

MICHEL HOHENDANNER &
CHIARA ULLSTEIN*

Speculative Design for Policy?

**Zur politischen
Anschlussfähigkeit von
Speculative Design &
Design Fiction Ansätzen**

* Die Autor:innen haben zu gleichen Teilen zur Erstellung des Artikels beigetragen

Keywords: Partizipation, kollaborative gesellschaftliche Gestaltungsprozesse, (Futuring-)Methoden, Speculative Design und Design Fiction, Entscheidungsprozesse

Einleitung

Im Zuge der immer deutlicher werdenden Notwendigkeit gesellschaftlicher Transformationsprozesse im Kontext wachsender ökologischer Bedrohungen und digitaler Herausforderungen ist die Spekulation als Versuch, zukünftige Entwicklungen zu antizipieren und Handlungsmöglichkeiten zu diskutieren, zu einem höchst relevanten Instrument für demokratische Gesellschaften geworden. Der Versuch, dieses Prinzip zu systematisieren und teilweise zu institutionalisieren, hat ein großes Feld von Futuring-Ansätzen hervorgebracht, das von einer Vielzahl an wissenschaftlichen Disziplinen bespielt wird. Disziplinen wie die aus der Technikphilosophie entstandene Technikfolgenabschätzung oder der Ansatz der Sociotechnical Imaginaries aus den Science and Technology Studies versuchen, Zukunftsvisionen (mitunter partizipativ) zu schaffen, Einflussfaktoren zu verstehen und für die politische Sphäre nutzbar zu machen. Auch die Designdisziplin hat u. a. mit der Design Fiction (DF) und dem Speculative Design (SD) ihre eigenen Futuring Ansätze und Methoden hervorgebracht, in erster Linie mit dem Ziel, Zukunftsdiskurse zu gestalten, partizipativ zu öffnen und zu erweitern. Der Vorteil dieser kritischen Designansätze liegt darin, dass Diskurse greifbar gemacht sowie geltende und alternative Wertesysteme erforscht werden können, die als Grundlage für weiterführende Diskurse dienen können. Gerade in politischen Prozessen spielen diese Designansätze jedoch, wenn überhaupt, eine untergeordnete Rolle. Folglich gibt es nur wenige für die politische Sphäre anschlussfähige Speculative Design Use Cases, wie beispielsweise das Projekt *The Future of Ageing* in Zusammenarbeit mit dem britischen Government Office for Science.

In diesem Beitrag gehen wir der Frage nach, ob und wie Speculative Design als Futuring-Methode für die politische Sphäre anschlussfähig gemacht werden kann, um seine partizipativen und sozial orientierten Elemente in politische Diskurse gewinnbringend einbinden zu können. Für diese Betrachtung dient die Theorie der deliberativen Demokratie als normativer Standard für die Bewertung von SD/DF-Projekten. Die Theorie der deliberativen Demokratie beschreibt, dass die Legitimität öffentlicher Entscheidungen auf der Inklusivität von Rechtfertigungsprozessen beruht (Setälä 2021, S. 2), wobei Argumente gleichberechtigt nach ihrer Begründetheit bewertet werden (Habermas 1996). Sie bietet als normative Theorie Orientierungsleitlinien für die Inklusivität und die Qualität von öffentlichen Deliberationen im Rahmen von demokratischen Entscheidungsfindungsprozessen (Setälä 2021, S. 3); hierbei kann erwartet werden, dass durch inklusive und qualitative Deliberationen gegenseitiges Verständnis gefördert und die Qualität von öffentlichen Entscheidungen verbessert werden kann (Mercier und Landemore, 2012). Für diesen Beitrag sprechen wir von politischer Anschlussfähigkeit im Sinne des Erfolges einer Deliberation, wobei sowohl die Förderung von Lern- und Reflexionsprozessen auf Ebene der Entscheidungsträger:innen als auch der breiten Gesellschaft erzielt werden soll (Setälä 2021,

S. 4). Für die Analyse der politischen Anschlussfähigkeit von SD/DF werden ausgewählte Projekte, die von Prinzipien des Speculative Designs Gebrauch machen, untersucht und Gespräche mit Zukunftsforscher:innen geführt. Auf Basis dessen werden Herangehensweisen und Kriterien diskutiert, denen SD/DF im politischen Kontext entsprechen sollte, um gleichermaßen zu gewährleisten, dass diese Ansätze nicht als bloßes Instrument für die Inszenierung von gesellschaftlicher Partizipation, sondern für die partizipative Diskussion politischer Inhalte und Teilhabe an politischen Prozessen genutzt werden.

1 Partizipationsmodelle

Bürger:innenbeteiligung, oder Partizipation, bezeichnet die Beteiligung von Nicht-Expert:innen, Fachfremden oder Bürger:innen⁰¹ in Entscheidungsprozessen (Lengwiler 2008, S. 187). Bereits 1969 definierte Arnstein (1969, S. 216) Bürger:innenbeteiligung als das „Mittel, mit dem [die Bürger:innen] [...] bedeutende soziale Reformen herbeiführen können, die es ihnen ermöglichen, an den Vorteilen der Wohlstandsgesellschaft teilzuhaben.“⁰² Kern dieser Definition ist die Umverteilung der Macht von den Machthabern der wirtschaftlichen und politischen Prozesse hin zu denjenigen, die gegenwärtig von diesen Prozessen ausgeschlossen sind (Arnstein 1969, S. 216). Die Beteiligung von Bürger:innen kann dabei unterschiedliche Formen annehmen. Oft werden hier die zwei Strömungen partizipative und deliberative Demokratie angeführt und unterschieden. Während die partizipative Demokratie eine Vielzahl von Partizipationsformaten, wie beispielsweise die partizipative Budgetierung, eine Meinungsumfrage, ein Referendum oder Demonstrationen für politisches Engagement in Betracht zieht, ist bei der deliberativen Demokratie die Deliberation im Sinne einer intensiven, tiefgehenden und abwägenden Beratung durch den Austausch von Argumenten das zentrale Format für politische Partizipation (Carson und Elstub 2019, S. 1-3). Der letztere Ansatz erfordert, dass eine eher kleine, zufällig ausgewählte und gesellschaftsrepräsentative Teilnehmer:innengruppe sich gut über Themen informieren kann und dabei verschiedene Perspektiven in Betracht zieht, um zu einem öffentlichen Urteil zu gelangen: *Worüber sind wir uns einig?* (ebd., S. 2). Ziel ist es, über eine besser informierte öffentliche Meinung zu besseren Entscheidungen zu gelangen (Carson und Elstub 2019, S. 2). Die partizipative Demokratie strebt hingegen die Beteiligung von vielen oder idealerweise allen betroffenen, interessierten und sich selbst-selektierten Menschen an, um möglichst vielen zu ermöglichen, ihre Erfahrung zu teilen (ebd., S. 1–3). Im Rahmen dieses Beitrags verstehen wir unter Partizipation und Beteiligung intensive und diskursive Formen des Austausches

01 Im Rahmen dieses Beitrags möchten wir mit dem Begriff der Bürger:innen alle Individuen einer Gesellschaft adressieren und schließen damit auch Einwohner:innen ein.

