

# ARLINA INSELN

## GEMEINSCHAFTSTRAINER





# Das ARLINA-Archipel



# Inhaltsverzeichnis

## **1 Hintergrund**

## **3 (k)ein Spiel?**

## **5 Realitätsnähe**

- 6 Reale Menschen
- 7 Reale Zeit
- 9 Reale Natur
- 11 Realer Ressourcenbedarf mit realen
- 13 “Wirkungen”
- 14 Reale Preise
- 15 Reale Gesetze
- 16 Reale Farben und Formen

## **17 Gebäude**

- 17 Wohnhäuser
- 22 Nahrungshaus
- 26 Begegnungshaus
- 27 Weitere Gebäude

## **28 Orte auf der Insel**

- 28 Natur
- 29 Friedhof
- 30 Anlegestelle
- 33 Spiel & Sport
- 35 Gemüsegarten
- 36 Reset-Knopf

## **39 Das Inselhandy**

- 40 Navigation
- 41 Transportmittel
- 42 Abstimmungen
- 43 Medien
- 44 Messenger
- 45 Finanzen
- 46 Laden
- 47 Ressourcen
- 48 Räume
- 49 Apps hinzufügen

## **51 Das Wirtschaftssystem**

- 52 Nachhaltigkeit
- 53 Bedingungsloses Grundeinkommen
- 54 Zwei Währungen
- 55 Geld verdienen
- 56 Kaufen, tauschen, schenken
- 57 Gemeinschaftliche Mittel
- 58 Transparenz

## **59 Das persönliche Profil**

## **61 Studieren auf den ARLINA-Inseln**

## **63 Fazit**

# Hintergrund

Es gelingt uns nicht, gemeinsam in Frieden zu leben. Weder im Großen noch im Kleinen. Das liegt daran, dass Menschen eben Menschen sind, wir hochkomplex sind, sowohl im Innen als auch im Miteinander. Auch bauen wir uns konstant Systeme, deren Wirkungen wir unterschätzen. Wir benötigen daher Orte, an denen wir das – unter so weit wie möglich realen Bedingungen – üben können. In Unfrieden leben hat riesige Auswirkungen, denn es bedeutet, dass Menschen ausgeschlossen werden, was bis hin zur Verletzung von grundlegenden Bedürfnissen führen kann. Menschen verhungern oder erfrieren, wenn es der (Welten-)Gemeinschaft nicht gelingt, klare Prioritäten in Richtung Menschlichkeit und Nachhaltigkeit zu setzen.

Der ARLINA-Inseln-Gemeinschaftstrainer ist daher keine klassische Lernumgebung, die eine Bildungseinrichtung nachbaut. Stattdessen ist der AIG eine digitale Lebenswelt, die eng mit Aktivitäten im „echten Leben“ verzahnt ist. Auf Inseln mit 120 Häusern stehen die Lernenden vor der Heraus-

forderung, sich gemeinschaftlich so zu organisieren, dass eine gute und gerechte Welt entsteht, in der alle Menschen mindestens grundversorgt sind. Idealerweise entsteht jedoch eine Realutopie. Anders als in der echten Welt gibt es einen Reset-Knopf, in dem die Inselbewohner:innen beschließen können, wieder von vorne zu beginnen, wenn sie versehentlich eine Welt gebaut haben, die nicht lebensfreundlich ist.

Obwohl der AIG eine digitale Anwendung ist, ist alles so realistisch aufgebaut, dass eine Übertragung in die reale Welt möglich ist. Menschen können sich nicht hinter erfundenen Personas verstecken oder sich irgendwohin beamen. Nahrung entsteht nur, wenn in der „echten Welt“ Kontakt zur Erde stattfindet. Die Familienmitglieder der Lernenden können einbezogen werden. Die Bedingungen sind an echte Wetterdaten geknüpft, Preise an den realen Markt. Die Inseln haben eine eigene Währung, sind jedoch in Abhängigkeit zum Mainland an den Weltmarkt gekoppelt.

Das AIG ist die Bildungsplattform des ARLINA Institutes. Alle Studierende aller Studienrichtungen bilden auf den Inseln eine Lebensgemeinschaft und erhalten hierfür auch *Credit Points*. Doch auch ehemalige Studierende müssen ihre Häuser nicht abgeben und manche Personen studieren nicht, sondern nutzen nur den AIG als Selbsterfahrung, beispielsweise in Vorbereitung auf die Gründung einer Lebensgemeinschaft. So kommen verschiedene Interessen zusammen, was ebenfalls Realbedingungen gut widerspiegelt. Die Bewohner:innen müssen damit umgehen, dass es verschiedene Partizipationsniveaus gibt, verschiedene Gerechtigkeitsempfinden und verschiedene Bewusstseinsstände und die Pluralität immer wieder in ein System übersetzen, in dem Bedingungen für ein gutes Leben in allen Aspekten möglich sind.

Die häufige Verzahnung der Aktivitäten auf der Insel und im echten Leben (Gartenarbeit oder Holzhacken in der Realwelt erzeugt Ressourcen auf der Insel beispielsweise) führt zudem die Lernenden in ein höheres Bewusstsein darüber, was menschliche Grundversorgung im Kern bedeutet und wie diese nur im Einklang mit dem Natursein des Menschen wirklich möglich ist.



## (K)ein Spiel?

Auch wenn die ARLINA Inseln in einer digitalen 3D Welt angelegt sind, die klassischerweise für Spiele genutzt wird, verzichtet die Lernumgebung aktiv auf das meiste von dem, was Spiele ausmacht. Es gibt kein Gewinnen, keine Teams, keine Levels, keinen vorgezeichneten Weg, keine Booster oder andere Besonderheiten.

**Das Ziel ist dasselbe Ziel wie im Leben: individuell wie kollektiv das beste mögliche Leben gestalten – langfristig.**

Wir wissen, wieviel wir aus Spielumgebungen lernen, doch das sind dann Fertigkeiten, die nur in Spielumgebungen Sinn machen und Haltungen, die bei der Übertragung im echten Leben eher Schaden anrichten. Am ehesten lassen sich die ARLINA Inseln mit einer Simulation oder einem Planspiel vergleichen, wobei auch beim Planspiel mit Rollen gearbeitet wird. Die ARLINA Inseln wollen genau das Gegenteil erreichen: so viel Realitätsnähe wie möglich, auch wenn es online ist. Es gibt aus unserer Sicht keine komplexere Spielanordnung als das Le-

ben selbst, nichts ist anspruchsvoller, als ein gutes Leben für sich selbst und andere zu gestalten – denn langfristig Lebendigkeit erzeugen ist die Kern-tätigkeit der sozialen Welt, die wir schaffen. Die Bewohner:innen werden sich die Herausforderungen schnell selber bauen, wie in allen anderen Realkontexten auch – sie müssen nicht vorgedacht werden. Sie werden an Fragen stoßen wie: Warum müssen wir uns eigentlich um die kümmern, die sich nicht einbringen? Wieviel Persönlichkeitsentwicklung darf ich von meinen Mitmenschen fordern? Schließen wir Menschen aus? Sie werden sich überregulieren und ggfs. sogar Hierarchien einführen. Sie werden unnötige Konkurrenzen zu den anderen Inseln aufbauen. Sie werden um Geld und Zeit streiten. Sie werden mit Entwicklungen in der Welt umgehen müssen, wie steigende Energiepreise oder ob sie sich gemeinschaftlich politisch positionieren wollen. Sie werden all das tun, was Menschen in Lebensgemeinschaften und Nachbarschaften tun. Aber sie haben einen Joker: sie können auf Reset drücken,

wenn sie merken, dass sie sich verrannt haben, und mit dem Erlernten neu anfangen. So lange, bis sie es gelernt haben. Diese Chance gibt es in der realen Welt nicht, da sich in der Regel an diesem Punkt Gemeinschaften auflösen.

Die Herausforderung für die Entwicklung der Inseln ist, sie so einzurichten, dass die Ideen der Bewohner:innen nicht daran scheitern, dass sie technisch nicht umsetzbar sind. So müssen viele Möglichkeiten vorgedacht und ihre Umsetzung ermöglicht werden, ohne sie jedoch vorzugeben.

**Es gibt große Einigkeit, dass unsere planetare Lösung in Glocal-Ansätzen liegt, in kleinen lokalen Bündnissen, die global denken und Verantwortung übernehmen. Doch nur sehr wenige Völker, die seit Jahrtausenden leben, können das noch. Wir andere brauchen Orte, an denen wir aus unseren Fehlern lernen, eigene Erfahrungen machen und tief in den Diskurs um Lösungen abtauchen können.**





## Realitätsnähe

So sind die ARLINA Inseln kein Spiel im üblichen Sinne, in denen sich Menschen in Fantasiewelten beamen und dort Abenteuer erleben können. Die ARLINA Inseln vermitteln ein reales Bild von Leben in Gemeinschaft, mit allen Freuden, Dilemmata und Herausforde-

rungen, die damit einhergehen. Daher sind die Bedingungen der Plattform so nah wie möglich an der Realität programmiert. So bauen die ARLINA Inseln einen Weg zurück zum wesentlichen Leben, führen von der digitalen Welt in die reelle Welt.

## Echte Menschen

Alle Bewohner:innen der ARLINA Inseln sind – soweit die Internetverbindung es zulässt – stets mit ihrer Kamera verbunden und sichtbar. Sie agieren unter ihrem echten Namen. Ihre realen Kontaktdaten stehen den anderen Bewohner:innen zur Verfügung (beispielsweise, um sie schnell zu einer dringenden Abstimmung einzuladen, falls sie nicht online sind). Es gibt keine Möglichkeiten, Avatare zu bauen, hinter denen sich die Lernenden verstecken können.



