

SOLARPUNK FUTURES

Version 1.0

Ein Spiel des Solarpunk Surf Club, 2023.
Ins Deutsche übertragen von Sascha Pogačar, narramur.de, 2026

VORWORT

Bei diesem Spiel handelt es sich um die Übertragung ins Deutsche des Spiels „Solarpunk Futures“ des amerikanischen Künstlerkollektivs Solarpunk Surf Club aus dem Jahr 2023.

ÜBERSICHT

[Auszüge aus dem „Free Earth Archive“]

Wir leben nun seit vielen Jahren in einer freien, gerechten, gesunden und reichen Welt aller Menschen und Lebewesen auf dieser schönen Erde.

Wir ehren unsere Vorfahren für ihren Kampf und ihre Mühen, unsere heutige Welt zu ermöglichen. Dies ist nicht nur ein moralisches Gebot, sondern eine unserer Techniken unsere lebendige Utopie aufrechtzuerhalten.

Der Erhalt und das beständige Gedeihen unserer Utopie ist ein fortlaufender Prozess, der das Gedenken an Freud' und Leid' unserer Vorfahren mit einschließt...

Heute sind wir, die Mitglieder der Versammlung, zusammengekommen, um mit Hilfe unserer Techniken, den Vorfahren und ihren Taten zu gedenken. Die folgenden Techniken dienen dazu, Gespräche zu ermöglichen. Sie erlauben es künftigen Generationen, das Erbe der Freiheit allen Lebens zu erinnern, zu erlernen und daran teilzuhaben. Durch das Leben dieser Techniken wächst das Archiv der Freien Erde.

Technik 001 ist ein Festival, ein Tanz, ein Fest, wie alle Kraft und Liebe, die in den Bestand und den Wandel unserer lebendigen Utopie fließt. Kämpft in freudiger Solidarität für die Utopie.

Viel Glück!

MATERIALIEN

In dieser Anleitung findest du folgende Karten zum Ausschneiden:

- * Karten der Herausforderungen (20) 
- * Karten der Werte (31) 
- * Karten der Werkzeuge (46) 
- * Karten der Rollen / Ahn:innen (12)

Diese können auf dickeres Papier gedruckt und ausgeschnitten werden. Allerdings kannst du sie auch einfach als Listen verwenden und die jeweiligen Elemente per Zufall auswählen.

Zusätzlich brauchst du zum Spielen für jede spielende Person:

- * Eine Kopie der Berichtsvorlage für das Archiv der freien Erde (s. unten)
- * Papier und Stifte

AUFBAU

1. Trenne die einzelnen Karten in vier Stapel, je einen pro Kartentyp oder lege die Ausdrücke für alle sichtbar aus
2. Verteile Papier und Berichtsseiten und Stift an jedes Mitglied der Versammlung.
3. Bestimmt eine Person als Zeitwächter:in. Eine Handy-Stoppuhr funktioniert gut.

DEN ZUSAMMENHALT DER VERSAMMLUNG SCHÜTZEN

Einige der hier vorgestellten Techniken, wie das Festival des Erinnerns, können Mitglieder der Versammlung mit den Traumata der vergangenen Welten konfrontieren. Um die fortwährende Würde jedes Mitglieds sicherzustellen und zu wahren, sind Einverständnis und Übereinkünfte rund um die Techniken entscheidend.

LINIEN UND SCHLEIER (LINES & VEILS)

- * **Linien** sind harte Grenzen um Themen oder Ideen, die wir nicht überschreiten. Sie werden nicht angedeutet – sie passieren einfach nicht. Eine Linie kann bedeuten, eine Herausforderungskarte neu zu ziehen.
- * **Schleier** sind Dinge, die geschehen dürfen, aber ohne Details, und sie stehen nie im Mittelpunkt der Geschichte. Beispiel: Gewalt darf angedeutet, aber nicht detailliert beschrieben werden.
- * **Linien & Schleier** können von jedem Mitglied jederzeit gesetzt werden, sobald sie relevant werden.

Merke: Die Würde jedes einzelnen Mitglieds dieser Versammlung ist wichtiger als der Ausgang einer einzelnen Szene oder der Versammlung.

MODIFIZIERTER KONSENS

Modifizierter Konsens ist eine einfache Methode Entscheidungen zu treffen und gleichzeitig sicherzustellen, dass alle Meinungen gehört werden und niemand sich deutlich gegen eine Gruppenentscheidung stellen muss. Konsens bedeutet hier nicht notwendigerweise „vollständige Zustimmung“, sondern Einwilligung, d.h. „keine Einwände.“

Die grundlegenden Verfahrensschritte sind:

1. **Diskutieren:** Ideen frei teilen und sicherstellen, dass jede Stimme gehört wurde, bevor Vorschläge gemacht werden.
2. **Auf Konsens testen:** Statt für Zustimmung zu stimmen, fragt man, ob jemand Einwände gegen den Vorschlag hat.
3. **Einwenden:** Jede Person kann gegen jeden Vorschlag Einwände vorbringen (z. B. „nicht gut genug für jetzt“, „nicht sicher genug, um es auszuprobieren“ oder „das gefällt mir nicht“).
4. **Anpassen:** Bei einem Einwand sucht die gesamte Gruppe nach Anpassungen, um Konsens zu erreichen.
5. **Abstimmen, falls nötig:** Wenn nach Diskussion kein Konsens erreicht werden kann, kann eine Mehrheitsentscheidung genutzt werden.

TECHNIK 001: FESTIVAL DES ERINNERNS

Ihr seid für dieses Jahr als Mitglieder der Versammlung für die Zukunft ausgewählt worden.

Eure heilige Aufgabe ist es, das Festival des Erinnerns zu leiten, bei dem ihr euch gemeinsam erinnert, wie eure Vorfahren zusammenkamen, um die Herausforderungen der früheren Welten zu überwinden.

Um unsere lebendige Utopie zu sichern, sind die Mitglieder dieser Versammlung zusammengekommen, um ihren Geist zu einem der vielen Wendepunkte unseres Freiheitserbes zurückzuprojizieren, in diesen einzutau-chen und „er-innern“. Dadurch werden wir der vielen Geschichten gewahr, die zu unserer heutigen lebendi-

gen Utopie heranwuchsen. Dadurch ehren wir die Vorfahren, unsere Gegenwart und die Zukunft.

Das Festival des Erinnerns hat vier Phasen:

1. Die Ahnen
2. Die Herausforderung
3. Der Aufbau der neuen Welt
4. Erinnerung

Optionales Ritual – Weltenbau: Falls die Gruppe mit einer modifizierten Welt beginnen möchte, kann sie diese mittels modifiziertem Konsens festlegen, z. B. eine dystopischere nahe Zukunft oder ein realer Moment der Vergangenheit. Die Gruppe kann den Rahmen in Zeit oder Raum begrenzen: Wurde die Herausforderung intergalaktisch, auf nationaler oder kommunaler Ebene überwunden? War es nur ein süßer Tag der Freiheit – oder viele Jahre danach?

01. DIE AHNEN

Unsere Ahnen sind der Grund, warum wir hier sind. Das Festival dient dazu ihre Bemühungen zu ehren und neu in uns einzuschreiben, auf dass wir ihnen gerecht werden.

- * Jedes Versammlungsmitglied zieht eine Rollenkarte für eine Ahn:in und eine Wertekarte.
- * Nehmt euch einen Moment Zeit, um euch dieses Menschen gewahr zu werden. Wer war diese Person? Wie hieß sie? Wie sah sie aus? Was tat sie?
- * Nutzt eure Vorstellungskraft, um jeder Ahn:in einen kurzen Hintergrund und den Wert zu erinnern, der sie anleitete, für eine bessere Welt zu kämpfen.
- * Nun stellt der Reihe nach den Namen eurer Ahn:in vor und ein Detail, wie ihr Hintergrund mit ihrem Wert zusammenhängt.
- * Füge interessante Details hinzu.
- * Jedes Mitglied kann freiwillig beginnen.