02 Originalzitat in Englischer Sprache: “the means by which they can induce significant social reform which enables them to share in the benefits of the affluent society.” (Arnstein 1969, S. 216)

zwischen Beteiligten, die sich eher an den Prinzipien der deliberativen als der partizipativen Demokratie orientieren. Für die Entwicklung von partizipativer Demokratie spielten die sozialen und aktivistischen Bewegungen der 1960er und 1970er, wie beispielsweise die Frauenbewegung oder die Anti-Atomkraftbewegung, eine zentrale Rolle und führten in den 1970ern zu frühen Formen partizipativer Wissenschafts- und Technologiepolitik (Lengwiler 2008, S. 193; OECD 2020; Pateman 1970). In den 80er Jahren gewann die deliberative Demokratie mit Befürwortern aus den Sozialwissenschaften wie Habermas (1981) als politische Theorie in der Wissenschaft an Aufmerksamkeit (OECD 2020, S. 12). Unabhängig von der Form der Beteiligung, ob partizipativ oder deliberativ, können diese Ansätze als Kritik am rein repräsentativen Element von Demokratie betrachtet werden. Sie plädieren, durch Ergänzung nicht Ersetzung, für eine über Wahlen hinausgehende Einbindung von Bürger:innen in politische Entscheidungsfindung (Carson und Elstub 2019, S. 1). Spätere Krisen, wie z. B. die BSE-Krise (auch bekannt als Rinderwahn), führten zu einem Vertrauensverlust der Öffentlichkeit in wissenschaftliche Expertise und staatliche Regulierungsbehörden oder Politik. Dies förderte erneut Perspektiven, die die Notwendigkeit von partizipativen Entscheidungsprozessen betonten und demokratischere beziehungsweise repräsentativere Ansätze für Partizipation von Nicht-Experten in Wissenschaft und Politik diskutierten. In diesem Zuge war eine Öffnung hin zu Bürger:innenbeteiligung im politischen Wesen der USA, dem Vereinigten Königreich und der EU erkennbar und auch neue Modelle der Wissensproduktion wurden definiert (Jasanoff 2003, S. 235 ff.; Lengwiler 2008, S. 193 f.). Sheila Jasanoff⁰³ (2003, S. 235 ff.) bezeichnete diesen Paradigmenwechsel hin zu mehr Bürger:innenbeteiligung in politischen als auch wissenschaftlichen Prozessen als „participatory turn“ (dt. Hinwendung zur Partizipation) und argumentiert, dass durch den Einbezug eines breiten Spektrums an Erfahrungen die Qualität und Legitimität von politischen Entscheidungen und Forschung verbessert werden kann. Mit einer steigenden Anzahl von deliberativen Beteiligungsformaten in den letzten Jahren, die sich als wertvoll für den politischen Entscheidungsprozess gezeigt haben, ist heute vielmehr von der „deliberative wave“ die Rede (OECD 2020).

Beteiligungsformate können verschiedene Grade der Wirkung entfalten, die von einem reinen Ritual der Partizipation bis hin zur wahrhaftigen Durchsetzungsfähigkeit von Entscheidungen reichen können (Arnstein 1969, S. 216; Cornwall 2008). Entsprechend ist die Rolle, die Bürger:innenbeteiligungen zukommt, unterschiedlich einzustufen (Setälä 2021, S. 4). Arnstein (1969, S. 217) bietet ein achtstufiges Modell von Endergebnissen, das mit den folgenden drei Kategorien zusammengefasst werden kann: Nichtbeteiligung (Manipulation, Therapie), Grade des Tokenismus (Informieren, Konsultation, Beschwichtigung) und Grade der Partizipation (Partnerschaft, Ermächtigung, Bürger:innenkontrolle). Dieses Modell ist als grundlegender Beitrag in das Forschungs- und Praxisfeld der Partizipation

03 Die Autor:innen haben die Entwicklungen rund um die Initiative #MeTooSTS verfolgt und möchten in diesem Zusammenhang allen Opfern von Missbrauch ihre Unterstützung aussprechen.

eingegangen. Mit spezifischem Bezug auf Deliberationen differenziert Setälä (2021, S. 5–7) die Rollen Beratungsgremium, kooperierende Institution und Überprüfung der repräsentativen Organe. Trotz vermehrtem Einsatz von unterschiedlichen Formaten der Bürger:innenbeteiligung, insbesondere seit 2010 (OECD 2020, S. 160), sind diese in Prozess und Ergebnis nicht selten Kritik ausgesetzt oder mit Hindernissen konfrontiert. In der Beratungsfunktion kann es dazu kommen, dass nur eine Selektion von Handlungsempfehlungen, die aus der Deliberation hervorgehen, Beachtung findet (Font et al. 2018; Setälä 2021, S. 4 f.). Bei kollaborativen Formaten kann eine Dominanz der Entscheidungsträger:innen das Gleichgewicht in den Gruppenprozessen hindern (Setälä 2021, S. 6). In der überprüfenden Rolle sind insbesondere institutionelle Rahmenbedingungen für einen Erfolg entscheidend (Setälä 2021, S. 7). Zudem bedeutet Bürger:innenbeteiligung nicht automatisch, dass Partizipierende die notwendigen Voraussetzungen mitbringen, um Bedenken zu äußern (Lengwiler 2008, S. 196), oder, dass Regierungshandeln demokratischer und repräsentativer ausfällt (Jasanoff 2003, S. 237).

Um „public participation window dressing“ (Hamlett 2003, S. 130) (dt.: Schönmalerei von Bürger:innenpartizipation) zu vermeiden und den Erfolg von Bürger:innenbeteiligungen zu unterstützen, wurden verschiedene Kriterien definiert, anhand derer deliberative Prozesse evaluiert werden sollten (Rowe und Frewer, 2000). Gastil et al. (2012, S. 209–215) differenzieren vier Evaluationskriterien: Integrität der Gestaltung der Deliberation, einen soliden Deliberationsprozess, einflussreiche Empfehlungen und/oder Handlungen und langfristige Effekte. Die letzten beiden Kriterien werden als ergebnisorientierte Kriterien bezeichnet und können in der Evaluation große Unterschiede bei Projekten mit unterschiedlichen Zielsetzungen aufweisen (ebd., S. 209 f.). Langfristige Effekte können dabei partizipierende Individuen, die Gemeinschaft oder die breite Gesellschaft und auch die politische Ebene betreffen (ebd., S. 210). Die OECD (2020, S. 81 f.) greift dieses Modell auf und stellt weiterführend Subkriterien für die Analyse von repräsentativen deliberativen Prozessen auf: (1) Das Kriterium *Integrität der Gestaltung* ist prozedural und umfasst die Subkriterien Umfang der Aufgabenstellung, zufällige randomisierte Auswahl der Teilnehmenden, Dauer des Prozesses und Engagement der Entscheidungsträger:innen. (2) Das Kriterium der *soliden Deliberation* umfasst Elemente, die die Qualität der Deliberation ermöglichen: die Möglichkeit des Lernens durch Informationen und unterstützende Anleitung sowie die Möglichkeit der Entscheidungsfindung im Rahmen des repräsentativen deliberativen Prozesses. In Bezug auf die zwei ergebnisorientierten Kriterien werden für (3) *Evidenz des Einflusses auf die öffentliche Entscheidungsfindung* die Subkriterien Prozessergebnis, Antworten auf die Empfehlungen, Implementierung der Empfehlungen, sowie Monitoring und Evaluation gelistet. Unter dem zweiten ergebnisorientierten Kriterium, betitelt als (4) *Einfluss auf die breite Gesellschaft*, versteht die OECD (2020, S. 82) zweitrangige und langfristige Effekte auf das öffentliche Lernen und Verhalten und nennt als Subkriterien die Kommunikation als Instrument des öffentlichen Lernens und das Bestreben, partizipative Methoden mit repräsentativen deliberativen Prozessen zu kombinieren. Für die in diesem Beitrag folgende Analyse werden in Abschnitt 4.1 Analysedimensionen in Anlehnung an diese zwei ergeb-

