

Was ist Dragon Dreaming?

Zielsetzung

Eine überaus wirkungsvolle Projektdesign-Methode für Einzelpersonen, Gruppen und Organisationen. Eine Methode, die Menschen lebendig und Projekte und Organisationen überaus erfolgreich macht. Gelungene Projekte sind letztendlich gelungene Beziehungen von Menschen, die gemeinsame Träume verwirklichen.

Ablauf

Ein Dragon Dreaming Projekt besteht stets aus vier Phasen (träumen, planen, tun und feiern), die gleich wichtig sind.

Den einzelnen Phasen werden daher auch die gleichen zeitlichen und finanziellen Ressourcen gewidmet. Dabei hat der Prozess eine fraktale Struktur: jede dieser Phasen findet sich auch als Teil in jeder Phase wieder. Wichtige Leitsätze sind stets: „Perfektion ist der Feind des Guten.“ und „Mach es spielerisch. Hab Spaß!“

Träumen

Von 1000 Projekten erblicken 900 nie das Tageslicht, weil die Träume nicht ausgesprochen werden. Darum ist es so wichtig, Träume mit anderen Menschen zu teilen und sie als Traum einer Gruppe wirksam werden zu lassen.

Der Anfang des Projektes wird mit einem Traumkreis gesetzt. Ein inspiriertes Individuum lädt interessierte Menschen ein und teilt seine/ihre Vision mit. Dabei ist es förderlich, auf Vielfalt und Unterschiedlichkeit von Persönlichkeiten zu achten. Die Frage, die der Gruppe gestellt wird, nachdem der Traum mitgeteilt wurde: *„Was müsste während und durch dieses Projekt geschehen, damit Du weißt, dass Du Deine Zeit nicht sinnvoller hättest verbringen können?“* Die Antworten auf diese Frage werden protokolliert. So entsteht das lebendige „Traummanifest“ des Projektes.

Planen

Von 100 Projekten scheitern wiederum 90 in der Planungsphase, weil wir nicht loslassen können, die Projekteigentümerschaft nicht aufgeben wollen und weil wir Gewinner-Verlierer-Spiele spielen. Dragon Dreaming fördert die kollektive Intelligenz, nutzt die individuelle Motivation aller Mitglieder des „Dream-Teams“ und setzt auf partizipative Projektplanung, individuelle Verantwortung und das Erfinden von Gewinner-Gewinner-Spielen. Das sichtbare Ergebnis dieser Phase ist der Projektplan. Wir nennen ihn Karrabirrdt (Spinnennetz) oder Spielplan. Darin werden alle nötigen Aufgaben als vernetzte temporäre Knoten dargestellt.

Jedes Teammitglied übernimmt für genau jene Aufgaben Verantwortung, die er/sie von ganzem Herzen erfüllen möchte und für die er/sie auch das nötige Know How mitbringt. Darüber hinaus gibt jedes Mitglied an, bei welchen Aufgaben er/sie gerne mitmachen möchte, um zu lernen und persönlich zu wachsen. Wo Teammitglieder zwar das nötige Wissen aber keine Motivation mehr besitzen, stehen sie als Berater/inn/en zur Verfügung. Es gibt keine statisch definierten Arbeitsgruppen, diese entstehen und vergehen nach Bedarf im Aktionsfluss.

Um die gewählte Strategie zu testen gibt es nun zwei wesentliche Schritte: 1) Das Einholen von Feedback. Die Philosophie von Dragon Dreaming lehrt uns, unsere Kritiker/innen durch echtes Interesse zu Unterstützer/inne/n unserer Projekte zu machen, statt ihr Feedback persönlich zu nehmen und abzulehnen. 2) Dragon Dreamer laden andere ein, Teilnehmer/innen eines wirklich tollen Projektes zu werden, indem sie einen finanziellen Beitrag leisten. Wir sind niemals Bittsteller, die aus einem Mangelgefühl heraus um Spenden bitten. Wir bieten im Austausch für Geld Teilhabe an einer Sache, über die wir uns mit unseren tiefsten inneren Werten verbinden können. Wir nennen das „Empowered Fundraising“. Dabei geht es immer um den Aufbau von Beziehungen, niemals um Geld an sich. Ein kleiner Beitrag ist genauso wertvoll wie ein großer. Denn dahinter steht immer