*Wenn die Teilnehmenden einen ruhigen Hintergrund hinter sich haben, kann dieser "unsichtbar" gemacht werden und sie verschmelzen mit der Insel. Falls nicht, werden sie in einer Wolke mit Hintergrund sichtbar. **Mit einem Klick auf den Namen wird das Profil sichtbar.***

## Reale Zeit

In der virtuellen Welt fehlen die Zwischenzeiten – die Anreise zu einer Begegnung (man zoomt sich einfach an einen anderen Ort), die Zeit für den Umbau eines Raumes, wenn er alternativ genutzt wird (man klickt einfach auf fertige Konzepte). Es müssen keine Schlüssel bei jemandem abgeholt werden o.ä. Wie wichtig diese Zeiten jedoch sind, hat sich spätestens während COVID gezeigt, als Menschen per Mausklick von einem Meeting ins andere gelangt sind, ohne Zeiten von Reflexion, Verarbeitung und Vorbereitung. Diese Momente, in denen scheinbar nichts passiert, sind die aktivsten Zeiten des Gehirns, das *Default Mode Network* aktiviert verschiedene Areale, die das reizunabhängige Denken ermöglichen. Fehlen diese Zeiten, dann können Menschen zwar konkrete Aufgaben bearbeiten und auf die Außenwelt reagieren, es fehlen jedoch Fantasie, Visionen, die erholsame und kreative Welt der Tagträume und Reflexionen. Auf den ARLINA Inseln werden daher alle Wege in Echtzeit gegangen, Räume müssen Stuhl für Stuhl umgeräumt werden u.ä.

Dadurch entstehen fast meditative Klick-Vorgänge, die den Bewohner:innen Zeit im *Default Mode Network* ermöglichen, so dass sie nicht konstant überaktiv(iert) sein müssen. Für die Menschen, denen das schwer fällt, ist es wichtiges Trainingselement, wenn eine Anreise zu einem Seminar auf einer anderen Insel durchaus mal zwanzig Minuten dauern kann, wenn das eigene Haus weit weg vom Hafen ist und das Boot etwas länger braucht.



Natürlich läuft das Zusammenleben besser, wenn alle ganz viel gemeinsam meditieren, achtsam alles besprechen, miteinander feiern und kochen u.ä. Doch diese Utopien, die die meisten Gemeinschaften in ihre Planung aufnehmen, scheitern oftmals schlichtweg an der begrenzten Ressource Zeit: denn die Menschen leben nicht nur in der Gemeinschaft, sondern brauchen auch Zeit für ihre Arbeit, ihr Studium, ihre Familie, ihre Beziehung und vor allem für sich. Auf den Inseln lässt sich daher nichts künstlich be- oder entschleunigen. Es ist genauso viel Zeit da, wie eben da ist. Und daraus müssen die Bewohner:innen das Beste machen.

## Reale Natur

Alles auf den Inseln ist an einen realen Ort gekoppelt, der sich in Deutschland in einem Nationalpark befindet. Sonnenaufgänge und -untergänge finden auf der Insel statt, wenn sie im Nationalpark stattfinden. Das Wetter entspricht dem Wetter im Nationalpark. Webcams nehmen mindestens drei Landschaftsformen im Nationalpark auf (Wald, Wiese, Wasser) und übertragen Bild und Ton. So können sie beispielsweise aus den Fenstern gesehen oder bei Spaziergängen gehört werden.

Die übertragenden Orte helfen den Bewohner:innen, ein inniges Verhältnis zu Orten aufzubauen und Flora und Fauna über die Jahreszeiten an einem Ort zu beobachten. Die Geodaten der eher schwer zugänglichen echten Orte stehen zur Verfügung, so dass die Teilnehmenden echte Reisen dorthin unternehmen können.

So kann es auf den Inseln ebenso zu Wasserknappheit wie zu Überschwemmungen kommen oder das Wetter nimmt Einfluss auf Nahrungsmittel. Über diese direkte Kopplung wird das Inselleben an die gesellschaftlichen Probleme gekoppelt, vor allem wird jedoch deutlich, dass kraftvolle Gemeinschaften nicht im Vakuum, sondern in Beziehung zur Natur stattfinden.

Nachrichten aus dem Nationalpark wie beispielsweise sinkende Zahlen von Flora oder Fauna werden als Nachrichten der Insel gehandhabt und die Bewohner:innen müssen entscheiden, ob sie sich den Themen widmen oder sie ignorieren.



## Realer Ressourcenbedarf mit realen “Wirkungen”

Die unterste Stufe der Bedürfnishierarchie wird in unserer Welt fast nicht mehr besprochen bzw. nur dann, wenn es eine akute Krise gibt. Die Grundlogik ist, wir gehen arbeiten, erhalten Geld und davon zahlen wir den Rest - und so denken wir, dass das Grundbedürfnis Geld ist. Doch am Schluss brauchen Menschen Wasser, Nahrung und Wärme, um zu überleben - und diese entsteht nicht gradlinig aus Geld.

**Die ARLINA-Inseln sollen das Bewusstsein für diese Basis des Menschseins wieder erwecken. Aufgabe aller Lebensgemeinschaften ist es zunächst, dass niemand verdurstet, verhungert oder erfriert.**

“Gewinnen” im Sinne des Spiels ist es, alle am Leben zu erhalten (egal wie unsympathisch oder verschwenderisch sie sind). Auf der Insel ist alles transparent: vorhandene Ressourcen in Wasser, Strom, Wärme, Nahrung auf der Insel ebenso wie der Verbrauch der einzelnen Personen und Haushalte. Alles, was auf der Insel nicht selbst

“geerntet” wird, muss in Euro vom Festland importiert werden. Die Möglichkeiten, Ressourcen selbst auf der Insel zu erstellen, sind zweierlei: einerseits können die Bewohner:innen selbst Technologien erweitern (die Voreinstellung arbeitet mit einem Windrad, einem Solarpanel auf jedem Haus und einem Nebelnetz). Neue Technologien müssen zum Marktwert in Euro angeschafft werden. Hierin liegt eine große Motivation der Bewohner:innen, sich mit grünen Technologien zu befassen.

Andererseits können sie in ihrer realen Welt Aktivitäten in Inselressourcen verwandeln. Wenn sie zuhause Gemüse anbauen und ernten, Holz hacken oder Wassersammelstellen bauen, können sie Ressourcen auf der Insel anhäufen. So werden die Teilnehmenden trotz der digitalen Umgebung in ihre Körper geführt, erleben Holzhacken, Gemüseanbau oder Jagen/Schlachten als Unterstützung fürs Gemeinwohl.

Pro Person wird der deutsche Durchschnitt an Nutzung von Ressourcen

vorausgesetzt. Die Bewohner:innen haben jedoch die Möglichkeit, gewisse Aktivitäten zu vollziehen, um mehr oder weniger Ressourcen zu verbrauchen.

Neben den Ressourcen werden ebenfalls die Konsequenzen gemessen und transparent gemacht. In der Voreinstellung der Inseln werden hier zunächst nur das CO2 und die GHa (ökologischer Fußabdruck) gemessen, die Bewohner:innen können sich jedoch für mehr Kennzahlen entscheiden. Momentan ist die Findhorn Lebens-

gemeinschaft in Schottland in der industrialisierten Welt führend mit dem kleinsten ökologischen Fußabdruck, bisher aber noch immer deutlich über dem nachhaltigen Wert von 1.6 GHa. Mit dieser Zielgröße können die Bewohner:innen der ARLINA Inseln experimentieren.

**Möchte man die ARLINA Inseln als Spiel interpretieren, dann lautete die Aufgabe: befriedigt gemeinsam die Bedürfnisse aller Bewohner:innen mit einem nachhaltigen ökologischen Fußabdruck.**



## Reale Preise

Auf den ARLINA Inseln gibt es zwei Währungen: den Festland-Euro und den Arlino.

Während der Arlino eine Währung ist, die nur auf den Inseln existiert und den Tausch auf der Insel und zwischen Inseln nach eigenen Regeln gestaltet, ist der Festland-Euro der reale Euro.

Alles, was nicht auf der Insel hergestellt wird, muss vom Festland importiert und zu Marktpreisen erworben werden: Energie, Technologien (Windräder, Stromspeicher, Wasserauffangmechanismen etc.), ggfs. Trinkwasser, Nahrungsmittel etc.

So werden Fluktuationen beispielsweise aufgrund von politischen Krisen auch auf den ARLINA Inseln spürbar und müssen bearbeitet werden.

## Keine Nutzung realen Geldes!

Was auf den ARLINA-Inseln im Gegensatz zu vielen Spielen nicht möglich ist, ist der Erwerb von irgendeiner Form von Vorteilen durch den Einsatz von Geld. Es gibt keine "Premium"-Varianten, echtes Geld kann nicht in Arlinos umgewandelt werden o.ä. Alle Menschen auf den Inseln haben dieselben Grundvoraussetzungen: ein bedingungsloses Grundeinkommen und die Möglichkeit, auf den Inseln Geld zu verdienen.



## Reale Gesetze

Auf den ARLINA Inseln gilt das deutsche Gesetz. Es kann daher durchaus passieren, dass einmal die Bauaufsicht über die Insel läuft und den Abstand eines neuen Windrades zum nächsten Wohnhaus misst o.ä.

Die Inselbewohner:innen beschließen selbst, wie radikal sie sich an legale Rahmenbedingungen halten möchten.

Das Einzige, das für die ARLINA Inseln (noch) nicht dem Gesetz entspricht, ist, dass alle Bewohner:innen über ein bedingungsloses Einkommen in Festland-Euro verfügen. Die Anstrengungen des staatlichen Bürgergeldes möchten wir unseren Studierenden ersparen.



## Reale Farben und Formen

Die ARLINA Inseln befinden sich in Zentral-Europa. So stellen wir den größtmöglichen Bezug zu unserer Realität her.

Bei der Entwicklung einer ersten Bildsprache mussten wir feststellen, wie schnell wir bei Natur in Farben und Formen aus Bilderbüchern verfallen. Als wir die echten Farben aus Fotos genommen haben, haben wir die Ergebnisse kaum als Natur erkannt. Es kam uns unnatürlich vor.

Seitdem ist es uns ein großes Anliegen, die ARLINA-Inseln so nah wie möglich an Farben und Formen der realen Natur anzulehnen. Der digitale Raum ist teilweise verantwortlich an der Naturentfremdung, da wir häufig mehr Kontakt mit der digitalen Aufbereitung von Natur haben als mit der Natur selbst.

Die ARLINA-Inseln, auch wenn sie eine gemalte, digitale Welt darstellen, sollen soweit möglich die reale Natur abbilden und nicht unsere digital hergestellte Vorstellung der Natur.