Beispiel 01 – Die Ahnen:

[Nach Ziehen der Karte „Koordinator:in“ und des Werts „Biomimikry“, meldet sich Alyssum als Erste.]

Alyssum: „Alicia war eine Entomologin und Programmiererin, die das soziale Verhalten von Insekten erforschte. Sie wuchs in einer sehr ländlichen Gegend auf und verbrachte viel Zeit damit, Käfer zu beobachten und zu katalogisieren, war aber immer besonders von Ameisen, Bienen und Wes-

pen fasziniert. Sie hatte stark auf das Gift der Bienen reagiert, entwickelte aber nach so häufigen Stichen eine gewisse Toleranz. Sie war eine natürliche Forscherin, bevor sie es systematisch anging und Biologin wurde. Sie nutzte ihr Wissen und ihre Inspiration aus dem Insektenverhalten, um dezentrale Algorithmen auf der Blockchain zu entwerfen.“

02. DIE HERAUSFORDERUNG

Unser Festival konzentriert sich auf eine Herausforderung der vergangenen Welten. Keine der Herausforderungen war leicht zu überwinden.

- * Wählt als Gruppe eine Herausforderung.
- * Irgendjemand beginnt mit: „Bevor wir die Herausforderung ____ überwand, erinnere ich mich ...“
- * Alle sind reihum beteiligt und beschreiben gemeinsam, warum die Herausforderung so gewaltig war und wie sie mit den jeweiligen Werten der Ahnen in Konflikt stand.

Optionales Ritual – Maskierung: Wählt zusätzlich zur Herausforderung einen Wert und entscheidet als Gruppe, wie die vergangene Welt die Wahrheit dieser Herausforderung hinter dem Wert verschleierte. Beispiel: Der Kapitalismus nutzt den Wert „Verantwortung“ (als individualisiertes Recycling), um die Wahrheit über Deponien zu verschleiern.

Beispiel 02 – Die Herausforderung:

[Die Gruppe zieht „Obdachlosigkeit“ ...]

Colette: „Bevor wir die Herausforderung der Obdachlosigkeit überwand, erinnere ich mich, dass Menschen ohne Zuhause oft sehr isoliert von anderen Menschen waren, die nicht obdachlos waren. Diese Isolation machte es noch schwieriger, dem Wert des irreduziblen Minimums gerecht zu werden, und es war besonders schwer, Arbeit, Dienstleistungen und Ressourcen zu finden.“

Ursula: „Ich erinnere mich, wie aufreibend es war, dass Menschen das Dach über dem Kopf verweigert wurde, weil sie daran gehindert wurden, gute Arbeit für anständige Löhne zu leisten. Meine Ahn:in schätzte den Wert der gemeinschaftlichen Abhängigkeit aller Menschen. Aber viele Menschen, die nach Arbeit suchten und einen Beitrag leisten wollten, wurden einfach aus der Wirtschaft herausgehalten.“

Alyssum: „Ja, und es gab so viele Menschen, die mehr als genug Raum und sogar mehr als ein Zuhause hatten. In allen Köpfen herrschte so viel Knappheitsdenken. Niemand zog

jedem in Betracht, all diese leeren Räume und Häuser einfach an Menschen weiterzugeben, die Unterkunft benötigten. Meine Ahn:in Alicia begann, die Verbindungen zwischen diesem Zustand und dem Bedarf an Dekolonisierung zu erkennen.“

03. DIE NEUE WELT ERSCHAFFEN

Der Erfolg kam nicht sofort. Die lebendige Utopie erforderte Kampf, Mühen und Anpassungsfähigkeit. Jede Ahn:in begann irgendwo.

- * Jedes Versammlungsmitglied zieht zwei Werkzeugarten.
- * Stellt einen 5-Minuten-Timer. Jetzt hat jedes Versammlungsmitglied 5 Minuten Zeit, um Details zur eigenen Ahn:in zu notieren.
- * Schreibt auf, wie die Ahn:in die Herausforderung zunächst mit den Werkzeugen anging, die sie mitbrachte (oder unterwegs schuf).
- * Da die Herausforderung erst in der nächsten Phase vollständig überwunden wird, achtet darauf, wo sie vorerst scheiterte und/oder welche Mächte sich ihr entgegenstellten.

Die folgenden Fragen können euch helfen:

- * Wie ging deine Ahn:in zuerst an die Herausforderung heran – mit welchen Werkzeugen und geleitet von ihrem Wert?
- * Auf welchen Aspekt der Herausforderung hat sich deine Ahn:in konzentriert?
- * Gab es einen Moment, in dem sie die Herausforderung auf eine neue Weise verstand?
- * Wer waren ihre Verbündeten? Welche Mächte widersetzten sich ihren Bemühungen?
- * In welcher Hinsicht hatte eure Ahn:in Erfolg? In welcher Hinsicht stieß sie an ihre Grenzen?

Wenn die Zeit abgelaufen ist, teilt reihum eure Geschichten.

Hinweis: Manche Ahnen nutzten nur eines ihrer Werkzeuge. Andere kombinierten sie emergent. Wieder andere legten Werkzeuge ab und nahmen neue auf.

Beispiel 03 – Der neue Aufbau der Welt:

[Alyssum zieht die Werkzeuge Landrechte und Graffiti. Nachdem der Fünf-Minuten-Timer abgelaufen ist, prüft die Gruppe, ob alle bereit sind, und Alyssum meldet sich freiwillig als Erste.]

Alyssum: „Beim Nachdenken über das Problem der Dekolonisierung von Land begann Alicia, einige ihrer Blockchain-Algorithmen für den Kauf und die Zusammenlegung von billigem, leerstehendem und zwangsversteigertem Land zu nutzen und dieses Land der Gemeinschaft zurückzugeben. Diese Gemeinschaftsländer wurden alle mit einem „Freie Erde“-Graffiti-Tag gekennzeichnet, damit alle es wissen und als Gemeinschaftsgut nutzen konnten. Leider waren die Ressourcen zum Kauf dieses Landes begrenzt, und Alicias Gruppe konnte nur degradiertes, teils vergiftetes Land kaufen, und vieles davon blieb von anderen Flächen getrennt.“

04. ERINNERUNG

Gemeinsam verweben wir die Fäden der Erzählungen unserer Ahnen in das Gewebe, das diesen Teil unserer lebendigen Utopie erschuf.

Dies ist der Höhepunkt des Festivals des Erinnerns.

- ✿ Erzählt gemeinsam die Geschichte, wie die Ahnen zusammenkamen, um die Herausforderung zu überwinden.
- ✿ Arbeitet zusammen, um den Rest der Geschichte zu erzählen. Alle haben zur Überwindung der Herausforderung beigetragen (und viele andere namenlose Vorfahren dazu).
- ✿ Stellt sicher, dass jede Person die Möglichkeit hat, die Rolle ihrer Ahn:in zu erläutern.
- ✿ Diskutiert, welche Hindernisse aufgetreten sind und wie die Vorfahren sie überwunden haben.

Die folgenden Fragen können euch helfen:

- ✿ Wie haben die Vorfahren zusammengearbeitet, um die Herausforderung zu überwinden?
- ✿ Was war eine wichtige Entscheidung, die die Vorfahren gemeinsam trafen?
- ✿ Wie haben diejenigen, die für die Aufrechterhaltung der Herausforderung verantwortlich waren, die Bemühungen der Vorfahren behindert?
- ✿ Wie sah die Welt nach dem Eingreifen der Vorfahren aus?

Hinweis: Baut auf den Ideen der anderen mit Einwilligung auf. Habt keine Angst, euch zu „er-innern“ oder daran „er-innert zu werden“, dass etwas tatsächlich anders geschehen ist, d.h. ändert oder erweitert, was jemand anderes gesagt hat. Alle Meinungsverschiedenheiten sollten auf freundliche Weise gelöst werden. Die Formulierung „Ja, und...“ ist Gold wert.

