

UTOPIE = positive Gesellschaftsvision

(altgriechisch ou = nicht, topos = ort)

DYSTOPIE = negative Gesellschaftsvision

(altgriechisch dys = schlecht, topos = ort)

EUTOPIE = positive, **umsetzbare** Gesellschaftsvision

(altgriechisch eu = gut, topos = ort)

Beispiele für Utopie:

Schlaraffenland, die Welt von StarTrek (Maschinen versorgen die Menschen, es gibt kein Geld mehr, ...), eine Welt i.S. des „Venus Projects“ (<https://www.thevenusproject.com/>, evtl. schon eine Eutopie?).

Beispiele für Dystopie:

Die Welt aus 1984, aus „Brave New World“, aus „I am Legend“ ([https://de.wikipedia.org/wiki/I_Am_Legend_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/I_Am_Legend_(Film)))).

Beispiele für Eutopie:

Basisdemokratie nach schweizer Vorbild, bedingungsloses Grundeinkommen (BGE/BGV – bedingungslose Grundversorgung), alternative Lebensgemeinschaften (z.B. <http://www.damanhur.org/de>).

Unser Denken setzt uns die Grenzen des Handelns:

- wenn wir die Gesellschaft zusammengesetzt aus Institutionen denken (Regierung, Kirche, Wirtschaft, Banken, Gerichte, Schulen, ...), dann werden wir uns von den Institutionen niemals befreien können;

- wenn wir die Gesellschaft als aus Individuen bestehend denken, dann importieren wir so den Konflikt ins Modell, weil individuelle Menschen ja verschieden sind. Wenn die Kommunikation versagt und aus Konflikten Gewalt entsteht, dann glauben wir, „dem Staat“ ein „Gewaltmonopol“ zugestehen zu müssen. Doch wer dem Staat ein „Gewaltmonopol“ zugesteht, der macht den Staat zur bevorzugten Beute von Gewaltverbrechern!

- wenn wir die Gesellschaft als aus „Kommunikationen“ bestehend denken (nach Niklas Luhmann), dann erkennen wir, dass wir nur dafür sorgen müssen, dass die Kommunikationen funktionieren und dann wird Gewalt vermieden. Wir kommen dann auch ohne ein „Gewaltmonopol“ aus.

→ Institutionen erschaffen für uns Rollen aus denen sich für jeden Menschen Rollenkonflikte ergeben. Durch unsere frühen Prägungen in der Kindheit sind uns viele dieser Vorgänge nicht bewusst.

- Wenn wir die Gesellschaft in „Ökonomie“ (Geldvermehrung) und „Recht“ (Normsetzung und -kontrolle) spalten, dann erst wird der Satz möglich: „Gib mir die Macht der Geldschöpfung und es ist mir egal, wer die Gesetze schreibt.“ Dieser Spruch kann aber auch umgekehrt werden: „Gib mir die Macht der Gesetzgebung, dann ist es mir egal, wer unser Geld verbucht.“

Leben im Nullsummenspiel vs. Plussummenspiel

Im Nullsummenspiel ergeben die Summen der Gewinne und Verluste nach jeder Runde stets Null. Im Plussummenspiel können die Gewinne die Verluste übersteigen.

Klassisches Nullsummenspiel: POKER

- the winner takes it all

Gewinnstrategien:

- poker face (keine Informationsweitergabe)

- bluff (bewusste Täuschung)

Informations- und Wissensweitergabe sind daher im Nullsummenspiel nicht möglich (führen zu Verlusten).

Kartenspiel als Plussummenspiel: WIZARD

([https://de.wikipedia.org/wiki/Wizard_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Wizard_(Spiel)))

Vorhersage der Stiche in der Runde (= Spielkontrakt)

Kontrakt erfüllt → Prämie (Belohnung)

Kontrakt nicht erfüllt → Strafabschlag

Siegstrategie: Erfüllen des Kontrakts und Kooperation

Falls ALLE Spieler ihre Kontrakte erfüllen...