# Gebäude

## Wohnhäuser

Jede Person, die am Gemeinschaftstraining teilnimmt, erhält ein eigenes Haus. Hierbei kann sie aus freien Häusern auswählen. Dies ist ebenso auf der Insel möglich, die momentan neu bevölkert wird als auch auf bestehenden Inseln, wenn Menschen "ausziehen" (beispielsweise weil ihr Studium zu Ende ist und sie nicht mehr teilnehmen möchten). Das erste Haus ist kostenfrei. Häuser können auch getauscht oder verkauft werden - falls sich beispielsweise eine Insel als besonders begehrenswert herausstellt, kann es sein, dass ein Immobilienmarkt entsteht. Die Bewohner:innen der Inseln können hierbei regulierend eingreifen oder dem Markt freien Lauf lassen.

Die Menschen, die im realen Leben mit im Haushalt leben, können ebenfalls mit in das Haus einziehen und einen eigenen Account erhalten. So kann es passieren, dass in manchen Häusern ganze Familien leben, in anderen nur Einzelpersonen. Auch hier steht es der

Gemeinschaft frei, Regulationen zu treffen, beispielsweise die großen Häuser nur Familien zu übergeben oder ähnliches.

Die Voreinstellung sagt lediglich, dass jede Person, die dem Gemeinschaftstrainer beiträgt, ein freies Haus auf einer Insel ihrer Wahl beziehen kann. Alles andere liegt in der Hand der einzelnen Inselgemeinschaften.

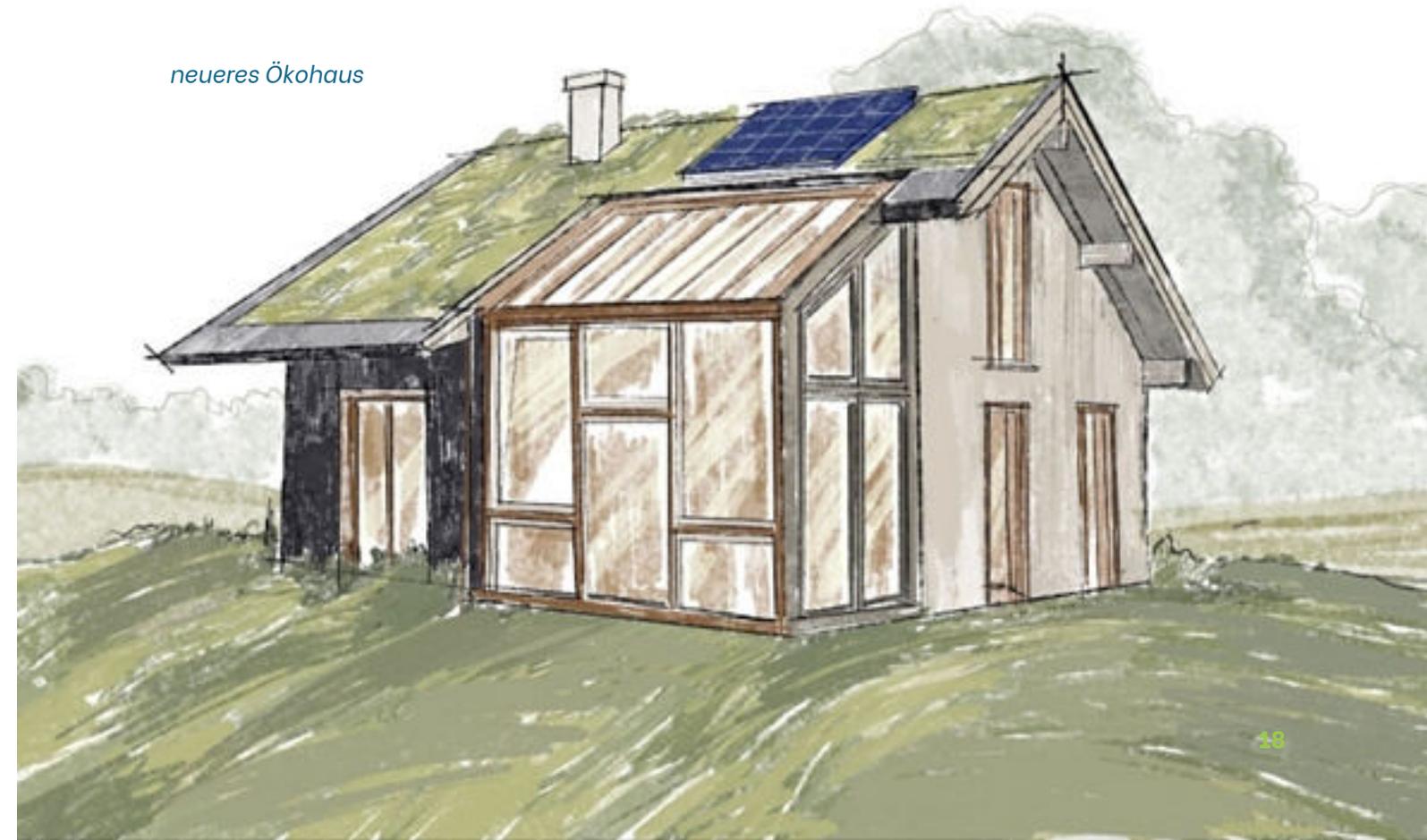
Jedes Mal, wenn alle Häuser auf allen Inseln bewohnt sind, wird eine neue Insel eröffnet.

Jedes Haus verfügt über eine eigene Solaranlage. Wetter und Anzahl der Bewohner:innen bestimmen, ob und wieviel Strom dazu gekauft werden muss. Zudem hat jedes Haus eine Feuerstelle. Wenn in der realen Welt Holz gehackt wird, kann Feuer gemacht werden und die Heizkosten nehmen ab.

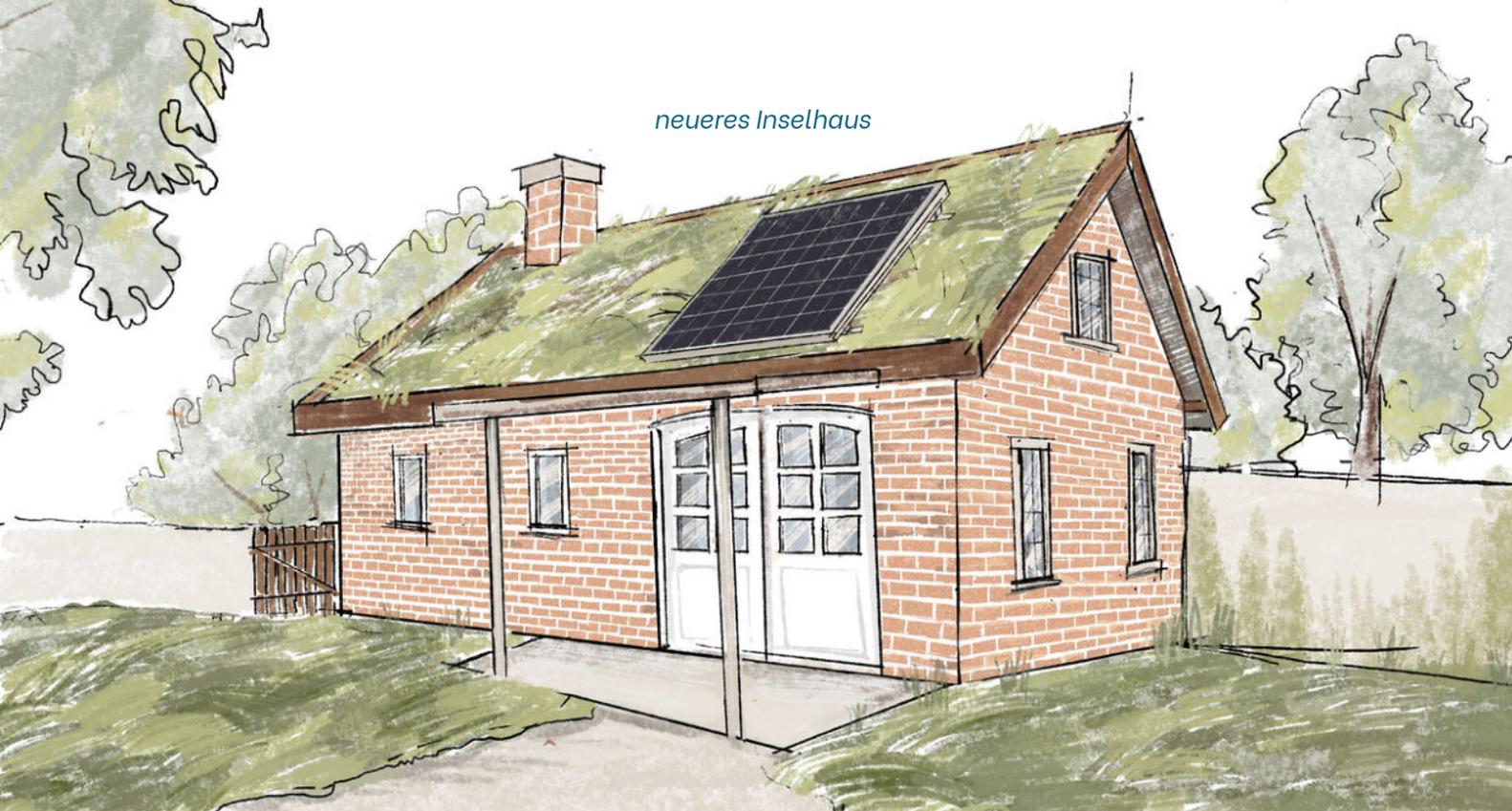
In jedem Haus befindet sich ein Schreibtisch mit einem fest installierten PC, das die Zentrale des Studiums beinhaltet. Alle Studienaktivitäten starten hier. So wird sichergestellt, dass alle Studierende auch regelmäßig auf den Inseln erscheinen.