Optionales Ritual – Straßenblockade:

Werft eine Münze, um euch an ein spezielles Hindernis zu erinnern.

Kopf: Es dauerte viel länger als erwartet.

Zahl: Eine Person/Organisation hat sie verraten.

Erklärt, wie es überwunden wurde.

Diese Phase endet, wenn jemand erklärt: „Wir haben unsere Ahnen in ihrem Ringen geehrt.“

Die Gruppe entscheidet, ob die Herausforderung überwunden wurde. Bei Zustimmung wird die Herausforderungskarte umgedreht.

Die Versammlung hat das Kontinuum zwischen den Bemühungen unserer Vorfahren und unserer gegenwärtigen lebendigen Utopie wiederhergestellt.

Durch die Wiederbelebung unserer Ahnenerinnerungen haben wir am Vermächtnis der Freiheit der Welt teilgenommen.

Beispiel 04 – Erinnerung:

[In den vorherigen Runden brachte Alyssums Ahn:in ungenutztes Land in einen gemeinschaftlichen Landtrust ein. Ursulas Ahn:in gründete eine Obdachlosengewerkschaft, und Colettes Ahn:in entwarf einen replizierbaren, ökologischen Gemeinschaftsplan.]

Alyssum: „Ich glaube, die leerstehenden Ländereien begannen mit einigen Gemeinschaftsplänen von Colettes Ahn:in mehr zu werden als nur die Idee der Gemeinschaft.“

Ursula: „Die Obdachlosengewerkschaft half dabei, Menschen zu koordinieren und Arbeitskraft bereitzustellen, um die Gemeinschaften aufzubauen. Diese Menschen selbst brauchten Unterkunft und Gemeinschaft, um darin zu leben.“

Alyssum: „Vielleicht hat Colettes Ahn:in auch mit der Gewerkschaft an Experimenten zusammengearbeitet, um die Gemeinschaften zu verbessern.“

Colette: „Das gefällt mir. Ich denke, die Gemeinschaften entwickelten sich hin zu mehr Eigenversorgung und sie teilten die Verbesserungen, während sie sich verbreiteten. Sie haben vielleicht genau mit dieser Hilfe und diesem Fachwissen kommunale, autarke Energieversorgungssysteme entwickeln können.“

Ursula: „Die Obdachlosengewerkschaft begann auch, Werkzeuge und Wissen zusätzlich zur Arbeitskraft zu verleihen, als sie in diesen Gemeinschaften tatsächliche physische Infrastruktur aufbaute.“

[Alyssum, Ursula und Colette setzen ihren Dialog fort, bis jemand erklärt: „Wir haben die Vorfahren für ihr Ringen geehrt,“ und der Rest der Gruppe zustimmt.]

Ein weiteres Beispiel für ein Festival des Erinnerns findest du auf:

<https://www.narramur.de/solarpunk-futures>

DER BERICHT DER VERSAMMLUNG FÜR DAS ARCHIV DER FREIEN ERDE

Die Versammlung für die Zukunft extrahiert Lehren aus dem Festival des Erinnerns und fügt sie dem Archiv hinzu, um uns zu leiten.

In diesem optionalen Nachwort beantwortet jede Person mindestens eine der folgenden Fragen:

- * Wurde die Herausforderung vollständig überwunden? Welche Arbeit blieb?
- * Was wird heute in der Utopie getan, um ein Wiederaufkommen der Herausforderung zu verhindern?
- * Welche Lehren sollten wir aus dem Festival ziehen?
- * Gab es einen Schlüsselmoment oder eine Idee, die dich inspiriert hat?
- * Welche weiteren Menschen, die sich dieser Herausforderung stellten, sollen für ihre Arbeit geehrt werden?
- * Du bist eine zukünftige Ahn:in. Wie möchtest du erinnert werden?

TECHNIK 354: NAGEL TRIFFT HAMMER

Diese Technik kann von einzelnen Versammlungsgliedern oder der gesamten Versammlung genutzt werden.

Ziel: Eine Serie von Herausforderungen kreativ überwinden, indem spezifische Ahnen, Werte und Werkzeuge heraufbeschworen werden.

- * Wählt als Gruppe je eine Ahn:in, einen Wert und ein Werkzeug.
- * Zieht drei Herausforderungskarten und beschreibt, wie die Ahn:in sie überwunden hat.

- * Nutzt ausschließlich die gewählte Ahn:in, den gewählten Wert und das gewählte Werkzeug.
- * Stimmen alle anwesenden Versammlungsmitglieder dafür, dass die Herausforderungen kreativ überwunden wurden, endet das Spiel.

Optional: Es können zusätzliche Ahn:innen-, Werte- und Werkzeugkarten gezogen werden. Je mehr zusätzliche Karten gezogen werden, desto länger dauert es, die jeweilige Herausforderung zu überwinden.

TECHNIK 759: IRL RFN

[In Real Life, Right Fuckin' Now]

Diese Technik dient dazu, sicherzustellen, dass das Archiv der freien Erde nicht bloße Geschichte bleibt. Sie kann von einzelnen Mitgliedern oder der gesamten Versammlung genutzt werden.

Ziel: Ideen inspirieren, um Herausforderungen im echten Leben, Genau Jetzt anzugehen.

- * Wählt eine Herausforderung, der sich eure Gemeinschaft aktuell gegenübersteht (muss keine existierende Karte sein).
- * Zieht einen Wert als Leitstern, dann zieht schnell Werkzeuge, bis eine Idee zündet.
- * Organisiert eine Gruppe, um diese Idee in die Tat umzusetzen. Jetzt gleich!

ÜBER DIESES SPIEL

Solarpunk Futures wurde vom Künstlerkollektiv Solarpunk Surf Club geschaffen. Diese Gruppe von Menschen wollte gemeinschaftliches Nachdenken über realistische utopische Zukünfte erleichtern und Menschen ermutigen, echte Planung dafür zu betreiben, was nötig sein könnte, um dorthin zu gelangen.

Solarpunk Futures ist nicht neutral hinsichtlich der Richtung der lebendigen Utopie: Einvernehmen, Ökologie, Egalitarismus, direkte Demokratie und Kooperation sind Werte, die direkt im Gameplay und in vielen Karten verkörpert sind.

Wir leben in einer Zeit tiefer Entfremdung voneinander und Entpolitisierung von politischen Vorläufern – unserem Freiheitserbe. Spielen erlaubt uns, das Gewöhnliche zu transzendieren und Visionär:innen zu werden. Unabhängig davon, ob sich Spielende schon lange kennen oder sich gerade bei einem öffentlichen Event kennengelernt haben, **Solarpunk Futures** will durch kollaboratives Erzählen Solidarität inspirieren.

Wir hoffen, **Solarpunk Futures** wird für Pädagog:innen, Bibliothekar:innen, Wissenschaftler:innen, Ingenieur:innen, Künstler:innen, Performer:innen, Aktivist:innen, Community-Gruppen und Visionär:innen aller Art relevant sein – als unterhaltsame, ansprechende Art, Menschen um überzeugende Zukunftsvisionen zu versammeln. Wir hoffen, dass Menschen mit ihren Familien, in Schulen und anderen Lernorten sowie in Parks, Bibliotheken und anderen öffentlichen Räumen spielen.

Spielende können Verbindungen zueinander knüpfen und sich in spekulativem Utopismus üben, um ihre eigenen Ideen zu erweitern. Über das Spiel hinaus wollen wir Menschen inspirieren, sofort in ihren Gemeinschaften zu handeln, um die Solarpunk-Zukünfte zu verwirklichen, die sie sich vorstellen.

SOLARPUNK?

