

## 2. Schlüsselbegriffe

---

Mit Schlüsselbegriffen haben wir das »Henne-Ei-Problem«. Was war zuerst da: Der Begriff oder die Wirklichkeit? Semiotik und Sprechakttheorie behandeln diesen Zusammenhang auf das Ausführlichste. Ohne Übertreibung lässt sich wohl sagen, dass in Sprach- und Kulturwissenschaften, in Philosophie, in der Geschichtswissenschaft, in Erziehungswissenschaften und Psychologie in den letzten Jahrzehnten nur wenige Debatten so ausführlich geführt wurden wie diejenige um Konstitutionen von Wirklichkeiten, ihren Repräsentationen und vor allem dem Zusammenhang dieser beiden Aspekte. Nachdem Ferdinand de Saussure im Strukturalismus im frühen 20. Jahrhundert wesentliche Grundlagen gelegt hatte<sup>1</sup>, ist das Verhältnis von Zeichensystemen und Repräsentationen auf der einen Seite sowie Autorisierungsstrategien und Machtverhältnissen auf der anderen Seite im Poststrukturalismus ab den 1960er Jahren für unterschiedliche gesellschaftliche Handlungsfelder weiter untersucht worden. Mit der stark interdisziplinären Performativitätsforschung ab den 1990er Jahren gewannen schließlich vermehrt auch Analyseansätze, die Methoden unterschiedlicher akademische Fächer zusammenführen, an Dynamik.<sup>2</sup>

Das Bewusstsein um das diffizile Verhältnis von Repräsentation und Wirklichkeit durchzieht auch diese Untersuchung. Erkenntnistheoretisch ist es nicht zu unterschätzen. Gerade auch deshalb, weil wir aus agilen Arbeitsprozessen inzwischen wissen, dass Repräsentationen, zum Beispiel als »fixe

- 
- 1 Wissenschaftsgeschichtliche Einordnungen liefern: Reckwitz, Andreas: *Subjekt*, 3. unveränderte Auflage 2012, hier insbesondere S. 18ff.; Müller-Funk, Wolfgang: *Die Kultur und ihre Narrative*, Wien 2008, hier insbesondere die Kapitel »Orte des Narrativen in den Wissenschaften« und »Philosophie der Narrative und Narrative der Philosophie«.
  - 2 Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt/M. 2004; Fischer-Lichte, Erika (Hg.): *Theatralität und die Krisen der Repräsentation*. DFG-Symposium 1999, Stuttgart/Weimar 2001.

Begriffe« oder »fixe Vorstellungen«, gelingender Kreativität, Lernprozessen und Innovationen im Weg stehen können. Dieser mögliche Widerspruch ist für das wissenschaftliche Arbeiten zu bedenken, gerade wenn es empirische Untersuchungen, die einer Offenheit bedürfen, einschließt. Exploratives Forschen korreliert dabei mit kontingenten Wirklichkeiten. Näher ich mich bestimmten Orten in den hier noch vorzustellenden Beispielen der Feldforschung, so ist durch »fixe« Vorstellungen mein Wahrnehmungs- und Urteilsvermögen möglicherweise blockiert, unterwandert und ausgehebelt. Begriffliche Offenheit und explorative Neugier ist, wie im folgenden dritten Abschnitt zum Forschungsdesign nochmals ausführlicher dargelegt werden wird, für den Forschungsprozess der hier vorgelegten Untersuchung unerlässlich.

Zugleich wird niemand ernsthaft behaupten, dass diese forschende Flexibilität so weit gehen darf, dass eine hinreichende Festlegung auf bestimmte Begriffe vermeidbar ist. Dass also eine so weitreichende Zersetzung und Auflösung des Sprachinstrumentariums riskiert werden dürfte, dass der Verlust der Diskursfähigkeit droht. Es bedarf aus methodischen Gründen hinreichend stabiler begrifflicher Grundlagen, um dialogfähig zu bleiben, auch wenn bestimmte Begriffe im Zuge der weiteren Untersuchung weiter hinterfragt, möglicherweise moduliert oder revidiert werden. Die hier vorgestellten und definierten Schlüsselbegriffe begreife ich als wesentliche gedankliche Ausgangspunkte auf diesem Weg. Sie ähneln Steinen, die ich zum Erkunden eines Flusslaufes in das Wasser setze. Tragen mich diese Steine? Muss ich die Steine verlagern? Welche Steine erweisen sich als besonders geeignet? Dies wird der Fortgang der Untersuchung zeigen. Für alle Schlüsselbegriffe gilt, dass sie nach ihrer ersten Einführung in diesem Kapitel in dem dritten Kapitel (Forschungsdesign) und vierten Kapitel (Wissensläufe) weiter diskutiert werden. Ihre Erprobung findet schließlich in den Feldstudien der Kapitel fünf und sechs statt.