nisorientierten Kriterien definiert, um zu untersuchen, inwiefern eine politische Anschlussfähigkeit bei realisierten SD/DF-Projekten gegeben ist. Dazu wird zunächst im folgenden Kapitel der Begriff *Speculative Design* eingeführt.

2 Speculative Design

Speculative Design (SD) ist eine, aus dem Critical Design (CD) emergierende, vergleichsweise junge Subkategorie der Designdisziplin, die sich vor allem durch die Abgrenzung zum sogenannten *Affirmative* oder auch *Mainstream Design* definiert. Diese beiden Begrifflichkeiten stehen für Design, das primär den bestehenden Status Quo erhalten möchte und vornehmlich kommerziellen Interessen folgt (Dunne und Raby 2013; Johannessen et al. 2019, S. 1628). Dahingegen müssen die Ergebnisse der SD-Praxis nicht zwingend kommerziell erfolgreich sein, vielmehr begründet sich ihr Wert im Imaginativen (Dunne und Raby 2013; Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.).

CD und SD werden auch der Kategorie des Konzept-Designs zugeordnet. Konzept-Design ist ein Sammelbegriff für Design-Ansätze, die Design als Medium nutzen, um Diskussionen anzustoßen und etablierte Rollenverteilungen zwischen Designer:innen und Nutzer:innen zu hinterfragen (Erlhoff und Marshall 2008). Oftmals werden CD und SD in einer Reihe mit verwandten Ansätzen wie Design Fiction, Anti-Design, Radical Design oder Reflective Design genannt. Die enge Verbundenheit zwischen CD und SD drückt sich auch in dem mitunter synonym zum SD verwendeten Begriff Speculative Critical Design (SCD) aus (Mitrović et al. 2021). Eine genaue Untersuchung von Unterschieden und Gemeinsamkeiten der Ansätze in Relation zum Begriff *Discursive Design* leisten Tharp und Tharp (2018). Da diese Arbeit vorrangig die politische Anschlussfähigkeit von aus dem Design emergierenden Futuring Ansätzen fokussiert, sind mit dem Begriff *Speculative Design* auch verwandte Ansätze, die einen Fokus auf Zukunftsüberlegungen legen und oftmals unter dem Überbegriff *Design Futuring* zusammengefasst werden (Fry 2009; Kozubaev et al. 2020), gemeint.

Nachdem sich SD aus dem CD entwickelt hat, teilen sich beide Ansätze auch eine gemeinsame Zielsetzung: die Einflussnahme auf den Entwicklungsverlauf sozialer und gesellschaftlicher Räume und (Lebens-)Welten. Dies soll erreicht werden, indem die öffentliche Sphäre einer Gesellschaft dazu angeregt wird, geltende Normen und Werte kritisch zu hinterfragen und im öffentlichen Diskurs zu verhandeln (Johannessen et al. 2019, S. 1625). Die Idee einer aktiven diskursiven öffentlichen Sphäre, die auch Anschluss an politische Prozesse finden sollte, ist CD und SD demnach inhärent.

Das Mittel, Diskurse anzuregen, sind sogenannte *props*. *Props* sind gestalterische Vorschläge oder Konzept-Repräsentationen, die verschiedene haptische und digitale Formen annehmen und so *Social Dreaming* sowohl verkörpern als auch auslösen können. *Social Dreaming* beschreibt das Imaginieren von neuen sozialen und gesellschaftlichen Verhältnissen (Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.). Über die Gestaltung der *props* und ihrer Konfrontation mit einem Publikum, sollen in Rezipierenden gezielt Fragen (Dunne und Raby

2001] und daran anhängig gesellschaftlicher Diskurs ausgelöst werden. *Props* können beispielsweise die Form eines Produktkataloges annehmen, zum Beispiel ein IKEA Katalog aus einer nahen Zukunft, der über die Darstellung von fiktionalen *Internet of Things*-Produkten Fragen zu vernetzten Lebensumgebungen aufwirft [Near Future Laboratory, 2015]. *Props* können aber auch durch andere erdenkliche Formen von visueller und haptischer Repräsentation, wie Prototypen, Webseiten, Zeitungsartikel, et cetera, verkörpert werden. So kann eine SD-Webseite zum Beispiel eine fiktive App vorstellen, die die Vitalfunktionen der Nutzenden überwacht, um zu überprüfen, ob diese wahrheitsgemäße Beiträge auf digitalen Plattformen erstellen, mit dem Ziel Diskussionen zu den Werten Privatheit und Sicherheit in digitalen Räumen anzustoßen [Hohendanner et al. 2021].

SD fokussiert diesen diskursfördernden Ansatz und die damit verbundene Zielsetzung auf einen zeitlichen Faktor, indem im Kern des *Social Dreaming* die Frage steht, wie Zukünfte und deren soziale und gesellschaftliche Räume und (Lebens-)Welten aussehen könnten [Mitrović 2015]. Dazu werden Artefakte (*props*) geschaffen, die aus einem fiktiven Zukunftsszenario stammen und damit sozusagen aus einer Zukunft ‚gestohlen‘ [Lutz 2020] und in die Gegenwart gebracht werden können. Im herkömmlichen SD werden diese Artefakte von Design-Expert:innen gestaltet, mitunter unter Mithilfe auf Informationsebene von Expert:innen aus den Bereichen des inhaltlichen Kontextes der *props* [Dunne und Raby 2013, S. 4 ff.; Malpass 2017, S. 101]. Über die in den *props* enthaltenen Implikationen der (Alltags-)Nutzung und der Nutzendengruppen sowie der sozialen und gesellschaftlichen Umgebungen, in die diese eingebettet sind, gewähren sie Einblicke in die ihnen zugrunde liegenden Zukunftsszenarien.