Solarpunk ist eine visionäre utopische Politik und Ästhetik, die die Realität der kapitalistischen Katastrophe kritisch reflektiert und zugleich radikalen Optimismus für die Hoffnungen der Menschheit auf eine gemeinschaftliche, ökologische Zukunft bewahrt.

Solarpunk ist ein Prozess der wiederherstellenden Gerechtigkeit im planetaren Maßstab – zwischen Menschen und zwischen Menschen und nicht-menschlicher Natur. Das bedeutet, Teile vorkapitalistischer Kultur zurückzuerlangen, materielle Verantwortlichkeit für schädliche Praktiken sicherzustellen und radikale Anpassungsfähigkeit zu neuen Praktiken vorwegzunehmen. Solarpunk stellt eine utopische und ökologische Zukunftsvision für die Chancen unserer gegenwärtigen Beziehungen und Wechselwirkungen bereit.

DANKSAGUNGEN & LIZENZEN

Solarpunk Futures ist ein Projekt des Solarpunk Surf Club, geleitet von Nick Lyell & Max Puchalsky.

Möglich gemacht durch:

- * Borealis, Laurie Beth Clark, Michael Peterson, Alyssum Pohl, Lizzie Kiser, Kyle Herrera, Gamers for Peace und alle, die das Projekt auf Kickstarter getestet und unterstützt haben (vollständige Liste: thefuture.wtf/thankyou).
- * Teilfinanzierung durch die Madison Arts Commission und Dane Arts; zusätzliche Mittel vom Wisconsin Arts Board.

Lizenz: Creative Commons Attribution – NonCommercial – ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).

Du darfst:

- * Teilen – das Spiel in jedem Medium/Format kopieren und weiterverbreiten
- * Anpassen – remixen, transformieren und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

- * Namensnennung – Wenn du etwas mit unserem Spiel machst, musst du uns nennen und verlinken sowie erklären, was du geändert hast.
- * Nicht-kommerziell – Du darfst unser Spiel nicht nutzen, um Geld zu verdienen.
- * Weitergabe unter gleichen Bedingungen – Wenn du remixt, transformierst oder darauf aufbaust, musst du dein Werk unter derselben Creative-Commons-Lizenz veröffentlichen (BY-NC-SA 4.0).
- * Keine zusätzlichen Einschränkungen – Du darfst keine rechtlichen oder technischen Maßnahmen anwenden, die andere rechtlich daran hindern, was unsere Lizenz erlaubt. Das heißt u. a., du darfst ohne unsere Zustimmung nichts, was unser Spiel

nutzt, in einen App-Store hochladen.

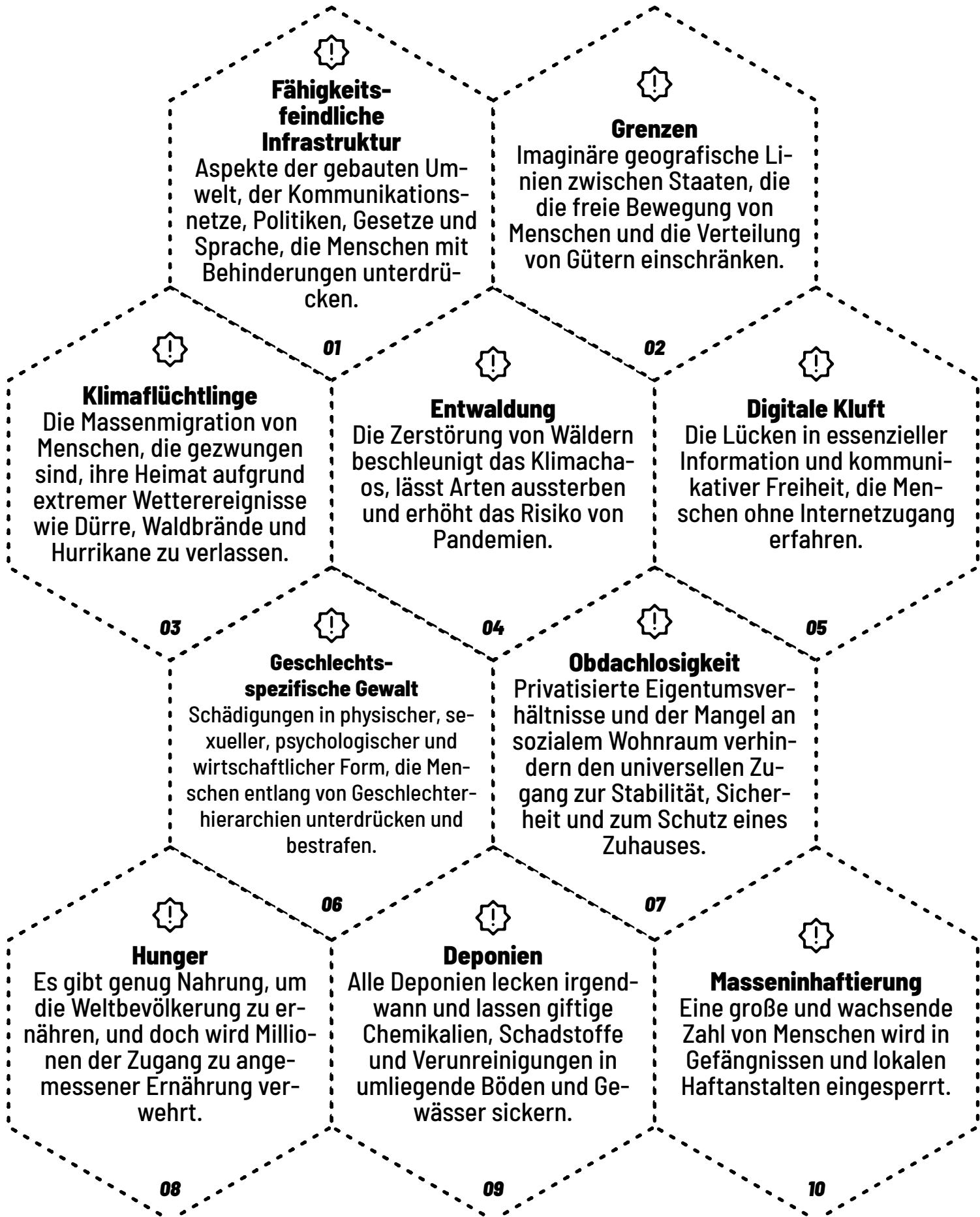
Mehr zu Creative Commons: creativecommons.org (Lizenztext: creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode).

