegnet werden kann:

1. Die Nutzungsberechtigten und die Grenzen der Ressourcensysteme müssen klar definiert sein.
2. Aneignungs- und Bereitstellungsregeln müssen auf die lokalen Bedingungen abgestellt sein.
3. Die Regeln müssen von den betroffenen NutzerInnen selbst bestimmt werden.
4. Die Regeln müssen überwacht werden.
5. Bei Missachtung der Regeln müssen Sanktionen greifen.
6. Die Konfliktlösung muss günstig sein.
7. Extern staatliche Behörden akzeptieren die selbstbestimmte Organisation der NutzerInnen.

Nähere Informationen zu ihrer Arbeit sind in ihrem Werk *Verfassung der Allmende* zu finden.

## Zusammenfassung der Workshops

Angestrebt wird während des Spiels ein Erfahrungs- bzw. Lernprozess, wie mit dem Konflikt aus individueller Nutzenmaximierung und nachhaltiger kollektiver Erhaltung der Ressourcensysteme umgegangen werden kann. Auch wenn der Spielverlauf nicht vorhersehbar ist und jedes Spiel anders verläuft, ist es unser Ziel, verschiedene Phasen während des Spiels zu generieren.

1. Phase: „Tragik der Allmende“: Das Ressourcenproblem wird aufgrund der oben geschilderten Problematik stark übernutzt.
2. Phase: Durch spezielle Ereigniskarten sollen die oben aufgeführten Designprinzipien in abgewandelter Form angewendet werden. Die NutzerInnen sollen sich Gedanken dazu machen, wie die „Tragik der Allmende“ überwunden werden kann.
3. Phase: NutzerInnen sind in der Lage frei verfügbare Ressourcensysteme zu verwalten.

Das FischerInnenspiel gibt es schon in diversen Varianten. Je nach Variante liegt der Schwerpunkt anders. In dieser Variante geht es nicht nur darum die „Tragik der Allmende“ aufzuzeigen, sondern gleichzeitig die von Elenor Ostrom erarbeiteten Designprinzipien anzuwenden, um die „Tragik der Allmende“ zu überwinden.



Die TeilnehmerInnen von „Es gipfelt in Dresden“ verhielten sich anders als andere Gruppen, indem sie die Bucht in der ersten Runde gleich zwei Mal leer fischten! Ein Neuanfang war nur möglich, da die netten Nachbarn aus der nächsten Bucht einige ihrer Fische übersiedelten. Doch auch im weiteren Verlauf blieb der Bestand an Fischen konstant gering. Der Wille zu gewinnen oder das Spiel „realistisch“ zu gestalten schien stark ausgeprägt, obwohl gleichzeitig ein hohes Bewusstsein über die

Meta-Ebene des Spiels vorhanden war. Es hat den TeilnehmerInnen trotzdem Freude bereitet, den Konkurrenzdruck hochzuschrauben. Viele forderten schon früh bestimmte Designprinzipien Ostroms ein und bei deren Umsetzung wurden die Regulierungsmechanismen genutzt. So wurde zum Beispiel einer „betrügerischen“ Familie, die mehr fischte als abgesprochen, Fische weggenommen und unter den anderen aufgeteilt.

In der Auswertung stellten die TeilnehmerInnen allgemeine Regeln für die Nutzung von Commons auf. Hier zählten sie fast alle Designprinzipien Ostroms selbstständig auf. Die anschließende Diskussion über die notwendigen Regeln und deren Übertragbarkeit auf verschiedene Gemeingüter, wie zum Beispiel auch das Gut „saubere Luft“ bzw. „stabiles Klima“, war sehr fruchtbar und angeregt.

Das Spiel unterliegt dem „copy left“ das heißt, es kann von jedem/r verwendet und gespielt werden, jedoch nicht zu kommerziellen Zwecken. Das Spiel mit zusätzlichen Erläuterungen und den Materialien kann unter der folgenden Adresse heruntergeladen werden:

<https://commonsgame.wordpress.com>

## Workshop 7 – 9. Dezember 2015: The Beehive Collective – The True Cost of Coal



Ein Wimmelbild über den Klimawandel und den Widerstand gegen Kohleabbau

Weltweit steigt der Energieverbrauch und der Ausbau fossiler Kraftwerke, der Klimawandel schreitet rasant voran, doch Abhilfe scheint weit in die Ferne gerückt. Um Menschen die komplexen Zusammenhänge und Folgen des Klimawandels verständlich zu machen, braucht es verständliche Zugänge zur Thematik:

Das Beehive Collective, ein Künstler\*innen-Netzwerk aus den USA, zeigt anhand eines 5 x 2,50 Meter großen Mosaikposters auf eindrückliche Weise die Entstehung der Kohle, ihrer Gewinnung und deren Folgen, ihre Rolle in der Industrialisierung und für die moderne Gesellschaft, aber auch den vielfältigen Widerstand und verschiedene Ansätze nachhaltigen Zusammenlebens.



Die im Banner künstlerisch angelegte und im Workshop verwendete Methode der "story-based education" verpackt die Zusammenhänge in Geschichten, die für jeden nachvollziehbar sind. Darüber hinaus kann jede(r) Betrachter\*in eigene Auseinandersetzungen mit den Visualisierungen erfahren, denn die Darstellung erlaubt Übertragungen und Interpretationen von eigenen Geschichten. Auf diesem Weg werden auch Brücken zu den Geschichten und Inhalten von ökologischen und sozialen Konsequenzen des Kohleabbaus in Deutschland geschlagen.



<http://beehivecollective.org/>