eine Beziehung zu einem Menschen, der seinen individuellen Gleichgewichtspunkt hat, irgendwo in der Mitte zwischen Kleingeld und echtem Opfer. Eine ehrliche Einladung muss immer auch mit „Nein“ beantwortet werden können. Auch eine Ablehnung kann eine Beziehung begründen und wird gefeiert.

Tun

So wie die Planung erfolgt auch die Projektsteuerung partizipativ. Das Projekt wird auf Basis der übernommenen Verantwortungen von allen gemeinsam gesteuert. Entsprechend der temporären Knoten des Spielplans formen sich Teams, um die definierten Aufgaben zu erledigen. Sie erhalten Vorleistungen von vorgelagerten Knoten und liefern Ergebnisse an nachgelagerte Knoten. Dann lösen sie sich wieder auf. Vom Team selbst definierte Kenngrößen ermöglichen das Monitoring und damit die Steuerung des Projekts. Die für den Projektfluss relevanten Informationen werden im Spielplan (Karrabirrdt) protokolliert.

Hier wird ein wesentlicher Unterschied zum traditionellen Projektmanagement sichtbar. Projektmanagement ist nur ein kleiner Teil des gesamten Projekts. Es bedarf keiner zentralen Steuerung. Wir bauen eine chaordische Projektstruktur, deren Zentrum leer ist, und die dafür umso kraftvoller nach außen wirken kann. Wir entlassen das Projekt „gesichert aus unserer Kontrolle“. Und in der Tat ist es ja auch gar nicht anders möglich. Oder haben sie schon einmal ein Projekt durchgeführt, bei dem sie wirklich alles unter Kontrolle behalten haben, auch wenn sie es unbedingt wollten?

Feiern

Von den nur 10 verbliebenen Projekten schafft es nur eines tatsächlich erfolgreich in der Welt zu sein, weil wir darauf vergessen zu feiern und damit jene Energie verlieren, die uns vor dem Ausbrennen bewahrt. Feiern bedeutet für uns Reflexion, Wertschätzung der eigenen Leistung, der Leistung der Anderen, des neu erworbenen Wissens aus Erfolgen und auch aus Fehlern. Feiern bedeutet Ernte der Früchte des Projekts. Erst dieser Schritt macht ein Projekt erfolgreich. Aus dieser Phase gewinnen wir jene Energie wieder, die wir zuvor hinein gesteckt haben. Wir gewinnen zusätzliche Energie für unsere persönliche Weiterentwicklung und die Entwicklung der Gemeinschaft.

Feiern ist jene Feedback-Schleife in jedem der vier Schritte, die uns hilft zu erkennen, ob wir auf dem richtigen Weg sind. Wer Feedback nicht zulässt, kann auf Reaktionen, die uns die Umwelt auf unser Handeln gibt, nicht reagieren, und ist nicht in der Lage zu antworten (engl. „ir-response-ible“, auf Deutsch „verantwortungslos“!).

Wenn alle Bedürfnisse (Kostendeckung, Einkommen,...) abgedeckt wurden und noch finanzielle Mittel (Gewinn) übrig bleiben, so werden diese nicht unter den Teammitgliedern aufgeteilt sondern an andere Projekt im Sinne der Philosophie von Dragon Dreaming weitergegeben. Non-profit ist ein unumstößliches Prinzip wirklich nachhaltiger Projekte. Es ist ein Aspekt des Fließens. Dieses Prinzip findet sich analog in Satzungen von gemeinnützigen bzw. Non-Profit Organisationen (gemeinnütziger Verein, gemeinnützige GmbH, gemeinnützige Aktiengesellschaft, gemeinnützige Genossenschaft) wieder.