Der Prozess ein SD Artefakt oder *prop* zu generieren, lässt sich in drei Schritten beschreiben [Johannessen et al. 2019, S. 1627 f.]: Im ersten Schritt muss der Kontext oder das Thema definiert werden, das über den Gestaltungsprozess in gesellschaftliche Diskurse getragen werden soll [Dunne und Raby 2013]. Dabei handelt es sich meist um aktuelle ethisch-gesellschaftliche Fragen wie den Einfluss neuer Technologien, beispielsweise welchen Einfluss Big-Data-getriebene Geschäftsmodelle auf soziale Praktiken einer Gesellschaft haben könnten. Neben dem Aufgreifen von Themen aus dem Medien- und Wissenschaftsdiskurs sowie dem persönlichen Erfahrungsschatz, können Signale für relevante Themen, unter anderem auch durch Methoden der Zukunftsstudien wie dem futures triangle oder der emerging issues analysis, identifiziert werden [Inayatullah 2013, S. 45 ff.]. Im zweiten Schritt werden diese Themen über ‘Was wäre wenn’-Fragen auf mögliche Problemstellungen hin erforscht [Dunne und Raby 2013] und über den Einsatz von Design-Methoden weiter geschärft [Mitrović 2015]. Die wichtigsten identifizierten Problemstellungen bilden die Basis für ein Szenario, entweder in Form eines spekulativen Zukunftsszenarios oder einer alternativen Gegenwart [Mitrović 2015]. Im letzten Schritt geht es darum, das jeweilige Szenario in Form eines *props* als Objekt, Narrativ oder einer Mischform zu materialisieren, um einem Publikum eine Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu ermöglichen [Auger 2013].

Natürlich gibt es auch klare Grenzen dessen, was SD-Praxis auch hinsichtlich der eigenen Zielsetzung zu leisten vermag. Im Folgenden wird berechnigte Kritik, die Limitationen der Praxis und daraus resultierende jüngerer Entwicklungen spekulativer Designansätze untersucht. Im Kern kritischer Betrachtung stehen die Fragen, von wem und wie SD-Praxis ausgeführt und eingesetzt wird. Diese Fragen sind von entscheidender Bedeutung für mögliche Wirkung und Nutzbarkeit im Sinne möglichst pluralistischer Zukunftsdiskurse. So kann SD-Praxis auch dazu führen, dass lokal-kulturell spezifische Kontexte in Zukunftsszenarien und -diskursen verdrängt werden [Drazin 2020]. Dies kann der Fall sein, wenn sich Designer:innen, ohne Einflussnahme von anderen Akteur:innen zuzulassen, allein auf zeitliche Kontexte beziehen, ohne die Lokalität designter Dinge mit einzubeziehen und so die „Arbeit im Atelier über die ethnografische Arbeit stellen“ [Drazin 2020, S. 298]. So können die gestalteten Objekte und Zukunftsszenarien auch limitierenden Einfluss ausüben. Dies kann der Fall sein, wenn lediglich vergleichsweise homogene (mitunter kleinere privilegierte) Gruppen diskursgreifende Zukunftsszenarien gestalten und so Raum für Diversität von Zukünften im Diskurs besetzen, bzw. Raum für andere Beiträge verkleinern. Um diesen möglichen negativen Auswirkungen zu begegnen, schlägt Drazin vor: „Indem wir stärker verräumlicht als zeitlich denken, können wir soziale Beziehungen, kulturelle Vielfalt und Probleme der Ungleichheit besser berücksichtigen.“ [Drazin 2020, S. 301]

Weitere Kritik fußt auf der Beobachtung, dass SD durch seine Herangehensweise, mit Hilfe von Produktästhetik und der Imitation konsumorientierter Kommunikation gewünschte Irritationen und kritische Reflexion bei Rezipient:innen auslöst, wodurch auf Marktlogik basierende Zukünfte [Tonkinwise 2014] in den Vordergrund gestellt werden. Darüber hinaus steht vor allem die zentrale Rolle von Gestalter:innen und die damit verbundenen Machtverhältnisse im Spekulationsprozess [Ward 2021] im Zentrum kritischer Überlegungen. So ergibt sich aus dem Umstand, dass SD lange Zeit als exklusive Domäne von Designer:innen angesehen wurde [Malpass 2017; Tonkinwise 2014], der Vorwurf, dass SD vornehmlich von westlichen, elitären und mitunter patriarchalen Perspektiven geprägt ist [Light 2021; Prado de O. Martins 2014; Tonkinwise 2014]. Dieser Umstand bedingt auch das für Kritiker:innen eher eng gefasste thematische Spektrum an Kritik, die SD-Projekte oftmals auslösen [Farias et al. 2022; Sengers et al. 2021; Ward 2021]. Wenn also SD-Praxis aus dem Kontext professioneller Designer:innen emergierend mehr an der Ästhetisierung von Zukunftsvisionen als an der Öffnung für einen partizipativen imaginativen Prozess interessiert ist, erreichen weder die Praxis noch entstehende Artefakte jene Akteure, die von ihren thematischen Implikationen eigentlich betroffen wären [Gerber 2018; Light 2021].

Als Folge dieser kritischen Diskurse deutet sich gegenwärtig ein *Participatory Turn* im SD an [Farias et al. 2022], im Zuge dessen sich Designer:innen und Designforschende zunehmend dafür einsetzen, SD-Praxis partizipativer zu gestalten. Konsequenz dieser Entwicklung ist das Participatory Speculative Design (PSD) [Baumann et al. 2018; Farias et al. 2022; Korsmeyer und Light 2019]. PSD zielt darauf ab, Designspekulationen zu demokratisieren, indem die Designprozesse für Nicht-Designer:innen geöffnet und so eine möglichst breite Öffentlichkeit in den Entwicklungsprozess einbezogen werden kann

[Korsmeyer und Light 2019]. Eine Untersuchung partizipativer Grade in SD-Prozessen anhand einer Auswahl praktischer Projekte leisten Farias et al. [2022].

Über diese den Gestaltungsprozess fokussierenden Überlegungen hinaus, entscheidet allerdings auch die Frage, ob die Ergebnisse solcher Spekulationen in weiterführende integrative Prozesse eingebettet werden, darüber, ob sie eher als Zukunfts-Ballast wirken oder einen Diskursraum öffnen können [Light 2021]. Tonkinwise [2014] stellt, auf Ulrich Beck [1994], Bruno Latour [2004] und Michel Callon [2009] referenzierend, gar grundlegend in Frage, ob gegenwärtige moderne Formen von Demokratien dazu in der Lage sind die von SD anvisierten öffentlichen Deliberationen zu führen. Im Folgenden werden Projekte analysiert, die diesen Versuch dennoch unternehmen.