In jedem Haus gibt es ein Fenster, hinter dem die Echtzeitübertragungen aus dem Naturschutzgebiet sichtbar sind. Sitzen die Studierenden am PC, können sie das Fenster sehen. So verbindet sich in ihnen immer Technologie und Natur (ein übergeordnetes Ziel von ARLINA).

neueres Ökohaus



neueres Inselhaus



altes Inselhaus



Doppelhaus



Tiny House



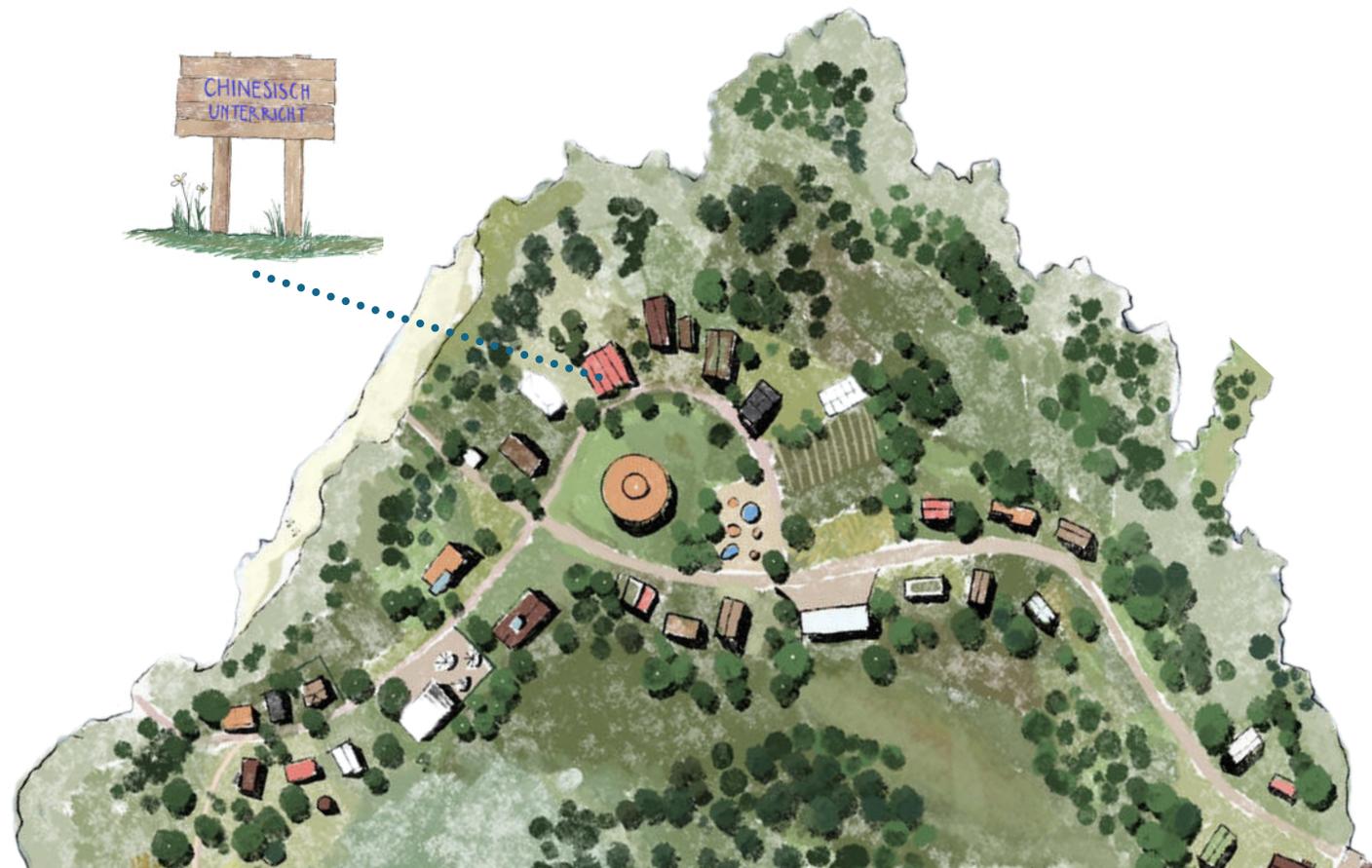
Alle Bewohner:innen haben die Möglichkeit, in ihrem Haus ein Gewerbe zu eröffnen. Vor den Häusern stehen daher Schilder, auf denen ausgezeichnet ist, was hier erhältlich ist. Ob die Bewohner:innen hierfür Geld nehmen, welche Währung sie akzeptieren, sie lieber tauschen oder schenken, ist ihnen überlassen.

Es gibt fünf verschiedene Haustypen, die auf den Inseln gleichmäßig verteilt sind. Die meisten Häuser befinden sich im "Zentrum", in der Nähe der anderen Gebäude. Ein paar wenige Häuser stehen alleine auf der Insel.

## Nahrungshaus

Jede Insel verfügt über ein zentrales Earthship, das alle Bewohner:innen miteinander teilen und dessen Funktion sie gemeinschaftliches organisieren.

Das Earthship beinhaltet alles, das die Bewohner:innen zur Ernährung auf der Insel benötigen. Jede Person muss täglich eine gewisse Menge an Nahrung und Flüssigkeit zu sich nehmen. Im Earthship gibt es auch im Winter frisches Gemüse, einen Laden und ein Cafe.





Das **CAFE** ermöglicht eine Infrastruktur des gemeinsamen Essens. Hierfür muss es jedoch betrieben werden. Die Inselgemeinschaft beschließt selbst, ob und wie sie das Cafe betreiben wollen: zahlen alle ein und können dann kostenfrei essen? Werden die Menschen bezahlt, die dort Dienst machen oder wechseln sich alle ab?

Unabhängig von der Entscheidung, können im Cafe nur Nahrungsmittel verarbeitet und angeboten werden, die bezahlt wurden und es erfordert menschliche Zeit, diese zuzubereiten und zu verteilen.



Der **LADEN** ist der Dreh- und Angelpunkt aller kollektiven Anschaffungen. Bezahlt wird per Kasse des Vertrauens per App. Es ist technisch möglich, etwas mitzunehmen, ohne es zu bezahlen.

Der Laden leert sich. Wenn nichts nachbestellt wird, gibt es auf der Insel

keine Nahrungsmittel zu erwerben. Die Inselgemeinschaft muss sich daher in irgendeiner Form organisieren, damit im Laden alles vorhanden ist, was gebraucht wird. Zudem erscheint das Essen nicht magisch im Regal. Die Post auf der Insel kommt nur zweimal in der Woche und die Lieferungen müssen vom Hafen abgeholt werden.

Die Organisation und Verteilung von Nahrungsmitteln ist zentraler Auftrag der Inselgemeinschaft. Sie entscheiden über alles: Werden die Dinge zum Einkaufspreis weiterverkauft oder macht der Laden Gewinn? Werden Buchführung, Bestellungen und Abholungen ehrenamtlich verrichtet oder werden Mitglieder der Gemeinschaft hierfür bezahlt?

Der Dorfgemeinschaft stehen für ihren Einkauf Bio-Versandhäuser zur Verfügung. Sie kaufen zum "Echtpreis" ein, so dass Veränderungen auf dem Markt auch auf der Insel spürbar werden.

Der Laden verkauft auch das Gemüse, das im Permakulturgarten angebaut wird (falls die Gemeinschaft das macht). Auch hierfür müssen Regelungen gefunden werden: Wird der Gemüseanbau vergütet und falls ja wie?

Auch soziale Belange können relevant werden: Zahlen Menschen mit großen Familien oder geringem Einkommen weniger?

Ein Earthship beinhaltet die Möglichkeit, im Inneren Pflanzen anzubauen. Dies ist einer der Orte auf der Insel, die Nahrung ohne Arbeit oder Bezahlung ermöglichen, da es über ein eigenes Bewässerungssystem verfügt und nicht gepflegt werden muss. Hier können sich alle Bewohner:innen technisch einfach bedienen - wobei natürlich der Bestand dann weniger wird und erst langsam nachwachsen muss. Darf jedes Mitglied das? Oder werden auch diese Pflanzen zentral geerntet und im Laden verkauft?

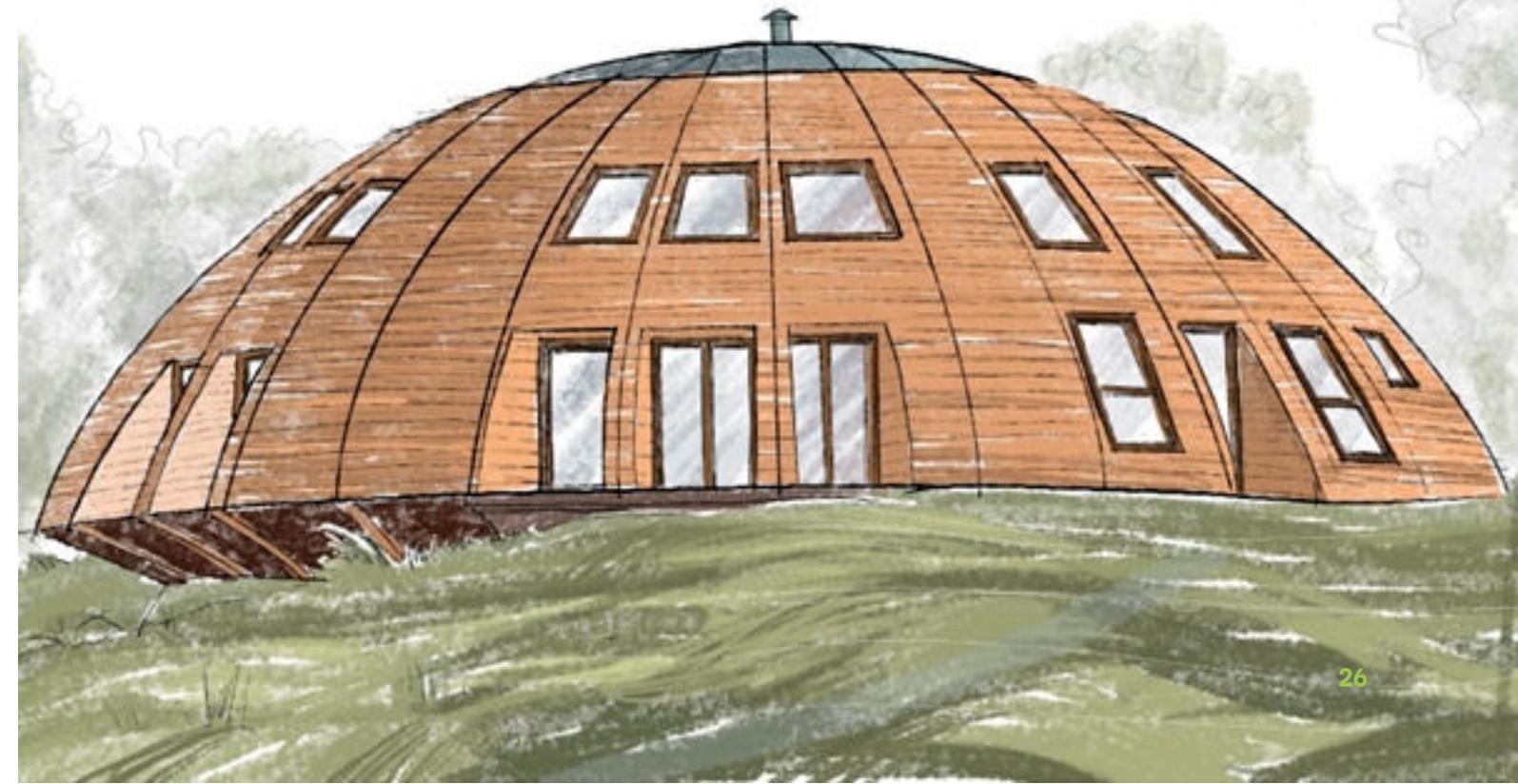
**Diese Entscheidungen bestimmen maßgeblich darüber, ob das übergeordnete Ziel erreicht wird: alle Inselbewohner:innen am Leben erhalten.**



## Begegnungshaus

Hier findet alles statt: Vorlesungen, Workshops, Versammlungen der Inselgemeinschaft, Meditationsabende o.ä. Jede:r Inselbewohner:in kann sich hier kostenfrei über die App einbuchen - wobei universitäre Veranstaltungen Vorrang haben.