Weitere Infos, Updates und Erweiterungen des Originals: thefuture.wtf

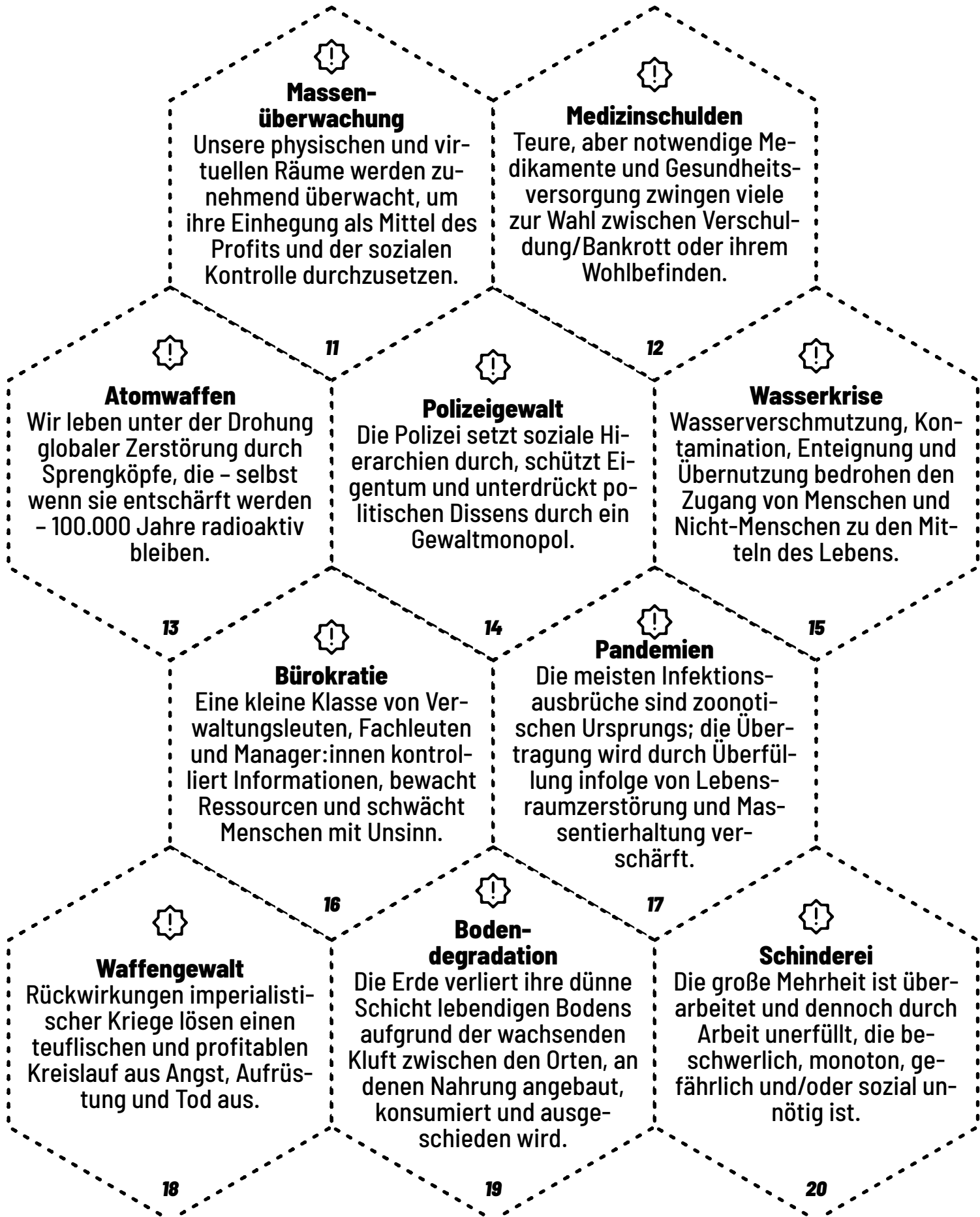
Weitere Informationen zu der deutschen Übertragung von Sascha Pogačar findest du unter:

<https://www.narramur.de/solarpunk-futures>

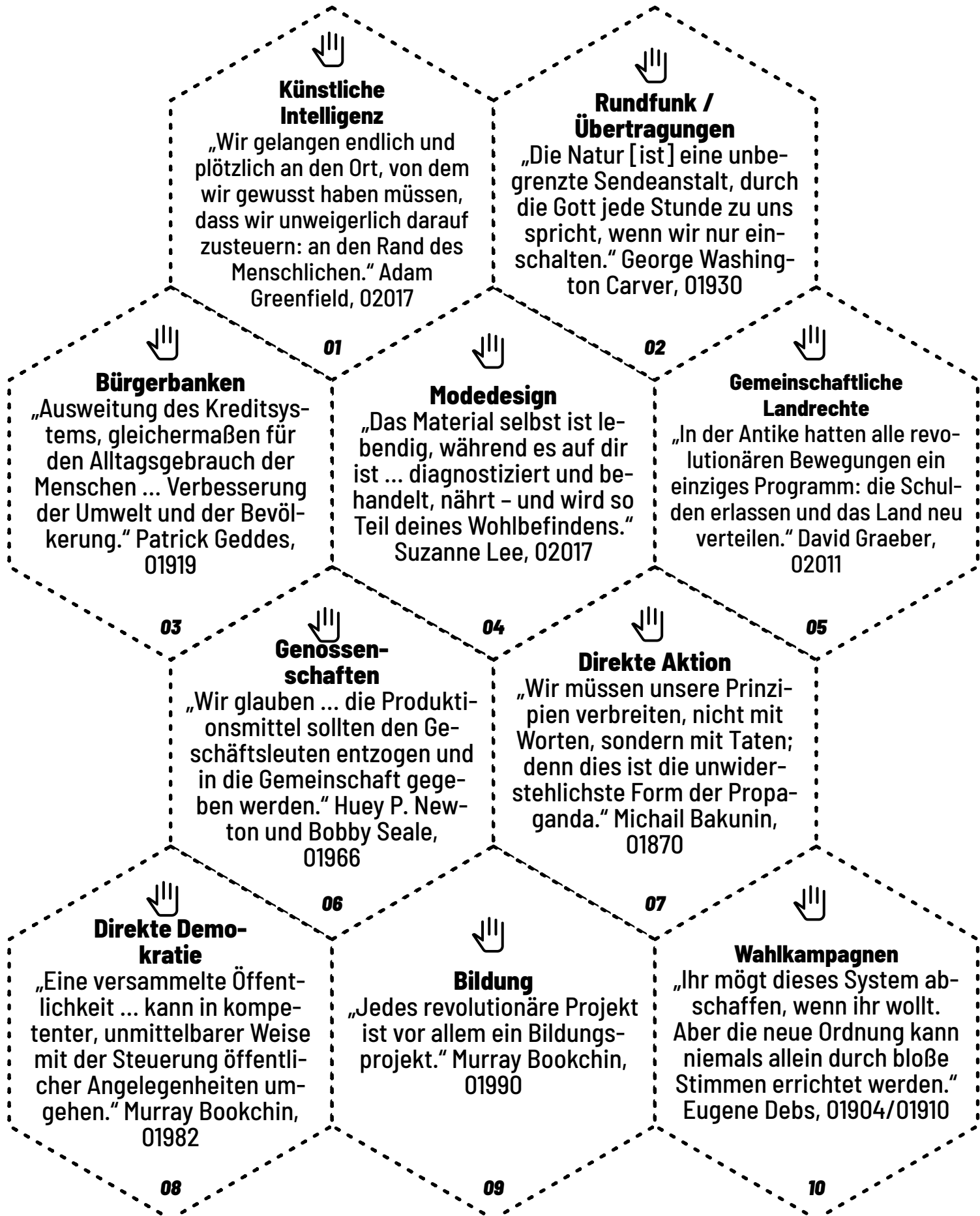
! HERAUSFORDERUNGEN #1



! HERAUSFORDERUNGEN #2



WERKZEUGE #1



Jahreszahlen sind fünfstellig geschrieben (02014 statt 2014), nach dem Vorbild der Long Now Foundation – als Erinnerung daran, in langen Zeiträumen zu denken.

WERKZEUGE #2



Gerätebibliothek (Leihwerkzeuge)

„Wir können uns eine Zukunft vorstellen, in der die meisten materiellen Bedürfnisse des Lebens auf diese Weise abgedeckt werden – von Koffern über Rasenmäher bis zu Speedbooten.“ Cory Doctorow, 02019



Familienweisheit
„Erinnerung ist der Feind des Totalitarismus.“ Henry Giroux, 02016



Flora-/Fauna-Bestimmung

„Jäger-Sammler speichern von Natur aus Informationen zur späteren Nutzung und wissen, dass eine Zeit der Informationsknappheit kommen kann.“ Connor, Copeland & Kearns, 02003



Generalstreik

„Ein Streik ist eine beginnende Revolution. Viele große Revolutionen sind aus einem kleinen Streik erwachsen.“ William „Big Bill“ Haywood, 01911



Graffiti

„Das Revolutionärste, was man tun kann, ist stets laut zu verkünden, was geschieht.“ Rosa Luxemburg, 01913

13

14

15



Guerilla-Gärtnern

„Bewegt euch leise und pflanzt Dinge.“ Andrew Dana Hudson, 02015



Heilende Künste

„Die Vielfalt der Formen und die Leuchtkraft der Farben der den Patient:innen dargebotenen Dinge haben eine starke Wirkung und sind tatsächliche Mittel der Genesung.“ Florence Nightingale, 01859



Journalismus

„Diejenigen, die die Geschichten erzählen, regieren die Gesellschaft.“ Platon, 00375 v. Chr.