3 Futuring als partizipativer Prozess: Vergleich und Analyse von Projekten

3.1 Methodisches Vorgehen

Für die Analyse der Anschlussfähigkeit von Spekulativem Design in der Praxis wurden Projekte für einen Vergleich ausgewählt, die [1] als spekulatives Design, Design Futuring oder Design Fiction beschrieben werden, die [2] explizit den Einbezug von Nicht-Designer:innen in den Prozess nennen, die [3] eine politische Dimension integrieren oder von einer politischen Institution beauftragt beziehungsweise finanziert wurden und die [4] ausreichend Information für die Analyse bereitstellen. Für die Projektrecherche wurde zweigleisig verfahren. Zum einen wurden Projekte via Google Scholar im November 2022 unter Verwendung der Begriffe ‚Speculative Design‘, ‚Futuring‘, ‚Design Fiction/Design Fiktion‘, ‚Zukunftsvorstellung(en)‘, ‚Zukunftsszenario/future scenario/Szenario‘, ‚Was wäre wenn?‘, ‚Spekulation/spekulatives Objekt‘, ‚Possible futures‘, ‚Partizipation/participation/partizipativ‘, ‚Participatory design [fiction]‘, ‚Participatory Speculation‘ recherchiert. Zum anderen wurden die von Farias et al. [2022] identifizierten partizipativen SD/DF-Projekte, die das Resultat einer breiten Recherche sind und unsere ersten beiden Suchkriterien erfüllen, gesichtet. Diese Recherche erlaubte eine Eingrenzung auf 97 Projekte. Eine Prüfung aller Projekte, auf Basis der vier oben genannten Kriterien, führte zur Selektion von 17 Projekten für eine vergleichende Analyse. Weder mit dem Fundus der breiten Recherche noch mit der Auswahl der Projekte im Rahmen dieses Beitrages erheben die Autor:innen einen Anspruch auf Vollständigkeit. Beides ist unter Abhängigkeit der sprachlichen Limitation (Deutsch und Englisch) der Autor:innen zu betrachten.

Für die Analyse der Projekte dienten akademische und nicht-akademische Publikationen sowie Projekt-Webseiten als Informationsquellen. Für jedes SD/DF-Projekt wurden Informationen zu folgenden drei Leitfragen gesammelt: Was ist das öffentlich kommunizierte Ziel des Projekts? Wer hat am Prozess teilgenommen? Wer war Auftraggeber:in beziehungsweise wer hat das Projekt finanziert? Um im Rahmen einer vergleichenden Analyse der ausgewählten Projekte Unterscheidungskriterien zu identifizieren, die die Facetten politischer Dimension und möglicher Anschlussfähigkeit vergleichbar machen können, wurden für jede der drei Leitfragen Unterkategorien definiert und in Tabelle 1 zusammen-

gefasst. Dabei ist hervorzuheben, dass nicht der Erfolg der Projekte eingeschätzt oder analysiert, sondern vielmehr der Einsatz von SD/DF-Methoden vor dem Hintergrund des jeweils definierten Ziels vergleichend dokumentiert wird. Für die Analyse des Ziels eines Projekts, wurde das oben eingeführte OECD-Framework zur Analyse repräsentativer deliberativer Prozesse unterstützend herangezogen (OECD 2020). In Anlehnung an dessen ergebnisorientierten Kriterien wurden die Projekte nach drei möglichen, sich ggf. überschneidenden, politischen Zieldimensionen kategorisiert: Public Learning, also das Bestreben, Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit Lernprozesse zu ermöglichen; Obtain Public Opinion, also das Bestreben, die Wahrnehmung und Perspektiven von Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit zu einem bestimmten Thema abzufragen, um diese in politische Entscheidungen einbeziehen zu können; Verknüpfung partizipativer Prozesse mit politischen Prozessen, also das Bestreben, die partizipativen Prozesse und/oder Ergebnisse dieser mit nachfolgenden (institutionalisierten) politischen Prozessen zu verknüpfen. Bei der Analyse des Prozesses wurde unterschieden, ob die SD/DF-Artefakte durch Expert:innen oder Laien beziehungsweise Alltagsexpert:innen gestaltet wurden, ob dem Kurationsprozess ein Anschlussdiskurs folgte, und ob der Prozess in die Ableitung von Empfehlungen resultierte. Bei der Analyse der politischen/ staatlichen Dimension wurde unterschieden, ob politische oder staatliche Institutionen das SD/DF-Projekt initiiert, es finanziert oder das Thema gestellt haben. Im Folgenden werden die Ergebnisse aus der Analyse zusammengefasst.

3.2 Vergleich der ausgewählten Projekte

Die Mehrzahl der Projekte verfolgt das Bestreben, Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit Lernprozesse zu ermöglichen [Public Learning], und/oder das Bestreben, die Wahrnehmung und die Perspektiven von Bürger:innen als Teil der Öffentlichkeit zu einem bestimmten Thema abzufragen [Obtain Public Opinion]. Das klar formulierte Ziel, eine Verknüpfung der partizipativen Prozesse und/oder Ergebnisse dieser mit nachfolgenden (institutionalisierten) politischen Prozessen anzustreben [Connecting Participation with Political Process], erscheint dagegen weniger ausgeprägt.

Die Art und Weise fokussierend, wie SD/DF-Methoden und das partizipative Element in die jeweiligen Prozesse integriert werden, können hauptsächlich zwei Gruppen unterschieden werden (siehe Tabelle 1, Spalte ‚Kreation‘). Auf der einen Seite werden beim Großteil der Projekte SD/DF-Artefakte von Personengruppen entwickelt und gestaltet, die aus Fachexperten bestehen [E]. Bürger:innen werden zu einem späteren Zeitpunkt mit den vorab entworfenen Artefakten konfrontiert und dazu eingeladen, im Diskurs Eindrücke dazu auszutauschen und teilweise darauf basierende Szenarien zu entwickeln. Auf der anderen Seite gibt es Projekte, bei denen Bürger:innen als Alltagsexpert:innen bei den partizipativen Projekten mit Expert:innen kooperieren und die Entwicklung und Gestaltung der SD-Artefakte maßgeblich bestimmen [E/L]. Ein paar Projekte wählen einen Zwischenweg, indem Bürger:innen alternative Zukünfte und spekulative Lösungsansätze entwerfen und Expert:innen daraus SD Artefakte gestalten [L/E].

Tabelle 1: Partizipative SD/DF-Projekte mit politischer Dimension

Projekt	Ziel			Prozess			Staatl./ Pol. Dimension			Output-Format
	Public Learning	Obtain Public-Opinion	Verknüpfung von pol. und partizipativen Prozessen	Kreation	Anschlussdiskurs	Empfehlungen	Initiiert	Finanziert	Thema	
bio:fictions [2021]	X			E	(X)			X		Social Media, Workshop Konzept
Positive Zukunftsszenarien für eine Digitale Demokratie [2021]	X			E	X				X	Report, Ausstellung
Designing Policy [2012]	X			L/E	(X)				X	Visual Toolkit
Shaping Future [2014]		X		L/E	X			X		Ausstellung
Patient Empowerment Kit [2015]		X		L/E	(X)			X		Papers
Futures of Public Safety [2017/18]	(X)	X		E/ L	X				X	Öffentl. Veranstaltung, Paper
Material Beliefs [2006]	X	X		E	X			X		Buch, Ausstellungen
Horizonte erweitern – Perspektiven ändern [2017-2020]	X	X		E/ L	X	(X)		X		Toolkit
DISCO SCHOOL: Reimagining the future of Murska Sobota [2021]	X	(X)		L/E	(X)			X		Ausstellung
C D R M X – A Fiction for Mexico City [2018]	X	X		E/ L			X	X		Webpage
ProtoPolicy – using design fictions to negotiate social and political changes [2015]		X	X	E/ L				X		Report
Exploring the future of open justice [2019]		X	X	E	X	X	X	X	X	Report
Speculating on the Future of Rail [2016]		X	X	E	X	(X)	X	X		Blogbeitrag
The Future of ageing [2015]		X	X	E	X	(X)	X	X		Report