Der erste Schlüsselbegriff »governance« ist bereits in der Einleitung zu dieser Untersuchung in Abgrenzung zu »government« angesprochen und umrissen. Er soll im Deutschen mit »öffentliche Prozessgestaltung« übersetzt sein.

Die Darstellung der Schlüsselbegriffe erfolgt nicht in alphabetischer Folge, sondern in einer Sortierung, die der inhaltlichen Verknüpfung der Begriffe entgegenkommt. Die Schlüsselbegriffe sind zudem untereinander referenziert. Als weitere Handreichung ist unter der Erläuterung jedes Schlüsselbe-

griffs auf folgende Abschnitte der Untersuchung verwiesen, in denen einzelne Schlüsselbegriffe vertiefend behandelt werden.

### Öffentliche Prozessgestaltung

Unter der öffentlichen Prozessgestaltung wird die Gesamtheit der Handlungen in einer → Arena der → Teilhabenden begriffen. Sie umfasst in zeitlicher und idealtypischer Abfolge die Herstellung von Dialogsituationen, Informationsaufnahmen, Visionierung, Wissenstransfer, Prototyping, Produktentwicklung, Produktimplementierung, Auswertung und Dokumentation. Öffentliche Prozessgestaltung (»governance«) ist das gemeinsame Tun von Teilhabenden unterschiedlicher Herkunft (→ Sektor; Politik, Verwaltung, Wirtschaft, Wissenschaft, Kunst, Zivilgesellschaft etc.). Sie ist abgegrenzt von »government«, welches ausschließlich das Handeln von Politik und Verwaltung umfasst. Die Übersetzung des weiterreichenden Begriffes »governance« ins Deutsche erfolgt in dieser Untersuchung sehr bewusst nicht durch »Herrschaft«, »Führung« oder gar »Gewalt«. Aus dem semantischen Feld gängiger deutscher Übersetzungen des englischen Begriffes rückt derjenige der »Steuerung« der hier gewählten Begriffssetzung als »öffentliche Prozessgestaltung« am nächsten. Auch er erweist sich aber als zu zentriert auf möglicherweise einzelne Akteur\_innen und schließt das gemeinsame Wirken aller → Aktanten (Menschen, Dinge) nicht hinreichend ein.

→ 1. Einleitung: Fragen an öffentliches Tun; 4. Wissensläufe/Wer sind eigentlich die Teilhabenden?

### Sektor

Sektoren sind Handlungsfelder der Gesellschaft, welche grundsätzlichen Codizes gehorchen. Zu ihnen gehören Politik, Verwaltung, Wirtschaft, Wissenschaft, Kunst oder Zivilgesellschaft etc. Intersektorale Projekte als Ausdruck öffentlicher Prozessgestaltung vereinen Teilhabende unterschiedlicher Sektoren, welche hier als Erzähler\_innen von → Narrativen (Vision) wirken.

→ 4. Wissensläufe/Gruppen, Körper, Räume

### Teilhabende/Akteur\_innen

Menschen, die sich gestalterisch in Projekte einbringen, sind Teilhabende. Ihre Teilhabe bezieht sich meist auf einzelne Facetten eines Projektes, kann aber auch alle Projektebenen umfassen. Sofern Menschen von einer Maßnahme zwar betroffen sind, aber keine Teilhabe praktizieren, sind sie lediglich po-

tenzielle Teilhabende. Teilhabende werden in dieser Untersuchung auch als Akteur\_innen bezeichnet.

→ 4. Wissensläufe/Wer sind eigentlich die Teilhabenden?