Labor

„In einer einsamen Kammer, eher Zelle, oben im Haus, getrennt ... durch eine Galerie und eine Treppe, hielt ich meine Werkstatt der schmutzigen Schöpfung.“ Mary Wollstonecraft Shelley, 01818



Bibliothek

„Wenn du in deiner Bibliothek einen Garten hast, wird dir nichts fehlen.“ Cicero, 46 v. Chr.

18

19

20



WERKZEUGE #3



Massenprotest

„Wir müssen immer Partei ergreifen. Neutralität hilft dem Unterdrücker, nie dem Opfer. Schweigen ermutigt den Peiniger, nie die Gepeinigten.“ Elie Wiesel, 01986



Memes

„Wir stehlen, zweckentfremden, prüfen neu und definieren letztlich alles neu – von Prominenten über Politiker bis zu Unternehmenslogos – und verteilen diese verzerrten Ideen kostenlos an die Öffentlichkeit.“ David Constable, 02018



Autarke Energie

„Die Kapitalisten wollen nicht, dass irgendwer außerhalb ihres ökonomischen Netzes lebt.“ Jessica Bruder, 02017



Partizipative Haushalte

„Die Bürgerbeteiligung ... hört auf, bloße Ermöglicherin traditioneller Politik zu sein, und wird zur dauerhaften Protagonistin öffentlicher Verwaltung.“ Ubiratán de Souza, 01998



Performance

„Eine Pose einzunehmen heißt, eine Bedrohung zu setzen.“ Dick Hebdige, 01982

23



Agro-Ökologie

„Die Agrarindustrie stört das Klima. Bauernlandwirtschaft schützt die Erde.“ La Via Campesina, 02015

24



Fotografie

„Die Kamera ist ein Instrument, das den Menschen beibringt, ohne Kamera zu sehen.“ Dorothea Lange, 01978

25



Piratenradio

„Die Miniaturisierung von Sendern ... von Amateuren zusammengebaut, , trifft‘ auf das kollektive Verlangen nach neuen Ausdrucksmitteln.“ Félix Guattari, 01984

26



Öffentlicher Verkehr

„Vergesst das verdammte Auto und baut Städte für Liebende und Freund:innen.“ Lewis Mumford, 01979

27



Wiedergutmachung

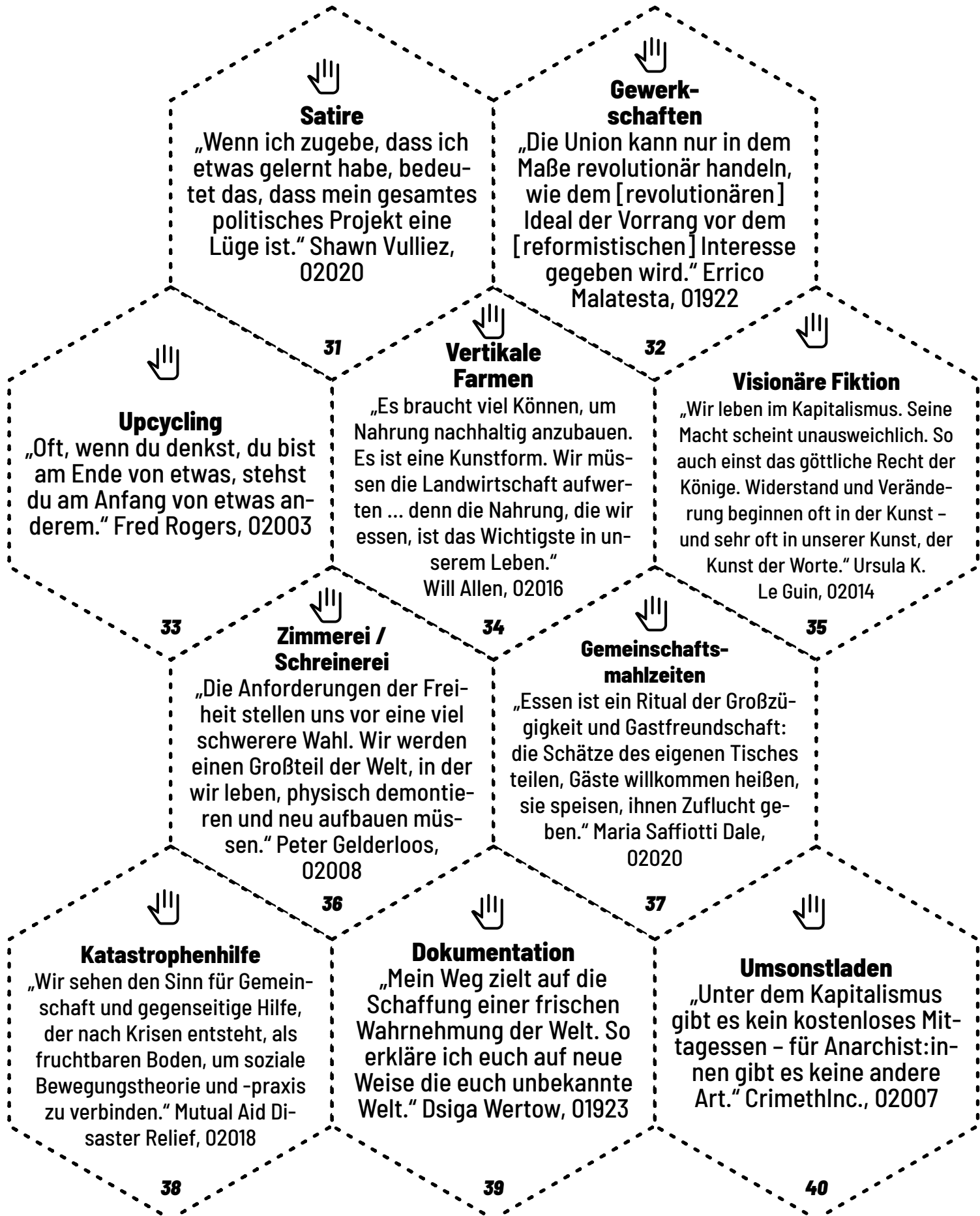
„Der Reichtum der imperialen Länder ist auch unser Reichtum ... Es sind lediglich Reparationen, die uns gezahlt werden.“ Frantz Fanon, 01961

28

29

30

WERKZEUGE #4





WERKZEUGE #5



Parks

„Ein gemeinsamer natürlicher oder sozialer Reichtum – Ländereien, Gewässer, Wälder, Wissenssysteme, Pflegekapazitäten – zur Nutzung durch alle Gemeinwesen.“ George Caffentzis & Silvia Federici, 02014

41



Druckerei

„Mit unserer intimen Kenntnis des Druckprozesses können wir ein leeres Blatt Papier und etwas Tinte in ein Werkzeug verwandeln – ein Geschenk, das geteilt und weitergegeben wird.“ Radix Media, 02010

42



Sabotage

„Protest ist, wenn ich sage, dass ich nicht mehr mitmache. Widerstand ist, wenn ich dafür Sorge, dass alle anderen auch aufhören mitzumachen.“ Ulrike Meinhof, 01968

43



Selbstverteidigung

„Freiheit ist der sichere Besitz allein derjenigen, die den Mut haben, sie zu verteidigen.“ Perikles, ca. 400 v. Chr.