De-colonizing/ non-western perspectives

SD for Education in Pakistan [2021]		X		E/L						Paper
Global Futures Lab [2016]	X	X		L/E	(X)					Symposium, Ausstellung
ImaginAging [2019]		X	(X)	L/E						Paper

Legende: (X): schwach/teilweise ausgeprägt; X: ausgeprägt oder vorhanden; E: Experten; L: Laien, Alltagsexperten

Für Projekte, die in erster Linie Public Learning fokussieren, ist dabei ein Übergewicht zu Gunsten der erstgenannten Prozessvariante, bei der zunächst Expert:innen SD/DF-Beiträge erarbeiten und im Anschluss Bürger:innen mit diesen konfrontiert werden, festzustellen. SD/DF wird hier also als Diskussionsstarter eingesetzt, um mögliche Eintrittsschwellen zu komplexen Themen abzubauen und Diskurse zugänglich zu machen. Dabei ist allerdings zu beachten, dass Projekte, bei denen Bürger:innen nicht aktiv in die Entwicklung und Gestaltung von SD/DF-Artefakten involviert sind, nicht den Definitionskriterien von PSD entsprechen. Eher lassen sich diese Projekte als Bürgerbefragungen oder Fokusgruppen mit SD/DF als Interventionsobjekte beschreiben. Hier sind die Gestaltung der Art und Weise dieser Intervention oder Konfrontation mit SD/DF-Artefakten sowie die Gestaltung der entstehenden Diskussionen von entscheidender Bedeutung für die Zielsetzung des Public Learnings.

Herausforderungen für das Nutzbarmachen von SD/DF-Prozessen im politischen Kontext stellen der benötigte Aufwand der Datenerhebungen und der Interpretation dar. Zudem steht die Form der Daten (tiefgehende qualitative Datensätze mit kleiner Sample-Size) in starkem Kontrast zur klassischen Datengrundlage (große quantitativ angelegte Datensätze) des politischen Alltagsgeschäfts, was die Akzeptanz bei Amtsträger:innen erschweren kann. Von großer Wichtigkeit für die Qualität der Daten wurde zudem die kontinuierliche Anleitung der Prozesse identifiziert, um möglichst nah an der jeweiligen Forschungsfrage zu bleiben.

Als Chance der SD/DF-Ansätze für die politische Sphäre wurde dagegen das Potenzial identifiziert, eine symbiotische Beziehung zwischen Bürger:innen und der politischen Sphäre zu schaffen. Bürger:innen können aktiver Teil politischer Prozesse werden und damit auch ein besseres Verständnis für die Herausforderungen politischer Prozesse gewinnen. Zudem können SD/DF-Artefakte eine gute Diskussionsgrundlage bieten, die geringere Hürden aufweist, als gängige Formate wie schriftliche Themenberichte. Politiker:innen können gemeinsam mit diversen Bürger:innen und Stakeholder:innen Möglichkeiten für zukünftige Planungen und politische Handlungsoptionen erforschen.

Hervorzuheben sind schließlich noch Projekte aus dem anfänglichen Projekt-Korpus, die zwar nicht die oben definierten Kriterien erfüllten, dennoch aber durch ihren Fokus auf De-Kolonialisierung und das Fördern von Nicht-Westlichen Zukunftsperspektiven von global politischer Relevanz sind. Damit reagieren diese Projekte auf oben genannte Kritik, z. B., dass Zukünfte westliche Perspektiven repräsentieren, durch eine Elite kreiert werden und teilweise auch patriarchal geprägt sind (Light 2021; Prado de O. Martins 2014; Tonkinwise 2014). Dabei fördert das Projekt *Global Futures Lab* das Aufzeigen von nicht-westlichen Zukunftsperspektiven und das Projekt *Speculative Design for Education* aus Pakistan das Dekolonalisieren von Spekulativem Design. Das Projekt *ImaginAging* überträgt das Prinzip des *ProtoPolicy* Projektes auf einen Use Case in Malaysia.

4 Erfahrung aus der Praxis

4.1 Methodisches Vorgehen

Mit dem Ziel, ein erweitertes Verständnis für Wahrnehmung und Vorgehen von Praktiker:innen im Rahmen (partizipativer) SD/DF-Projekte zu erlangen, wurden semistrukturierte Interviews mit Expert:innen geführt (siehe Tabelle 2). Die Interviewten sind in der Wissenschaft, der freien Wirtschaft oder der Politikberatung tätig. Der Großteil der Interviewten steht in direktem Zusammenhang mit den in Kapitel 3 identifizierten Projekten. Die Auswahl ist jedoch nicht repräsentativ.

Alle Interviews dauerten zwischen 30 und 60 Minuten. Als Leitfaden für die Interviews galten die folgenden drei Fragen: [1] Wann ist Speculative Design [SD] / Design Futuring [DF] für Sie erfolgreich bzw. wann erfüllt es die eigene Zielsetzung? [2] Wo könnten Ihrer Meinung nach die von SD/DF adressierbaren öffentlichen Diskurse stattfinden und gibt es für Sie Strategien, die dabei helfen können, Anschluss-Diskursräume für SD/DF zu schaffen? [3] Gibt es für Sie konkrete Parameter oder Strategien, die dafür sorgen können, dass bei einem konkreten SD/DF-Projekt, politische Anschlussfähigkeit geschaffen werden kann? Frage zwei wurde mit einem Zitat aus Light (2021, S. 3) eingeführt, das Bezug auf das Fehlen einer interessierten Öffentlichkeit nimmt, wenn SD- und DF-Projekte nicht in einen interpretativen Prozess eingebettet werden. Alle Fragen wurden offen gestellt, um möglichst viel Spielraum für Interpretation und individuelle Schwerpunktsetzung durch die Interviewten zu ermöglichen. Zur Analyse der Interviews wurde Descriptive Coding (Saldaña 2013) angewandt, um gemeinsame Themen und Motive zu identifizieren und zu Themenblöcken zusammenzufassen.