Das Begegnungshaus ist multifunktional. Es kann als ein riesiger Raum genutzt werden, wenn beispielsweise die gesamte Inselgemeinschaft für Feiern zusammenkommt und noch Gäste von den Nachbarinseln einlädt. Es kann jedoch auch in kleinere Räume unterteilt werden. Viele Umräumenarbeiten sind möglich, müssen jedoch tatsächlich mit Zeit und Aufmerksamkeit umgesetzt werden.



## Weitere Gebäude

Auf jeder Insel gibt es drei vorgesehene Bauplätze für weitere kollektive Gebäude, falls die Dorfgemeinschaft beispielsweise eine Schule eröffnen möchte, ein Co-Working-Space, eine große Cafeteria, eine Verwaltung... was auch immer ihnen einfällt.

In den Bau dieser Gebäude muss selbstverständlich viel Zeit und Geld investiert werden.



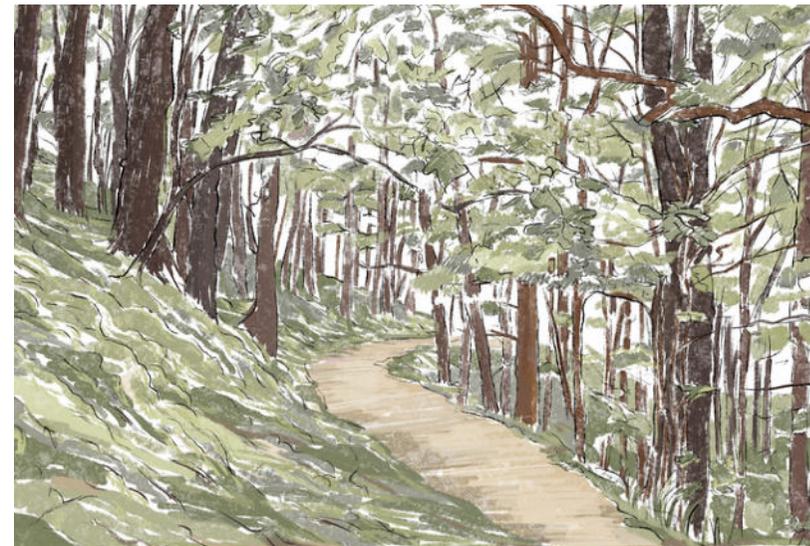
## Orte auf der Insel

### Natur

Die ARLINA Inseln sind zu großen Teilen naturbelassen, demnach nicht von Menschen bearbeitet, angelegt, "gezähmt". Gebäude und Anlagen sind so naturerhaltend wie möglich in die Umgebung gebaut. Es gibt keine angelegten Parks, wenige Straßen, niemand räumt den Wald auf oder mäht die Gräser.

Die Insel ist den Inseln der Ost- und Nordsee nachempfunden. Es gibt Wälder, Dünenlandschaften, Strände, Felsen.

Das Meer spielt - wie auf allen Inseln - eine wesentliche Rolle und ist sehr präsent.



## Friedhof

Der Friedhof ist ein wichtiger Ort auf den ARLINA Inseln. Er befindet sich abseits des besiedelten Teils der Insel und steht im Zentrum der einzigen vorgegebenen Intervention im Gemeinschaftstrainer: Wenn jemand auf der Insel verhungert oder erfriert, gibt es eine gemeinsame Auswertung, moderiert vom ARLINA-Team.

Hierbei wird sehr genau ausgewertet, wie es passieren konnte, dass eine so kleine Gemeinschaft nicht alle ihre Mitglieder im Blick hatte und es werden direkt Anpassungen getroffen. Die Auswertung wird festgehalten und ist über die Grabsteine aufrufbar.

Die "gestorbene" Person erhält auf Wunsch ein neues Haus auf derselben Insel oder auf einer anderen Insel.



## Anlegestelle

Die ARLINA Inseln sind nur per Boot erreichbar. Alle Bewohner:innen verlassen ab und an die Insel, beispielsweise, um auf dem Festland etwas zu holen oder auf Nachbarinseln Vorlesungen zu besuchen.

Es gibt verschiedene Boote in verschiedenen Größen: kleine Motorboote für den schnellen Transport oder größere Boote, um Material zu transportieren.

Einige Boote sind überdacht (für den Winter), andere nicht. Die 10 Boote der Insel können per App kostenfrei von den Bewohner:innen genutzt werden (es ist jedoch auch möglich, sie einfach zu nehmen). Je nach Entfernung fallen jedoch Benzinkosten an und die Fahrten zählen auf die CO2-Bilanz der Insel ein.



Es gibt keine zentrale Müllabfuhr auf der Insel. Der **MÜLL** wird in der Nähe der Ablagestelle in einem wetterfesten Verschlag gelagert und muss mitgenommen werden, wenn jemand aufs Festland fährt bzw. extra zum Festland gefahren werden.

Der Müll wächst regelmäßig in der Nähe der Boote an - abhängig von dem, was auf die Insel gebracht wird (beispielsweise über den Laden, Bauarbeiten oder andere Bestellungen), so dass es sich bei der Entsorgung um eine regelmäßige Aufgabe handelt, die von der Inselgemeinschaft gelöst werden muss.

Wenn der Verschlag voll ist und nicht entleert wird, beginnt der Müll sich rund um die Anlegestelle an Land und im Meer zu verteilen. Die Aufräumarbeiten benötigen dann viel Zeit der Inselbewohner:innen.



Zudem ist die Anlegestelle wichtig für die **POST**. Diese wird zu zwei festen Zeiten in der Woche geliefert und dort in einem Briefkasten aufbewahrt. Sie müssen von den Bewohner:innen abgeholt werden.

Sollte der Briefkasten jedoch voll sein bzw. die bestellten Gegenstände zu groß für den Briefkasten, werden sie am Ufer abgelegt und je nach realer Wetterlage aufgeweicht oder nicht.

## Spiel & Sport

Überall verstreut über der Insel befinden sich Möglichkeiten der Begegnung und des Spiels.

An einigen Stränden stehen Liegestühle, ab und an gibt es eine Bank am Wegesrand oder einen Tisch mit Bänken.

Es gibt Baumhäuser für Kinder und einen Naturspielplatz.

Es gibt Orte, die zum Sport einladen: ein Volleyballnetz am Strand, Fußballtore an einer halbwegs geraden Stelle, Slacklines zwischen Bäumen, ein Frisbee-Parcours quer über die Insel...



## Gemüsegarten

Der Gemüsegarten ist als Permakulturgarten angelegt. Verschiedene Pflanzen sind miteinander verzahnt, so dass sie einander helfen.

Der Garten wird durch Gartenarbeit in der realen Welt betrieben. Er benötigt zu verschiedenen Jahreszeiten eine gewisse Anzahl an Stunden, um zu gedeihen. Hierzu laden die Studierenden kleine

Videos von sich bei der Gartenarbeit hoch und geben an, wie viele Stunden sie gewirkt haben. Diese sind als Galerie im Garten sichtbar.

Die Ernte des Gartens ist abhängig von der Jahreszeit und der investierten Arbeit. Ob sich jede:r bedienen darf oder das Gemüse zentral geerntet und im Laden verteilt wird, entscheiden die Bewohner:innen selbst. Ebenso, ob es eine Entlohnung für Gartenarbeit gibt.



## Reset-Knopf

Im Kern der ARLINA-Inseln steht die Möglichkeit, zu experimentieren. Wenn zu viele "schlechte" Entscheidungen getroffen werden, gibt es die Möglichkeit, von vorne zu beginnen und das Lernen aus den Erfahrungen direkt in die Realität umzusetzen.

Diese Entscheidung kann nur die Inselgemeinschaft als Ganzes treffen - in dem Entscheidungsmodus, den sie selber festgelegt hat.

Die versammeln sich am "roten Knopf" und halten ihre Begründungen und das Erlernte fest. Dieses erscheint dann in den Chroniken aller roten Knöpfe auf allen Inseln.





# Das Inselhandy

Alle Bewohner:innen verfügen über ein Handy, das im Bild an- und ausgeschaltet werden kann. Hierauf sind gewisse Apps vorinstalliert, wie beispielsweise eine Navigation für die Inseln und die Möglichkeiten, Fahrräder und Boote zu buchen.