44



Solidaritätsklinik

„Wir streben nach einer Medizin, die nicht nur das Symptom wahrnimmt, sondern es als Teil des Menschen als Ganzes behandelt.“ Gruppe für eine andere Medizin, 02020

45

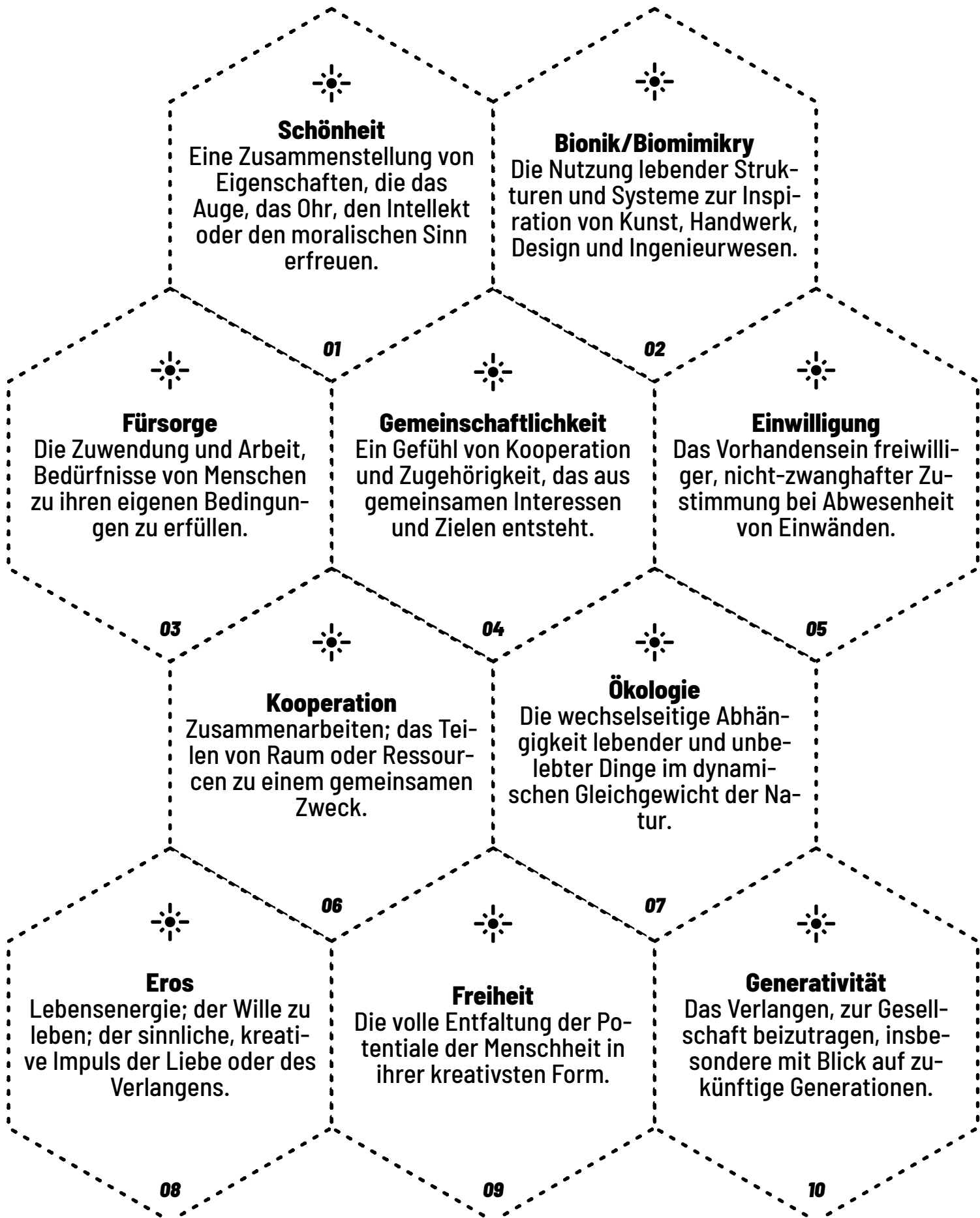


Transformative Gerechtigkeit

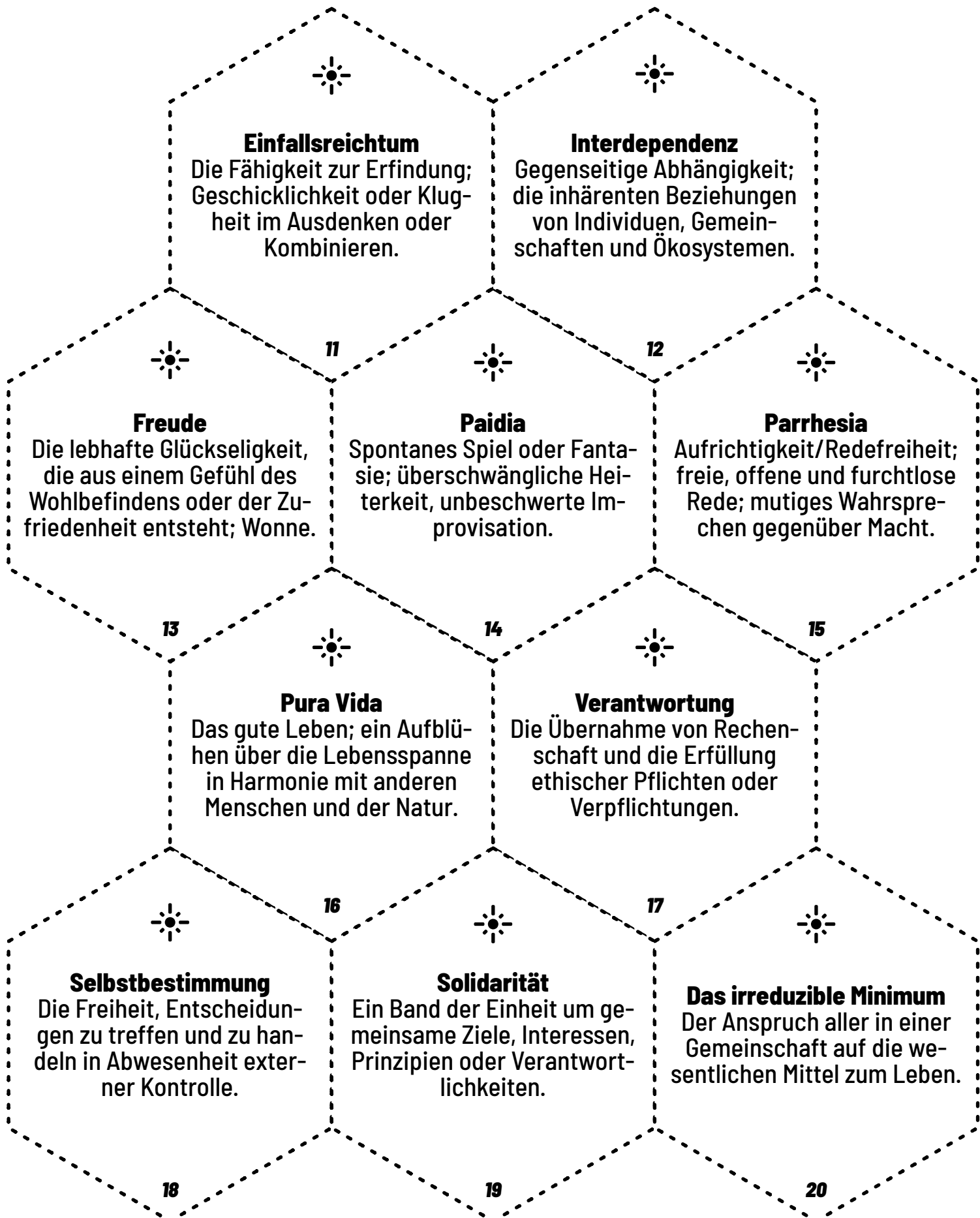
„Wir brauchen Menschen innerhalb unserer Bewegungen, die alle in und von ungerechten Systemen sozialisiert wurden, auf Wegen der Befreiung. Nicht schon frei, aber tägliche Freiheit praktizierend.“ adrienne maree brown, 02020

46

☼ WERTE #1



☀️ WERTE #2



WERTE #3



Wahrheit

Übereinstimmung mit der Realität; der Sachverhalt; Wahrhaftigkeit; Aufrichtigkeit.