Wichtige Aspekte bei der Umsetzung

Dragon Dreaming bezieht seine Kraft aus dem Verstehen lebender Systeme. Die Methode wurde in Australien entwickelt und ist inspiriert von Einsichten aus der Chaos- und Komplexitätstheorie, der Systemtheorie, der Tiefenökologie und uralten Weisheiten der Aborigines. Sie zielt auf die Reintegration von Aspekten, die kulturgeschichtlich getrennt wurden: linke und rechte Gehirnhälfte, Intuition und Logik, Kopf und Körper. Das Selbst und die Umwelt, Denken und Tun, Arbeit und Spiel. Sie setzt auf Kooperation, auf Gewinner-Gewinner Spiele und die Kraft der Gemeinschaft.

Der Drache (Dragon) steht für unsere Angst. Angst, die verhindert, dass wir unsere Komfortzone verlassen und unser volles Potential leben. In einem Dragon Dreaming Projekt stellen wir uns dieser

Angst. Wir lernen. Wir vertrauen. Am Ende ist die Stärke des Drachen unser Verbündeter. Das Träumen (Dreaming) steht für ein gemeinsames, verbindendes starkes Fundament.

Während des gesamten Projektes praktizieren wir „Pinakarri“, tiefes Zuhören, indem wir uns unseres Atems bewusst werden. Dadurch beruhigen wir diese kleine Stimme im Kopf, die fast unablässig plaudert. Erst dann sind wir in der Lage, wirklich aufmerksam, ohne zu werten, zuzuhören. Wenn sie, geneigte/r Leser/in sich nun fragen: „Welche innere Stimme meinen die?“, dann ist die Antwort ganz einfach: Die Stimme, die soeben diese Frage gestellt hat. Und diese innere Stimme lässt uns unablässig zustimmen, ablehnen, werten, urteilen usw.

Verschiedene Persönlichkeitstypen wirken erfolgreich zusammen.

Dragon Dreaming berücksichtigt, dass die vier Schritte unterschiedliche Fähigkeiten erfordern. Wir brauchen vier verschiedene Persönlichkeitstypen, um unsere Projekte erfolgreich zu machen (wobei wir natürlich alle vier Aspekte in uns tragen, aber unterschiedlich stark ausgeprägt). Dabei ergibt sich ein Problem: „Tuer/innen“ frustriert nichts mehr, als ständig mit „Träumer/inne/n“ arbeiten zu müssen, weil sie den Eindruck haben, dass nur heiße Luft geredet wird. Und die „Träumer/innen“ haben kein Verständnis dafür, dass es Menschen gibt, die sofort hektisch losrennen, obwohl noch nicht einmal gründlich zu Ende geträumt wurde. Wenn ihre Stärke das Planen ist, dann empfinden sie Menschen, die talentiert im Feiern sind, tendenziell als zu chaotisch und unorganisiert. Umgekehrt nehmen „Feier/er/innen“ „Planer/innen“ als krankhaft ordnungsbedürftige, langweilige Perfektionist/inn/en wahr. Das beste Mittel, um die daraus entstehenden Konflikte zu dämpfen ist einerseits, Verständnis für einander zu schaffen und andererseits, das Projekt spielerisch zu gestalten.

Dragon Dreaming ist ein Weg, um unsere sehnsüchtigsten Träume nach einer besseren Welt Wirklichkeit werden zu lassen. Diese Methode hilft das viel mehr als nur einer von tausend Träumen realisiert werden. Leitgedanken sind: „Perfektion ist der Feind des Guten!“. Spielen sie ihre Projekte. Es sind die schönsten Spiele der Welt.

Notwendiger Organisatorischer Rahmen

Erlernen der Methoden in Dragon Dreaming Workshops und/oder im Zuge eines Dragon Dreaming Projektes.

Anwendungsfelder

Non-Profit Projekte und gemeinnützige Geschäftstätigkeiten für den Wandel hin zu einer lebendigen, kreativen und ökologischen Gesellschaft. Projekte mit einem Zeithorizont von max. 12 Monaten (die jedoch aneinander gereiht werden können).