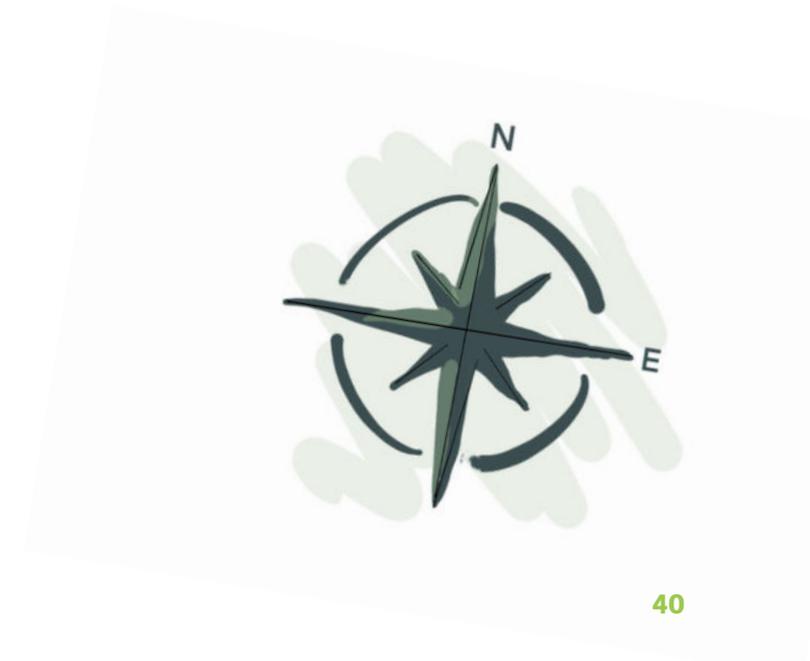
Die Teilnehmenden können nach Bedarf eigene Apps entwickeln und in einem App-Store anderen zur Verfügung stellen, wobei sie immer die Wahl haben, ob sie dieses nur für ihre eigene Insel tun oder für das gesamte Archipel.



# Navigation



Die Navigation nimmt den Inselbewohner:innen nicht das Steuern ab. Wie in der haptischen Welt, zeigt es nur den Weg.



## Fahrzeuge

Die Bewohner:innen haben die Möglichkeit, Fahrräder auf der Insel (zur Beschleunigung) und Boote für Fahrten zum Festland oder anderen ARLINA-Inseln zu nutzen. Diese können sie über App orten und reservieren, sowie sich für Mitfahrgelegenheiten vernetzen.

In der Werkseinstellung ist die Nutzung der Fahrzeuge kostenfrei, die Bewohner:innen können dies jedoch ändern.

Autos sind auf den Inseln nicht vorhanden.



## Abstimmungen

Die Abstimmungs-App hat einige Abstimmungsmodi für Entscheidungen der Gemeinschaft vorinstalliert:

- Mehrheit mit einstellbarer Schwelle
- Konsens
- Konsent / Veto-Möglichkeit
- Systemisches Konsensieren (Messen des Widerstandes)

Die App ist so gebaut, dass andere Abstimmungsmodalitäten einfach hinzuzufügen sind.

In der Abstimmungs-App sind zudem Umfragemöglichkeiten zur Datensammlung angelegt. In der Voreinstellung ist dies die Zufriedenheit der Bewohner:innen mit dem Gemeinschaftsleben. Dies ist jedoch veränderbar.

Letztes Feature der Abstimmungs-App sind Einschätzungen der Menschen übereinander. Hier gibt es die Möglichkeit, die anderen zu "bewerten", inwieweit sie als hilfreich in der Gemeinschaft wahrgenommen werden.

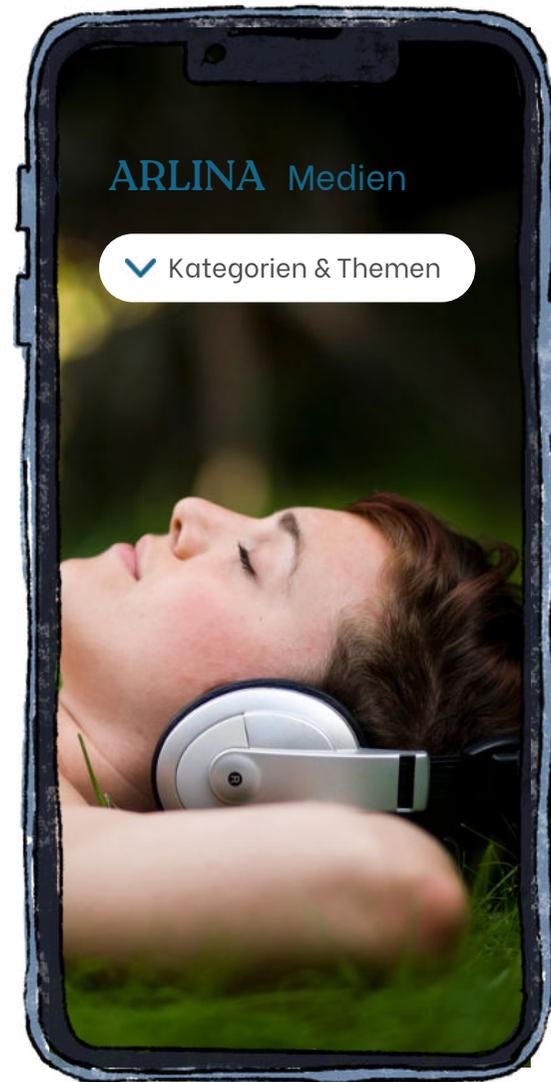
Die Bewohner:innen können hierüber selbst ihre Kultur wählen und die App eher als Wertschätzungs-Tool nutzen oder als kritisches Korrektiv.



## Medien

Auf dem Handy können alle Lernvideos und -audios abgespielt werden und beispielsweise beim Laufen auf der Insel gehört werden.

Zudem können alle Inselbewohner:innen eigenes Material hinzufügen oder vorhandenes verlinken, so dass eine individualisierte Mediathek zu Themen rund um Bewusstsein & Gesellschaft entsteht.

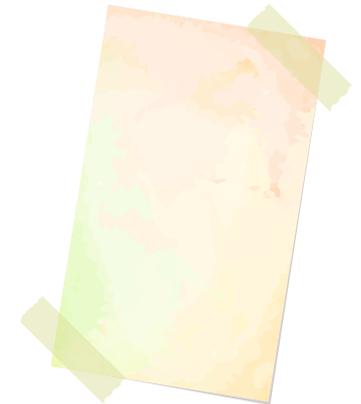


## Messenger

Der Messenger ermöglicht es, zu chatten, Gruppen einzurichten (Beispielsweise Mittwochs-Yoga) sowie Nachrichten an alle 120 Haushalte zu senden.

Zudem zeigt er an, wer sich gerade live auf der Insel befindet.

Er ermöglicht auch die Kommunikation zu den Bewohner:innen anderer Inseln und wird für die Kommunikation innerhalb der Kurse genutzt.

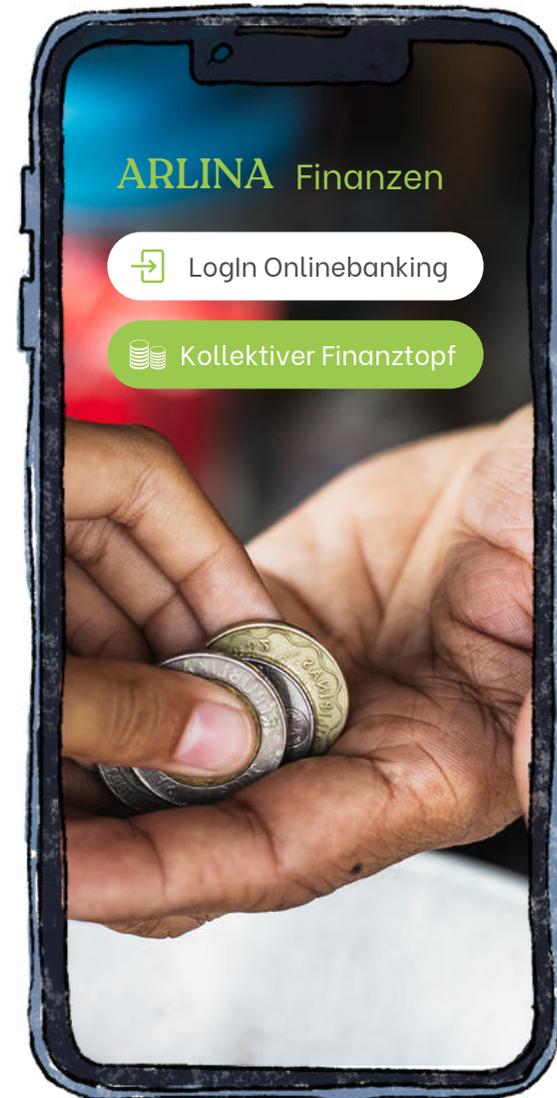


## Finanzen

Die Finanzapp ist quasi die Banking App und ermöglicht Transparenz der eigenen Finanzen als Überweisungen sowohl in Euro als in Arlinos.

Zudem dient sie dem kollektiven Überblick - in der App kann der kollektive Topf eingesehen und verwaltet werden (soweit die Bewohner:innen ihn nutzen) und alle Finanzen aller Bewohner:innen können eingesehen werden. Auch wenn Bewohner:innen nicht gezwungen werden können, sich an den allgemeinen Ausgaben zu beteiligen (außer über Votum), kann sich doch niemand verstecken.

Geld ist grundsätzlich transparent.



## Laden

In der Laden-App werden alle Bezahlungen für Einkäufe getätigt (in Arlino, wenn es sich bereits im Laden befindet, in Euro, wenn es vom Festland bestellt wird).

Auch die Nachbestellungen können - je nach Einstellung - von allen getätigt werden oder nur von einem Laden-Team.

Grundsätzlich kann alles vom Festland bestellt werden, dass in Deutschland online bestellbar ist. Ein Screenshot mit Preis und Lieferkosten genügt. Hierbei kann jeweils festgelegt werden, ob die Kosten individuell oder kollektiv getragen werden.



## Ressourcen



Die Ressourcen auf der Insel bestehen aus Wasser, Strom, Wärme und Nahrung. Da diese immer im ausreichenden Maß auf der Insel vorhanden sein müssen, kann in der App eingesehen werden, ob die Insel insgesamt und alle Haushalte einzeln gut genug ausgestattet sind.

Über die App können Einkäufe auf dem Festland in Euro ausgelöst werden, immer zum aktuellen Tageskurs (Energie) in Deutschland.

Vor allem jedoch ermöglicht die App die Umwandlung von Arbeiten in der "echten Welt" in Ressourcen auf der Insel. Wenn Bewohner:innen in der Realität beispielsweise Holz hacken oder Pellets pressen, steigen die Wärmeressourcen, wenn sie Wasser auffangen oder Solar oder Windenergie produzieren, steigen die Stromressourcen und wenn sie Nahrung anbauen, erscheinen diese auch auf der Insel. Hierzu laden sie Bilder hoch und die App übersetzt Zeit und Menge entlang eines festen Algorithmus.

