

DIE 5 R –BEREICHE DES WANDELS

Unser 5 R-Modell ist nur eine von vielen Möglichkeiten, herauszufinden, wie man sein System verändern kann. Genau hier findet Wandel statt: wo Rollen („Roles“), Beziehungen („Relationships“) und Regeln („Rules“) beginnen, sich aneinander zu reiben und in Kombination mit Ressourcen („Resources“) Ergebnisse („Results“) erzielen.

Nachdem du drei große Systeme identifiziert hast, die dein Problem beeinflussen, ist es nun an der Zeit, noch mehr ins Detail zu gehen. Nutze dein Wissen über dein Problem, um ein spezifisches System auszuwählen, das du verändern willst, und durchlaufe das 5 R-Modell, um zu analysieren, wie du die Veränderung anstoßen kannst.



5 Rs – Bereiche des Wandels

Changemaking – Tools to Spark Deeper Change, von Odin Mühlenbein und Reem Rahman, Ashoka in Zusammenarbeit mit Fargo Circle Studio. Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs CC BY-NC-ND Lizenz. Jeder darf dieses Werk herunterladen und mit anderen teilen, jedoch nicht in irgendeiner Weise verändern oder kommerziell nutzen. Ashoka und Fargo Circle Studio müssen als Urheber genannt werden.

WIRTSCHAFTLICH

RECHTLICH

KULTURELL

ARTEN / ASPEKTE

- Lokal (Straßenmarkt) und international (Modebranche)
- Legal (Autos) und illegal (Drogen)
- Formell (Arbeitsmarkt) und informell (Heiratsmarkt)

- Lokal (Regeln für die Müllabfuhr) bis international (WMF-Vorschriften)
- Themenbereiche: Strafrecht, Verkehrsrecht, Kriegerrecht usw.
- Ursprünge/Status: Rechtsprechung, Gesetzesrecht, Recht des Stärkeren, Traditionsgesetze
- Legislative, Exekutive, Judikative

- Ideologien
- Kollektives Wissen
- Kunst: Musik, Literatur, darstellende Kunst
- Sprache (und andere Formen der Kommunikation)
- Dynamik, mit der sich Kultur ausbreitet und verändert, Art und Weise, wie Kultur Verhalten beeinflusst und umgekehrt
- Wechselwirkung zwischen Kultur und anderen Systemen, wie der Wirtschaft

RESSOURCEN („RESOURCES“)

Natürliche Ressourcen, Kapital, Arbeit, Produktionsmittel, Land, Technologie, Vertrauen, Wohlwollen

Bestehende Rechtsprechung, Zeit, Geld, Fachwissen, Wohlwollen, gesellschaftliche Akzeptanz, Beweise (in Gerichtsverfahren), Argumente

- Ideen
- Gesamtheit kultureller Artefakte
- Wissen und Fertigkeiten
- Zeit und Geld

ROLLEN („ROLES“)

Käufer*innen, Verkäufer*innen, Erzeuger*innen, Verbraucher*innen, Arbeitnehmer*innen Berufsverband, Gewerkschaft, Zertifizierungsstelle, Vermittler*innen, Mediator*innen, Schlichter*innen, Marktplatz

Polizei, Gesetzgebende, Richter*innen, Angeklagte, Verteidiger*innen, Staatsanwaltschaft, Gelehrte, Parlament, Regierung, Ministerium, Kontrollbehörde

- Schöpfer*innen neuer Ideen und Artefakte: Künstler*innen, Wissenschaftler*innen, Politiker*innen
- Verbreiter von Ideen: Schulen, Eltern, Influencer, Marketer, Ideengeber, Museen, Freunde
- Plattformen für Begegnung und Veränderung von Ideen: wissenschaftliche Debatten und Zeitschriften, Künstler*innennetzwerke, Kaffeehäuser, Internet-Diskussionsforen
- „Verbraucher*innen“ und Nutzer von Kultur

BEZIEHUNGEN („RELATIONSHIPS“)

Kauft von, verkauft an, zertifiziert, vermittelt zwischen, gleicht Angebot und Nachfrage ab, gibt Informationen weiter, schafft Preistransparenz für

Berät sich, macht Vorschläge, entscheidet intern, urteilt über, versucht zu überzeugen, setzt um

Verbreitet Ideen, beeinflusst Normen, Werte, Vorurteile oder ästhetische Vorlieben von

REGELN („RULES“)

- Steuern
- Gesetze: Patent- und Urheberrechtsgesetze, Arbeitsgesetze, Investitionsgesetze, internationale Handelsgesetze
- Unternehmenspolitische Maßnahmen: Personalwesen, organisatorische Paradigmen, Vermittlung usw.

- Regierung und parlamentarisches System: Verfassung, Parlamentsverfahren, Aufbau von Ministerien
- Gerichtliche Verfahren
- Gesetzesinterpretation
- Gesellschaftliche Normen, z.B. zum Thema Korruption

- Ideologien, soziale Normen, Werte, Vorurteile und ästhetische Vorlieben
- Normen in bestimmten Bereichen oder kulturellen Einrichtungen, z. B. wie Theaterstücke realisiert werden oder was „echter Rap“ ist
- Regeln für Subventionen und öffentliche Investitionen in Kultur

ERGEBNISSE („RESULTS“)

- Wirtschaftlicher Wert: Arbeitsplätze (Anzahl, Qualität, Zugänglichkeit und Verteilung), Gewinne und ihre Verteilung, Befriedigung der Nachfrage von Käufer*innen
- Innovation, Umweltverschmutzung, kulturelle Folgen, Einfluss auf die Politik, Verteilung und Konzentration von Marktanteilen, wer kann welche Rollen übernehmen usw.

- Gesetze werden eingeführt, geändert, angewandt, revidiert usw. Die Auswirkungen von Gesetzen, z. B. auf wirtschaftlicher, sozialer, kultureller, ökologischer Ebene usw.
- Urteile und Rechtsgutachten
- Gesellschaftliche Wahrnehmungen über den Staat, die Regierung, das Parlament usw., Verschiebungen in den Präferenzen der Wähler, z. B. für Parteien, Kandidaten oder politische Plattformen

- Neue oder geänderte Ideologien, soziale Normen, Werte, Vorurteile und ästhetische Präferenzen
- Verhaltensweisen und ihre Auswirkungen, auch in anderen Bereichen (wie kulturelle Auswirkungen auf die Wirtschaft)