Ein Dragon Dreaming Projekt muss drei Kriterien erfüllen:

1) Es unterstützt persönliches Wachstum aller Beteiligten

Während eines Projektes erlernen wir neue Fähigkeiten. Wir stellen uns Ängsten, wagen Schritte über unsere Komfortzone hinaus und vertiefen unseren Kontakt mit uns selbst, mit der Welt und mit allem Lebendigen.

2) Es fördert die Gemeinschaft

Das Vertrauen und die Kooperation im Team wachsen durch die Erfahrung, dass wir aufeinander angewiesen sind, weil jede/r von uns einzigartige Qualitäten besitzt, die wir zum Erreichen unserer Ziele benötigen. In der Anerkennung dieser Abhängigkeit liegt die Wurzel wahrer individueller Autonomie. Gemeinsam entwickeln wir ungeahnte Kräfte.

3) Es dient der Erde

Wir finden Sinn und Bedeutung in unserem Tun durch die Verbindung mit unserer Umwelt. Wir stellen uns in den Dienst des Ganzen und fördern Vielfalt, Kreativität und Lebendigkeit. Ein Dragon Dreaming Projekt hinterlässt stets eine Welt, die ein wenig lebenswerter geworden ist.

Stärken und Schwächen der Methode

Stärken: Die Erfolgsrate von Projekten steigt erheblich. Die Zusammenarbeit im Team geht leicht von der Hand und macht Freude. Ganzheitliche Sichtweise, Verbindung von wissenschaftlichen Erkenntnissen und altem Wissen der Aborigines; spielerische Herangehensweise; Gestaltung gelungener menschlicher Beziehungen als Basis erfolgreicher Projekte; gemeinsame Träume und gemeinsame Verantwortung; Nachhaltigkeit auf individueller und kollektiver Ebene.

Schwächen: Kulturwandel setzt echtes Wollen voraus, sonst klappt es nicht. Mit einer chaordischen Projektstruktur tun sich hierarchische Organisationen schwer (auch die überwiegende Mehrheit und die rechtliche Struktur unserer Vereine sind solche).

Internet:

Dragon Dreaming Österreich: <http://dragondreaming.at/>

Dragon Dreaming International: <http://dragondreaming.org/>

Video: <http://www.youtube.com/watch?v=byw3KTrfOUI>

Literatur:

Einführung in Dragon Dreaming: <http://issuu.com/whoopeeconnections/docs/dragondreaming>

Weitere Literatur ist im Entstehen. Ein Buch von John Croft, einem der Väter des Dragon Dreaming sowie ein ausführliches Methoden-Handbuch. Sobald sie verfügbar sind werden Informationen dazu auf den Dragon Dreaming Websites publiziert.

Wesentliche Verbindungen bestehen zu Gewaltfreier Kommunikation, Tiefenökologie, Systemtheorie, Gruppendynamik und vielen weiteren Themen.

Autoren

Georg Brandenburg: <http://menschlichewirtschaft.at>; brandenburg@mur.at

Rainer Tiefenbacher: <http://machtsinn.org>; rainer@machtsinn.org

Josef Kreitmayer: <http://getactive.org>; josef.kreitmayer@getactive.org

Copyright

Sämtliche Texte, Grafiken, Fotos und Tondokumente steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz. CC BY-NC-SA

History of Change

Version	Datum	Änderungsgrund	AutorIn
v1	20130226	Ersterstellung	Georg Brandenburg
v2	20130226	Anmerkungen & Korrekturen	Rainer Tiefenbacher
v3	20130227	Korrekturen der Korrekturen	Georg Brandenburg
v4	20130227	Kürzungen um auf die von ÖGUT geforderten 12.000 Zeichen zu kommen	Georg Brandenburg
V5	20130227	Korrekturen und weitere Kürzungen	Rainer Tiefenbacher
v6	20130319	Literatur- und Webverweise	Georg Brandenburg
v7	20130319	Ergänzungen und Änderungen	Josef Kreitmayer
v8	20130319	Letzte Ergänzungen und Änderungen	Rainer Tiefenbacher, Georg Brandenburg