Tabelle 2: Liste an Interviewpartner:innen

Name	Projekt	Affiliation	ID
Tobias Revell	Future of Aging	Arub, UK	I1
Wenzel Mehnert	Bio:Fictions	Austrian Institute of Technology, Österreich	I2
Dodo Vögler	Bio:Fictions	ellery studio, Deutschland	I3
Siegfried Behrendt	Bio:Fictions	Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung	I4
Ramona Sprenger	Positive Zukunftsszenarien für eine Digitale Demokratie	Dezentrum, Schweiz	I5
Jeannie Schneider	Positive Zukunftsszenarien für eine Digitale Demokratie	Dezentrum, Schweiz	I5
Eileen Mandir	Buchpublikation <i>Zukünfte Gestalten</i>	Hochschule für angewandte Wissenschaften München, Deutschland	I6
Benedikt Groß	Buchpublikation <i>Zukünfte Gestalten</i>	Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd, Deutschland	I6

4.2 Ergebnisse aus den Interviews

Hinsichtlich der Zielsetzungen, die SD/DF im Kontext sozial-gesellschaftlicher Initiativen und Projekte für die Interviewten umfasst, lassen sich zwei zentrale Bestrebungen erkennen. Diese decken sich weitestgehend mit den in Abschnitt 3.2 identifizierten Parametern. Sie stehen darüber hinaus in engem Zusammenhang mit den formulierten Erfolgsfaktoren sowie mit den Möglichkeiten, diese zu messen.

4.2.1 Gesellschaftlich-politische Bildung als erster Zielsetzungskomplex von SD/DF-Projekten

Als ersten zentralen Zielsetzungskomplex formulieren die Interviewten gesellschaftlich-politische Bildung. Dies kann über das Zugänglichmachen von Diskursen und Greifbar-machen von komplexen oder abstrakten Themen für Bürger:innen [I2; I4; I5; I6] erreicht werden. Dabei gilt es gleichermaßen Möglichkeitsräume zu öffnen, in denen diskutiert werden kann, was wünschenswerte Zukünfte sein könnten und was nicht [I6]. Dies kann sowohl über SD/DF-Prozesse, in denen aktiv Diskussionsbeiträge gestaltet werden, als auch über die nachfolgende Rezeption dieser erreicht werden [I1; I2; I5; I6].

Grundvoraussetzungen für die Förderung gesellschaftlich-politischer Bildung durch SD/DF-Projekte

Damit aktive Gestaltungsprozesse partizipativ gelingen können, sollten diese robust und nachvollziehbar aufgebaut sein [I6]. Ziel dieser Prozesse ist es dann, Teilnehmenden Möglichkeiten zu eröffnen, eigene Standpunkte zu Fokusthemen zu entwickeln und zu artikulieren [I3]. Hier bietet SD/DF einen guten Ansatz, um Diskursschwellen, wie Befürchtungen um mangelndes Wissen oder zu großer Komplexität, abzubauen [I2; I5]. Unumstritten ist, dass SD/DF-Artefakte für die Rezeption ein Publikum sowie einen Ort für diese Diskurse brauchen, um Wirkung im Sinne des Anstoßes von Veränderungsprozessen entfalten zu können [I1]. Als ein Faktor, der im Rezeptionsprozess Erfolg begünstigen kann, wird das Gelingen einer Balance in der Gestaltung der Diskussionsbeiträge zwischen futuristisch und dennoch für Rezipient:innen verständlich [I5; I6] und nah an der jeweiligen [zukünftigen] Alltagsrealität [I2] gesehen. SD/DF-Artefakte müssen narrativ-illustrativ so gut funktionieren, dass Rezipient:innen eine individuelle Meinung zum Gezeigten entwickeln können [I2; I6] und unter Umständen auch dazu animiert werden, die eigene Haltung dazu zu hinterfragen [I1]. Dabei ist es gleichermaßen wichtig, eine informative Rahmung bereitzustellen, damit Rezipient:innen verstehen, wie das Gezeigte aufzunehmen ist [I5; I6].

Öffnung von Diskursen und Wahl der Diskursräume als Erfolgsparameter gesellschaftlich-politischer Bildung durch SD/DF-Projekte

Die Messbarkeit des Erfolges wird überwiegend als schwer erreichbar bewertet. Ob der Versuch der Diskursöffnung von Erfolg gekrönt ist, hängt auch davon ab, ob potenzielle Diskutant:innen erreicht werden und eine Form von Öffentlichkeit hergestellt werden

kann [I1; I2; I3]. Dies lässt sich etwa im Rahmen der bespielten Rezeptionsräume über Reaktionen, Besucher-, Klick-, oder View-Zahlen, etc. ablesen [I2; I4; I5; I6]. Als wichtige Faktoren, die das Gelingen begünstigen können, werden hier auch die Moderation der Diskurse [I6] sowie das gezielte Integrieren von Stakeholdern aus den relevanten Rezeptionsräumen, wie Influencer:innen [I2; I3; I4], gesehen.

Die Wahl der Diskursräume ist dabei eng mit der Frage der zu erreichenden Zielgruppe verbunden. Für die Rezeption von SD/DF-Beiträgen bieten sich online Diskursräume wie die Sozialen Medien an, insbesondere, um junge Menschen, aber auch ein bis dato diskursfernes Publikum, zu erreichen [I3; I4]. Während Projektergebnisse sonst oft nur eine überschaubare Reichweite erlangen, konnte das Bio:Fictions-Projekt mittels der Verbreitung durch Influencer:innen zwischen 10.000 und 100.000 Menschen pro Influencer erreichen [I4]. Neben Sozialen Medien bieten sich auch klassische Leitmedien wie TV, Radio und Tageszeitungen für die Rezeption von Artefakten an [I1; I2]. Im physischen Raum eignen sich für Ausstellungs-Kontexte die Nutzung von etablierten öffentlichen Räumen und Institutionen. Dies kann zum Beispiel eine Projektvorstellung auf einem Digitalkongress bzw. -festival sein, um ein interessiertes Publikum zu erreichen. Weitere Möglichkeiten bieten Ausstellungen in Räumlichkeiten von Kulturinstitutionen wie Museen, Literaturhäusern oder anderen öffentlichen Institutionen, die sowohl der Öffentlichkeit Zugang bieten als auch politische Veranstaltungen ausrichten [I5]. Institutionen auszuwählen, die thematische Schnittmengen aufweisen, kann ein wichtiges Kriterium für die Reichweite und das Anknüpfen an relevante Diskurse sein [I4; I5]. Kritisiert wird, dass zum Beispiel in musealen Kontexten insbesondere ein spezifisch interessiertes Publikum angesprochen wird, nicht aber unbedingt die Menschen, die von einem Thema direkt betroffen sind [I1; I3]. Diskursräume, in denen Meinungen gebildet und diskutiert werden, kann man heute bei Bürgerbeteiligungsprozessen finden, zum Beispiel im Bereich der Mobilität und Infrastruktur [I6] oder in Unternehmen, wenn hier SD/DF-Methoden für Futuring-Prozesse angewandt werden [I1; I6]. Des Weiteren können Pflichtveranstaltungen, z. B. im Rahmen des Schulunterrichts [I5], genutzt werden, um die Rezipient:innengruppe bewusst zu erweitern und SD/DF sowohl im Prozess als auch in der Rezeption wirken zu lassen.