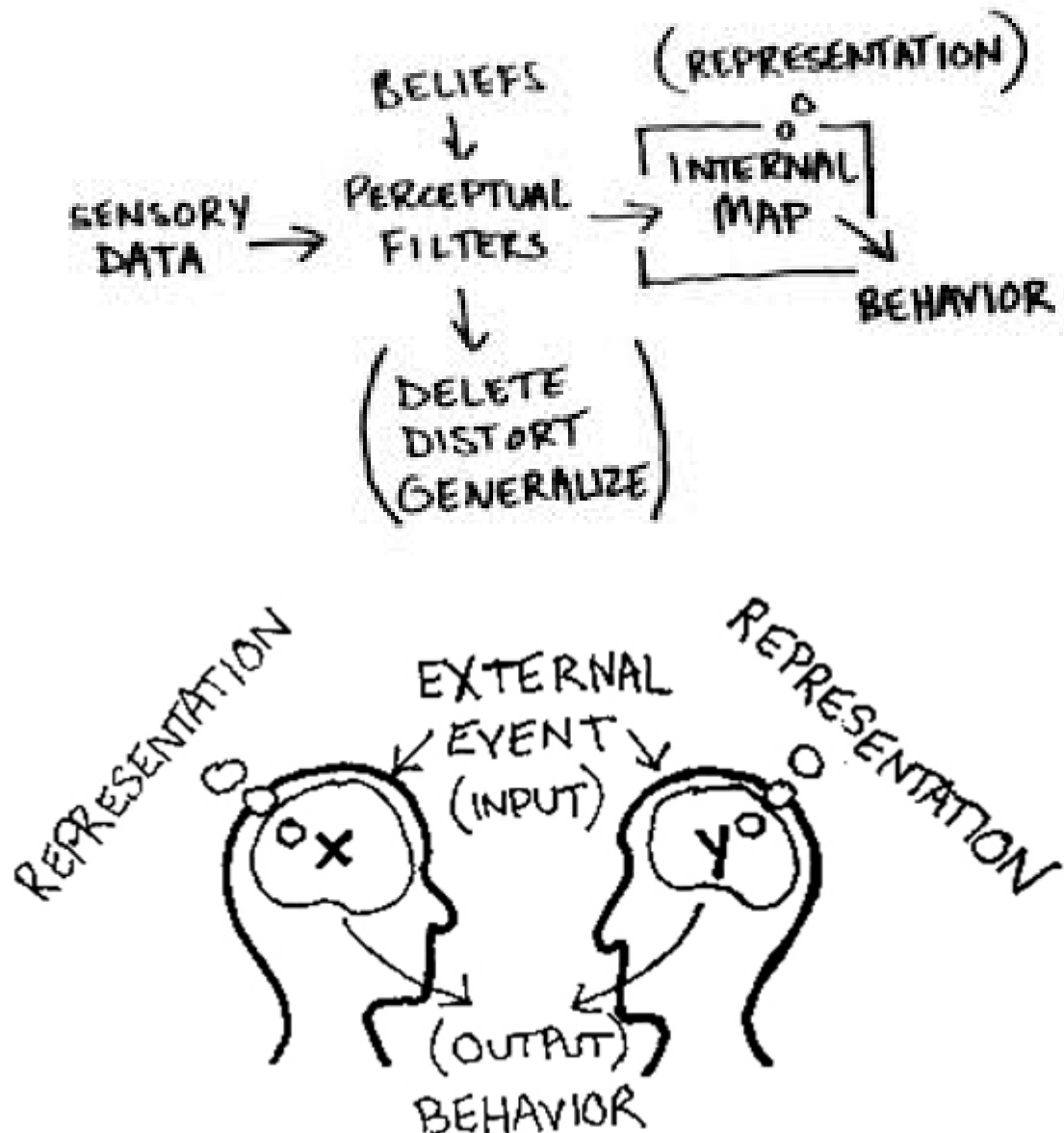
... müssen alle einen Bonus erhalten

... im Nullsummenspiel: es gibt niemanden, dem man die Punkte „wegnehmen“ könnte...

→ Ein ethisches Spiel kann niemals ein Nullsummenspiel sein!

Geistige Modellbildung zur Verbesserung der Kommunikation

Wir reagieren auf innere Repräsentationen, die von äußeren Signalen, nachdem sie einen Filter passiert haben, getriggert werden:



Die Bedeutung der Kommunikation ist die Reaktion, die ich erhalte.

Ziele der Gewaltfreien Kommunikation

(GFK nach Dr. Marshall Rosenberg)

Befriedigende Beziehungen aufbauen und erhalten (win-win)

Unsere Bedürfnisse zu befriedigen, ohne anderen Gewalt anzutun

Schmerzliche Kommunikation verändern

Konflikte wandeln

Das Modell der Gewaltfreien Kommunikation

Komponenten und Strategie

1. Beobachtungen
2. Gefühle
3. Bedürfnisse
4. Bitten



ehrlich ausdrücken
und
empathisch aufnehmen

Die 4 Schritte gewaltfreier Kommunikation:

- Situation (Wahrnehmung ohne Bewertung)
- Gefühl (Wahrnehmung eigener Gefühle)
- Bedürfnis (Wahrnehmung der eigenen Bedürfnisse und der Bedürfnisse des Partners/der Partnerin)
- Bitte / Wunsch äußern (ehrlich und offen, ohne versteckte Drohungen)

Wie kommt man zur „individuellen Eutopie“?

1. „Erkenne Dich selbst“ (ehrliche Selbstbeobachtung aus Interesse am „Funktionieren der eigenen Emotionen/Motivationen“.
2. Dekonstruktion des eigenen Selbstbildes (Abhängigkeiten von fremdgesteuerten Konstrukten und Prägungen).
3. Neu-Konstruktion des eigenen „Selbst“.
4. Training „Dekonstruktion/Neu-Konstruktion“.
5. „Misserfolge“ sind Feedback und Lernchancen.
6. Emotionale Kompetenz = mit den eigenen und fremden Emotionen achtsam umgehen können = Emotionen anderer akzeptieren und von eigenen Emotionen unabhängig zu sein, v.a. auch davon unabhängig entscheiden zu können.

Eutopist trifft Dystopisten:

Dystopist nennt Etopisten „Utopist“, sich selbst „Realist“.

Lösung:

Emotionale Kompetenz und das Entlassen in die Selbstverantwortung (für das eigene Welt- und Selbstbild).

**AM BESTEN ÜBERZEUGEN WIR ANDERE
ALS VORBILD!**

<https://www.facebook.com/EUtopia-1911395455800323/>
<http://www.eutopia.co.at>