## Räume



In der App können öffentliche Räume, Feuerstellen am Strand oder das Café für Feiern, vor allem aber die Räume der Begegnungshäuser auf allen Inseln für Kurse oder Begegnungen reserviert werden.

Ob hierdurch Kosten entstehen, hängt von den Konzepten der einzelnen Inseln ab.

Hochschulveranstaltungen haben grundsätzlich Vorrang, werden jedoch mit viel Zeitvorlauf eingearbeitet, damit das Inselleben sich gut daran ausrichten kann.



## Apps hinzufügen

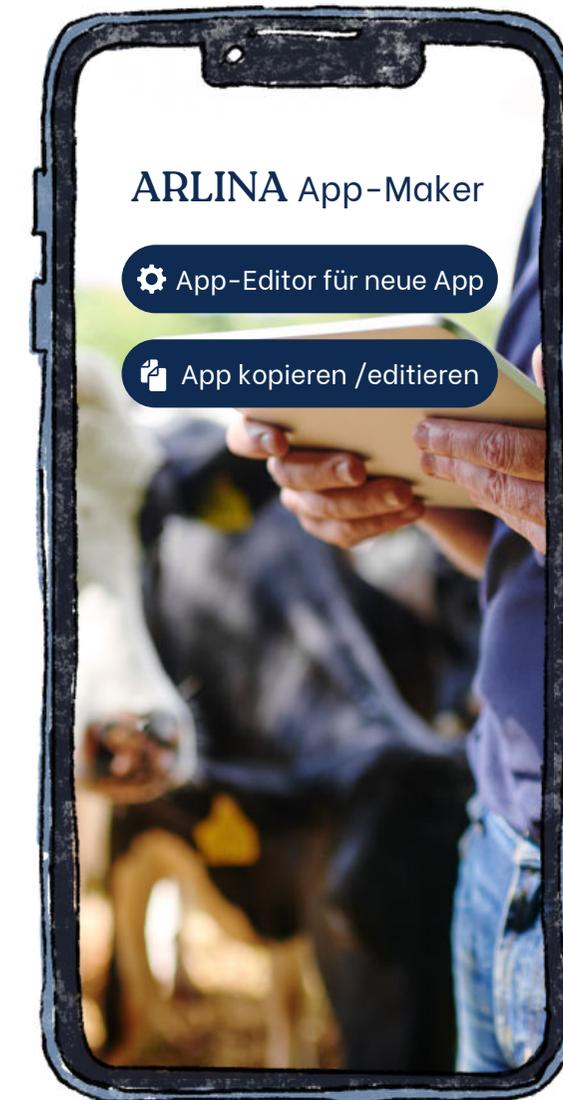
**Zukunftsfähige Gemeinschaften leben auf der Schnittstelle Natur und Technologie, wobei sie stets darauf achten, dass alle digitale Lösungen dem Wohle allen Lebens dienen.**



Jede Gemeinschaft wird sich nach und nach entlang eigener Regeln, Prinzipien und Konzepte entwickeln. Für die Umsetzung können sie digitale Lösungen nutzen. Hierzu haben sie zwei Möglichkeiten:

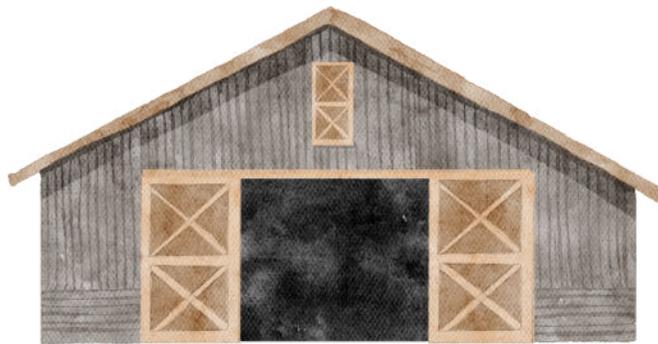
Im App-Maker können sie im Drop & Drag Verfahren einfache Lösungen selbst gestalten - so können auch Anfänger:innen eigene Apps hinzufügen. Diese erscheinen dann im App-Store der Inseln und stehen - je nach Entscheidung - nur der eigenen Insel oder dem gesamten Archipel zur Verfügung.

Alternativ können sie auch - soweit sie dazu in der Lage sind - Apps selbst programmieren und einsetzen. Ob die Inselbewohner:innen, die programmieren können, das ehrenamtlich machen oder hierfür vergütet werden und in welcher Währung, liegt in der Entscheidung der Programmierer:innen selbst.



# Das Wirtschaftssystem

Eine der größten Herausforderungen unserer Zeit ist die Etablierung eines neuen Wirtschaftssystems, um mehr Verteilungsgerechtigkeit, ökologische Nachhaltigkeit und menschliches Wohlbefinden erreichen zu können. Doch haben wir schon keine Räume, um Gemeinschaft zu erlernen, so haben wir noch weniger Räume, um mit Wirtschaftssystemen zu experimentieren.



Der Inseltrainer stellt einen Rahmen zur Verfügung, in dem die Inselbewohner:innen vieles ausprobieren können. Auf der Insel vorinstalliert sind ein bedingungsloses Grundeinkommen sowie eine Regionalwährung.

Alle Funktionen sind so ausgelegt, dass (über die Apps) weitere Experimente gestartet werden können.

Ziel eines jeden Wirtschaftssystems ist es, gesellschaftliche Bedürfnisse trotz knapper Ressourcen zu befriedigen. Ziel des Wirtschaftssystems auf der Insel ist es

- in erster Linie alle Bewohner:innen am Leben zu erhalten,
- in zweiter Linie, dass alle Bewohner:innen entlang ihrer individuellen Bedürfnisse so erfüllt sind wie möglich.

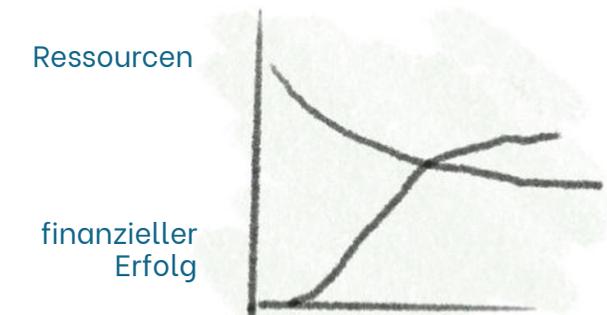
Diese Ziele sollen erreicht werden, ohne dass dies auf Kosten anderer Inseln oder anderem Leben auf dem Planeten geht.

## Nachhaltigkeit

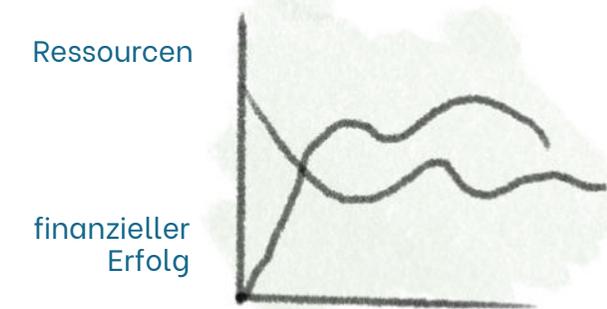
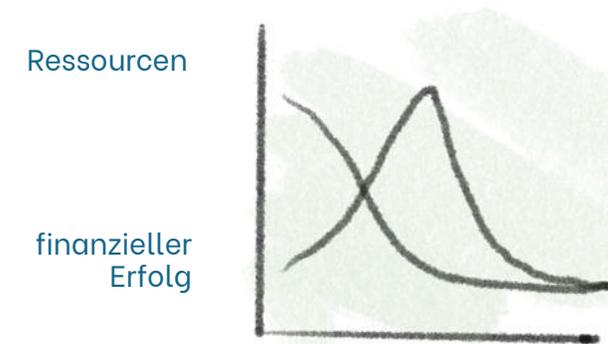
Bei der Entwicklung der Inseln wird sehr darauf geachtet, dass keine Wachstumsprämissen gesetzt werden. Ziel der Inseln ist es, ein nachhaltiges System zu etablieren. Nachhaltige Systeme erreichen irgendwann entweder Stabilität oder fluktuieren im Rahmen von stabilen Grenzen.

Es ist jedoch auf den Inseln möglich, wachstumsbasierte Systeme zu installieren, wenn die Bewohner:innen sich bewusst oder unbewusst dafür entscheiden. So können sie die Erfahrung eines Ressourcen-Crashes in einem sicheren Rahmen machen und auf den Reset-Knopf drücken.

**nachhaltig:**



**nicht nachhaltig:**





## Grundeinkommen

Das Grundeinkommen richtet sich nach den aktuellen Debatten. Zum Entwicklungszeitpunkt der ARLINA-Inseln beträgt dieses € 1.200,00/Monat für Erwachsene und € 600,00 für Kinder. Es kann jedoch jederzeit vom ARLINA-Team für alle Inseln angepasst werden, wenn der Expert:innen-Diskurs sich verändert.

Das Grundeinkommen wird in Mainland-Euro an alle Insel-Bewohner:innen direkt in der Finanz-App ausgezahlt. Ob Kinder und Partner:innen ebenfalls ein Grundeinkommen erhalten, hängt von ihrer Präsenz bei den Inselaktivitäten ab. Wenn Familienmitglieder nicht regelmäßig erscheinen, erhalten sie kein Geld, werden jedoch auch nicht bei den Ausgaben des Haushaltes wie beispielsweise für Ernährung berücksichtigt.

## Zwei Währungen

Die ARLINA-Inseln befinden sich in Zentraleuropa und sind daher Teil der Euro-Region. Alle Interaktionen mit dem Mainland finden ausschließlich in € statt. Dies ermöglicht das direkte Erleben von Veränderungen auf dem europäischen Finanzmarkt.

**Der EURO steht für die global-Komponente, der ARLINO für die lokal-Komponente von glocal. Die Herausforderung für die Bewohner: innen ist es, beiden Logiken in eine gute Balance zu bringen.**

Auf den Inseln und zwischen den Inseln können die Inselbewohner:innen jedoch in einer eigenen Währung miteinander interagieren, die nicht an den Weltmarkt gekoppelt ist. Während der Euro in Arlino umgetauscht werden kann, kann der Arlino nicht in Euro getauscht werden (es sei denn, es entsteht ein Schwarzmarkt) und verbleibt so auf der Insel. Die Bewohner:innen können selbst entscheiden, ob sie die Regionalwährung unterstützen und einen Teil ihres Einkommens in Arlino umtauschen oder nicht.