### Narrativ

Narrative sind in eine knappe Erzählung gefasste idealtypische Vorstellungen. Sie erweisen sich als idealisierte Entwürfe einer Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. Sie festigen sich öffentlich als ein eher allgemeines Bild. Ähnlich einem Mythos geben sie vor, von einer Wirklichkeit zu berichten, ohne dass die Frage der Überprüfbarkeit zunächst entscheidend ist. Sie sind Keimzelle des Geschichtenerzählens (engl. storytelling; → Geschichte). Werden diese Vorstellungen für die Zukunft formuliert, so handelt es sich um Visionen. In Handlungsfeldern von Wirtschaft und Politik wird zur Entwicklung von Produkten oder für umfassende Entwicklungsmaßnahmen (Städtebau, Tourismus etc.) nach Narrativen gesucht. Diese werden hier häufig als »Visionen« ausgewiesen. Im Kontext dieser Arbeit ist der Begriff der »Vision« im Begriff des »Narrativ« als ein auf die Zukunft gerichtetes Narrativ aufgehoben.

→ 3. Forschungsdesign; 4. Wissensläufe/Narrativ ist nicht gleich Geschichte

### Geschichte

Teilhabende erzählen Geschichten. Geschichten sind immer Ausdruck von → Beziehungen zwischen → Aktanten. Sie erzählen → Narrative aus. Die Wirksamkeit von Geschichten ergibt sich damit in sozialer und symbolischer Hinsicht. Teilhabende leben Geschichten, Nicht-Teilhabende können sie zumindest hören, lesen oder sehen. Letzteren ist es freigestellt, ob sie an der weiteren Gestaltung und Fortschreibung der Geschichte teilhaben möchten, indem sie sich auch selber einbringen. Das übergeordnete Narrativ und Geschichten, die es mit Leben erfüllen, bilden zusammen das → Storytelling.

→ 4. Wissensläufe/Was sind Geschichten?

### Beziehung

Beziehungen beschreiben sinnhafte Verbindungen zwischen Menschen. Beziehungen bilden Geschichten. Der Dialog kann auf allen Sinneswegen erfolgen und auch technisch vermittelt (→ Aktant) sein. Die sich entwickelnden Dialogräume und Beziehungsfelder bestehen aus mindestens zwei Teilhabenden. Die dafür erforderlichen → Arenen können physisch (haptisch) sein

oder auch virtuell existieren. Erst wenn Informationen reziproke Bedeutungen entfalten, ist in dieser Untersuchung von Beziehungen die Rede. Das zufällig vernommene Telefongespräch oder der Schlag einer Kirchenuhr etablieren noch keine Beziehung.

→ 3. Forschungsdesign; 4. Wissensläufe/Gruppen, Körper, Räume

### Information

Informationen sind einzelne Mitteilungen. Informationen werden durch → Aktanten, also durch Menschen oder medial, weitergegeben. Sie können bewusst oder unbewusst geteilt werden. Vielzählige und reziprok aufeinander aufbauende Informationen zwischen Teilhabenden können sich zu Beziehungen verdichten.

→ 4. Wissensläufe/Was sind Geschichten?

### Dramaturgie

Eine Dramaturgie stellt sich als ein fallbezogenes konkretes Verhältnis von Geschichten und Narrativen her. Narrative sind in Geschichten auserzählt. Diese Geschichten können Narrative konsistent stützen oder auch in Widersprüchen produktiv machen.

→ 3. Forschungsdesign; 4. Wissensläufe/Was sind Geschichten?

### Arena

Geschichten, welche hier als Beziehungen definiert sind, haben haptische oder virtuelle Orte. Diese Orte heißen Arenen.

→ 4. Wissensläufe/Gruppen, Körper, Räume

### Gruppe

Gruppen bilden sich aus Beziehungen und Geschichten von mindestens drei Teilhabenden. Sie haben Orte (→ Arena). Sie erzählen Narrative aus. Die erzählerische Ausgestaltung (→ Geschichten) von → Narrativen kann sich in unterschiedlichen Arenen und durch unterschiedliche Teilhabende differenziert vollziehen.

→ 4. Wissensläufe/Gruppen, Körper, Räume

### Aktant

Aktanten sind Teilhabende und Dinge, durch die sich das Geschichtenerzählen vollzieht.

→ 3. Forschungsdesign; 4. Wissensläufe/Narrativ ist nicht gleich Geschichte

### Vision

Ein → Narrativ, das Aussagen über die Zukunft trifft.

→ 4. Wissensläufe/Narrativ ist nicht gleich Geschichte

### Storytelling

Storytelling wird in dieser Untersuchung als eine Strategie zur Implementierung von → Visionen mittels diverser Auserzählungen (→ Geschichten) verstanden. Die fallbezogene Konstellation von Vision (Narrativ) und Geschichten zeichnet sich im Storytelling als → Dramaturgie ab.

→ 4. Wissensläufe/Was sind Geschichten?