Nießbrauch

Die freie Nutzung und Freude an Ressourcen, solange sie dabei nicht geschädigt werden.



21

Geselligkeit

Ein Geist von Freundlichkeit, Festlichkeit und Gastfreundschaft; Menschen sich glücklich und willkommen fühlen lassen.



22

Anmut/Gnade

Großzügige Zuwendung von Freundlichkeit, Wohlwollen oder Güte gegenüber anderen.



Humor

Die Eigenschaft, amüsant, komisch, witzig oder absurd zu sein.

23



Erkundung / Nachforschung

Der Prozess des Suchens oder Befragens; eine genaue Untersuchung.

24



Internationalismus

Eine Ethik der Kooperation, Interdependenz und Solidarität zwischen allen erdgebundenen Völkern.

25



26

Versöhnung

Das Offenlegen von Wahrheiten und die Wiedergutmachung von Schäden hin zu gegenseitigem Einverständnis oder Harmonie.



27

Saisonalität

Die Ausrichtung sozialer Beziehungen und Praktiken an den ökologischen Zyklen einer Bioregion.



Wunder/Staunen

Ein Gefühl der Ehrfurcht oder des Respekts vor dem Schönen, Unbekannten, Unerklärlichen.

28

29

30

WERTE #4

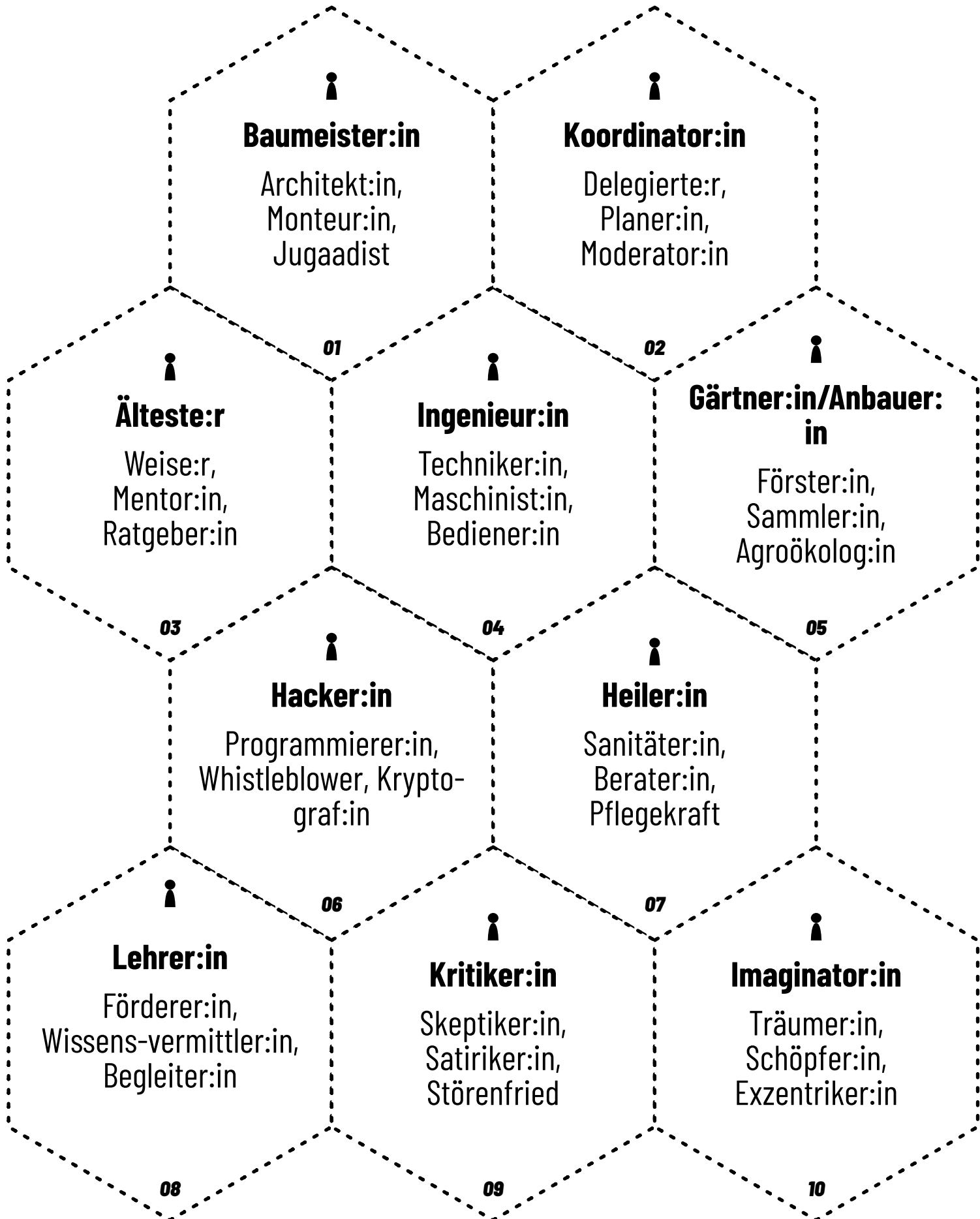


Dekolonisierung

Die (Re-)Indigenisierung des Lebens hin zu einer gesellschaftlichen Transkulturation.

31

ROLLEN #1



 ROLLEN #2



Forscher:in

Archivar:in,
Ermittler:in,
Naturforscher:in



Feiernde:r

Bohemien,
Frohnatur,
Entertainer:in

11

12

BERICHT DER VERSAMMLUNG FÜR DIE ZUKUNFT AN DAS ARCHIV DER FREIEN ERDE

01. DIE VORFAHREN

Der Name meines Vorfahren / meiner Vorfahrin war

_____ ,
und etwas Bemerkenswertes an seiner/ihrer Herkunft
war: _____

_____ Der Wert _____ war
ihm/ihr wichtig, weil _____

02. DIE HERAUSFORDERUNG

Bevor unser Volk die Herausforderung _____
_____ überwand,
erinnere ich mich an _____

Die Herausforderung stand im Widerspruch zum Wert
meines Vorfahren / meiner Vorfahrin, weil _____

03. DEN AUFBAU DER NEUEN WELT

Als mein Vorfahre / meine Vorfahrin die Herausforde-
rung zunächst mit den Werkzeugen _____
_____ und _____
_____ anging, begann er/sie
zuerst damit, _____

Als _____ herausfand, was mein
Vorfahre / meine Vorfahrin tat, versuchte er/sie/es,
ihn/sie aufzuhalten, indem _____

Das bedeutete, dass mein Vorfahre / meine Vorfahrin
folgendes Risiko eingehen musste: _____

Bei diesen ersten Bemühungen war mein Vorfahre /
meine Vorfahrin erfolgreich darin, _____

Dennoch war weitere Arbeit nötig, um die Herausfor-
derung vollständig zu überwinden, weil _____

04. ERINNERUNG

Als der Vorfahre / die Vorfahrin eines Mitglieds meiner
Versammlung, _____, meinen
Vorfahren / meine Vorfahrin traf, arbeiteten sie ge-
meinsam daran, _____

Ihre Arbeit war schwieriger, als sie ursprünglich ge-
dacht hatten, weil _____

Doch unsere Vorfahren schlossen sich zusammen und
überwanden dies, indem sie _____

*Haben wir unsere Vorfahren für ihren Kampf geehrt?
Welche Art von Utopie haben deine Vorfahren aufge-
baut?*

Teile es unter thefuture.wtf/report