Diese Realbedingungen von Regionalwährungen ermöglichen den Bewohner:innen, alle Vor- und Nachteile von lokalen Wirtschaftssystemen zu erleben und gemeinsam nach Lösungen für auftretende, ungewollte Nebenwirkungen zu suchen.

## Geld verdienen

Neben dem bedingungslosen Grundeinkommen können die Bewohner:innen Geld verdienen, indem sie Angebote für die Ansässigen auf allen Inseln machen. Aufträge können zentral vergeben werden, beispielsweise, weil eine Inselgemeinschaft beschlossen hat, dass die Arbeit im Café, Laden und/oder Garten vergütet wird. Die Bewohner:innen können aber auch proaktive Angebote machen. Hierbei sind Angebote an die Gemeinschaft möglich, wie beispielsweise Meditationskurse o.ä., die auch auf anderen Inseln besucht werden können. Doch auch Einzelaufträge können vereinbart werden, beispielweise für die Korrekturen von Masterarbeiten oder das Abholen von Post.



Zudem verdienen die Insel-Bewohner:innen Geld mit ihren Studienleistungen. Credit Points werden in Euro ausgezahlt.

Auch kann das ARLINA-Team gewisse Aktivitäten ausschreiben, wie die Vorbereitung von Seminarräumen oder kleine Tätigkeiten, die in der Studienorganisation anfallen. Ob diese in Euro oder in Arlino ausgezahlt werden, ist Verhandlungssache.



## Kaufen, tauschen, schenken

Grundsätzlich ist auf und zwischen den Inseln alles möglich, alles ist Verhandlungssache.

Bei der Programmierung wird jedoch darauf geachtet, dass das System nicht so auf Geld zentriert ist, dass es eine Geschenkökonomie ausschließt oder erschwert.

Insgesamt sollen die ARLINA-Inseln die Möglichkeit geben - auch aufgrund der wachsenden Kapitalismus-Kritik - neue oder alte Systeme des gemeinsamen Wirtschaftens auszuprobieren. Sie sollen die Möglichkeit haben, zu erleben, dass auch Tausch noch ein Format ist, von dem die Wohlhabenden mehr profitieren und sich mit ihren eigenen Fähigkeiten und Bereitschaften des Nehmens und Gebens befassen können.

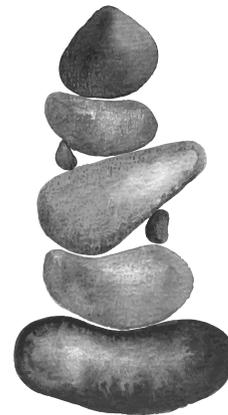
## Gemeinschaftliche Mittel

Die Insel ist angelegt mit einem Gleichgewicht aus persönlichem Besitz (das eigene Haus) und kollektivem Besitz (Gemeinschaftshäuser). Der kollektive Besitz muss instandgehalten und bewirtschaftet werden, da sonst die Bewohner:innen Mangel erleiden.

Die Bewohner:innen haben daher keine andere Wahl, als sich dem Thema gemeinschaftlicher Mittel zu widmen und hierfür eine Lösung zu finden. Diese ist jedoch nicht vorprogrammiert. Solange sie keine Entscheidung treffen, leeren sich die Regale im Laden immer weiter und im Cafe gibt es keine Angebote. Dann können alle Menschen nur noch für sich selbst vom Festland Dinge bestellen, um zu überleben. Als Konsequenz erleben sie die Knappheit des Geldes, das ihnen zur Verfügung steht.

Es steht den einzelnen Inseln frei, regelmäßige Abgaben einzuführen - bis hin zur Einrichtung eines Steuersystems - oder auf freiwillige Gaben zu setzen. Auch müssen sie sich der Gerechtigkeitsdebatte stellen: Ist es fair, wenn alle dasselbe einzahlen oder ist es fair, wenn die Personen mit stärkeren Bedürfnissen weniger einzahlen? Wer bestimmt das und wie? Kann nur in Geld oder auch in Zeit oder Mehrwert eingezahlt werden?

Inseln, die sich diesen Debatten nicht stellen, werden die Inselstrukturen nur wenig nutzen können und in einem klassischen individualisierten System in Euro landen.



## Transparenz

Um das Lernen zu ermöglichen, sind alle wirtschaftlichen Belange vollkommen transparent. In der "echten Welt" können wir nie wirklich das System als Ganzes betrachten, da zu viele Informationen verborgen sind. Wir wissen nicht wirklich, wer wieviel Geld verdient und angespart hat, wer unter Ressourcenknappheit leidet und wer im Überschuss lebt. Um Geld herum ranken viele Tabus, kleine vermeintlich "clevere" Betrügereien und viel systemische Verschleierung (oftmals nicht einmal beabsichtigt). Die ARLINA-Inseln ermöglichen es, die Konsequenzen von wirtschaftlichen Entscheidungen auf das Wohl der Einzelnen und der Gemeinschaft zu erfassen und zu analysieren.

Durch einen Klick auf das Profil einzelner Personen ist ein Überblick aller Ressourcen möglich. Nur so kann darauf geachtet werden, dass niemand untergeht.

Alle Gemeinschaftsmittel sind in der gemeinsam genutzten Finanz-App für alle Personen sichtbar. Diese Grundeinstellung kann von keinem Entschluss der Bewohner:innen außer Kraft gesetzt werden, da dies eine wichtige Messgröße des Erfolges der Inseln ist: Entsteht Gerechtigkeit und sind alle Menschen gut versorgt?



# Das persönliche Profil

Mit einem Klick auf ihren Namen erhalten andere Inselbewohner:innen Zugang zu allen notwendigen Informationen, um ein gutes Zusammenleben in Transparenz zu ermöglichen.

Die Bewohner:innen haben Zugang zu allen Informationen aller Bewohner:innen ihrer eigenen Insel, wenn diese offline sind. Die Profile der Bewohner:innen anderer Inseln sind jedoch nur über den Online-Link unter dem Bild einsehbar.

Alle Inselbewohner:innen bewegen sich mit aktivierter Webcam auf der Insel. Sie leben auf der Insel als sie selbst, können sich nicht hinter Avatars und kreierte Personas verstecken.

Daher enthalten die Profile sowohl Informationen über die Person als Inselbewohner:in als auch über die Person in ihrem privaten Leben außerhalb des Inseluniversums.



## Inselleben

- Adresse auf der Insel mit Navigationsdaten
- Anzahl & Namen der Bewohner:innen im Haus
- Messenger-Adresse
- Vorrat an Essen / Energie / Geld beider Währungen
- Ressourcenverbrauch
- Angebote, ehrenamtlich wie gewerblich
- Arbeitsgruppen / Verantwortlichkeiten
- Urlaub / Insel verlassen

## Privatleben

- Kontaktdaten (Telefon/Email)
- Wohnort
- Studiengang / Jahrgang
- Berufliches und ehrenamtliches Engagement
- Hobbies
- Angebote / Gesuche aus den eigenen Projekten / Stewardships heraus

# Studieren auf der Insel

Die ARLINA Inseln sind die Lernplattform des ARLINA Instituts. Abgesehen von Präsenzveranstaltungen findet alles Studieren auf den Inseln statt.

Der Gemeinschaftstrainer ist integraler Bestandteil aller Studienangebote. Die durchaus intensive Gestaltung der Inseln erfordert viel Zeit und Engagement und ist in allen Studienordnungen mit 4 *credit points* pro Semester (= 4-5 Stunden pro Woche) eingerechnet.

Die Erfahrung auf den ARLINA-Inseln dienen als Reflexionsgrundlage in einer großen Vielfalt von Kursen.

Der Zugang zu allen Materialien (Lernen & Verwaltung) ist ausschließlich auf der Insel möglich.

Wenn die Bewohner:innen zuhause sind, können sie die Inhalte auf ihrem PC an ihrem Schreibtisch aufrufen, mit Blick auf die live-Bilder aus den Nationalpark.

Unterwegs auf der Insel können sie die Materialien auf ihrem Insel-Handy aufrufen.



Online-Workshops finden auf den Inseln an konkreten Orten statt, beispielsweise in Begegnungshäusern.

Die Räume in den Häusern müssen hierzu nach Bedarf eingerichtet werden. Für diese Aufgaben kann ARLINA die Inselbewohner:innen beauftragen und sie dafür bezahlen, ebenso wie für die Verpflegung bei längeren Studientagen. So können die Inseln, auf denen die Veranstaltung stattfindet, ein wenig zusätzliches Geld einnehmen.

Sie können jedoch auch an jedem anderen Ort auf der Insel stattfinden, wie am Strand oder auf dem Friedhof, wenn eine Auswertung stattfindet.

Beim Login starten die Bewohner:innen immer in ihrem eigenen Haus oder am letzten Ort, an dem sie sich befanden. Sie können sich nicht einfach von einer Insel zur anderen beamen oder im Klassenraum auftauchen. Sie müssen daher ihre Anreise mit einplanen.

Befindet sich die Veranstaltung auf einer anderen Insel, können Boote über die Fahrzeug-App geteilt werden. So entstehen die wertvollen Pausengespräche, die sonst in der Online-Lehre fehlen.

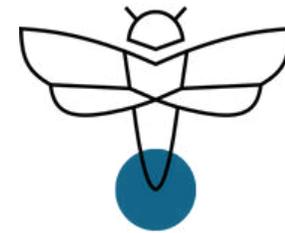


## Fazit

Der ARLINA Inseln Gemeinschaftstrainer ist eine hochkomplexe Lernanordnung, die keinerlei Komplexität aus unseren Herausforderungen als Gesellschaft reduziert.

Es gibt im Gemeinschaftstrainer genauso wenig perfekte Lösungen oder ein Ende der Aufgabe – ein Gewinnen – wie im “echten Leben”.

Die Schwierigkeit liegt darin, ein System zu kreieren, das 120 Personen mittragen und das Lösungen für alle unterschiedlichen Engagement-Niveaus und Gerechtigkeitsempfinden enthält. Doch wenn es uns im Kleinen gelingt und wir echte Erfahrungen gemacht und reflektiert haben, sind wir einen großen Schritt weiter auf dem Weg zu lokalen und globalen systemischen Lösungen.



**ARLINA**  
Institute for Applied Future