4.2.2 Ableiten und Nutzbarmachen von Orientierungswissen als zweiter Zielsetzungskomplex von SD/DF-Projekten

Die Diskussionsbeiträge und die darum entstehenden Debatten können im Zentrum eines zweiten Zielsetzungskomplexes stehen: Erkenntnisse für zukünftige (mitunter institutionalisierte) politische Praxis abzuleiten. Dabei wird angestrebt, über die Dekonstruktion der gestalteten Beiträge Positionen und Meinungen zu Fokusthemen und ihnen implizite Werte und Normen abzuleiten, um ein öffentliches Stimmungsbild zu generieren [I1; I2]. Die gestalteten Beiträge können aufdecken, wie Bürger:innen zu Themen der Zukunft stehen und was sie von der politischen Sphäre in Bezug dazu erwarten [I1]. Dies kann eine Form von Orientierungswissen für die politische Praxis darstellen. Als ein Hindernis wird hier das Fehlen erprobter (institutionalisierter) Verfahren gesehen, um partizipativ-kreative

Prozesse einzubinden [I3]. Zentrales Element ist demnach die Gestaltung der Anknüpfungspunkte, um einen Zugang für die politische Sphäre zu schaffen [I5]. Grundvoraussetzung dafür ist das Etablieren eines Grundverständnisses für die Methode [I5].

Erfolgsparameter für das Nutzbarmachen von Orientierungswissen für politische Prozesse im Rahmen von SD/DF-Projekten

Eine Strategie bei der Kooperation mit Politiker:innen kann eine *frühzeitige Einbindung* in den Projektprozess sein, um auch ihre Interessen berücksichtigen zu können und ein gewisses Attachment zu gewährleisten [I2; I4; I5]. Inhaltliche und strategische Interessen können sich innerhalb politischer Ebenen, Gremien und Rahmungen bzw. Anlässe stark unterscheiden [I4; I5]. Daher ist das Identifizieren der für das Projekt geeigneten politischen Stakeholder von entscheidender Bedeutung [I2; I5]. Die Hoffnung dabei ist, dass Involvierte durch die Teilhabe ein Interesse entwickeln, das Projekt und die Ergebnisse in ihren Kreisen zu teilen [I4]. Anstatt Politiker:innen in den kompletten Projektprozess einzubinden, ist es auch vorstellbar, dass sie aktiv in der SD/DF-Gestaltungsphase partizipieren [I1; I2; I6]. Dabei kann jedoch nicht per se mit einer entsprechenden Partizipationsbereitschaft gerechnet werden [I1]. Hilfreich bei der Einbindung politischer Stakeholder zu einem Zeitpunkt nach der Gestaltungsphase kann zudem eine gewisse Übersetzungsleistung die Ergebnisse betreffend sein. So können die gestalteten Diskussionsbeiträge durch Hinzunahme von statistischen Auswertungen und quantitativen Analysen ergänzt und in eine Form gebracht werden, die für die politische Sphäre leichter lesbar erscheint [I3; I6]. Die Möglichkeit, die Ergebnisse an politische Stakeholder in aufbereiteter Form, beispielsweise als Report [I1; I5], zu geben, birgt allerdings auch die Gefahr, im politischen Tagesgeschäft zu wenig herauszustechen, um Berücksichtigung zu finden [I2; I4]. Nicht verkannt werden darf deshalb, dass es immer auch eine Frage der Aufmerksamkeit, politischer Relevanz und Dringlichkeit ist, ob Projekte im Rahmen der realen Politikpraxis Beachtung von Politiker:innen erfahren [I2; I4]. Auf dieser Ebene steht SD/DF allerdings auch in Konkurrenz mit weitaus etablierteren Formaten, wie Foresight-Studien [I2]. Die Möglichkeit, konkrete politische Handlungsempfehlungen direkt aus partizipativen SD/DF-Prozessen zu ziehen, wird angezweifelt, aufgrund der hohen Diffusität und Ambivalenz von SD/DF-Beiträgen und der Fülle verschiedenster Perspektiven in darum kreisenden Diskursen [I2; I4; I5]. Es muss demnach gelingen, die inhärente Offenheit des Ansatzes zielführend nutzbar zu machen, z. B. über die Analyse entstehender Stimmungsbilder [I1; I2; I5]. Unabhängig von der vorangegangenen Methode, ist also auch immer die Vermittlung und Kommunikation der Projektergebnisse von entscheidender Bedeutung [I2].

5 Diskussion und Fazit

Dieser Beitrag ist der Frage nachgegangen, ob und wie SD/DF-Projekte politisch anschlussfähig sein können, trotz ihrer inhärenten Charakteristika wie Offenheit, Ambiguität oder der Unschärfe des Zeithorizonts. Auf Basis einer theoretischen Annäherung wurden Praxisprojekte analysiert und Interviews geführt. Alle analysierten Projekte aus Abschnitt 3.2 haben gemein, dass ein Diskurs zu einem Kernthema angeregt werden soll. Die Projekte unterscheiden sich jedoch darin, wie dieser Diskurs im Detail gestaltet wird, auf welchen Ebenen er stattfindet und welches Ziel dabei angestrebt wird. Fraglich ist, ob das Anregen eines Diskurses ein ausreichender Impulsgeber ist, um – auf den jeweils angestrebten kommunalen oder nationalen bzw. internationalen Ebenen – Veränderungen anzuregen.

Es zeigt sich, dass die Stärken von SD/DF im gesellschaftlich-politischen Kontext vor allem darin liegen, komplexe gesellschaftlich-politische Themen für Bürger:innen greifbar und verhandelbar zu machen. Darüber hinaus können diese dazu befähigt werden, eigene Positionen zu entwickeln und diese mitunter in Form eigener Diskussionsbeiträge zu kommunizieren und damit zu pluralistischen Zukunftsvisionen beizutragen. Es findet somit eine Form von Demokratisierungsprozess von komplexen Diskursen statt, der, wenn ‚richtig‘ angewandt, auch diskursfernen Teilen der Bevölkerung eine Eintrittsmöglichkeit bieten kann. Hier empfiehlt sich das Heranziehen eines Partizipationsmodells, wie Arnsteins [1969] Leiter der Partizipation, oder die Prinzipien eines erfolgreichen deliberativen Prozesses der OECD [2020], um zu reflektieren, erstens, welche Partizipationsmöglichkeiten im Projekt geboten werden, und zweitens, wie Diskursmacht im Partizipationsprozess verteilt wird. Die Ergebnisse dieser partizipativen Gestaltungsprozesse und die sich darum entwickelnden Diskurse (auch diese bedürfen kunstfertiger Planung und Gestaltung) können zwar eine Art ausschnittshaftes Meinungsbild für die institutionalisierte politische Sphäre darstellen, eine direkte Ableitung klarer politischer Folgepraxis erscheint aber bis auf wenige Beispiele wenig erprobt. Es besteht in erster Linie die Herausforderung, die Parameter politischer Realitätspraxis mit der Ambiguität der SD/DF-Beiträge und der Pluralität der Stimmen und Meinungsbilder in Einklang zu bringen. Im Falle eines ‚offenen Ohres‘ aus der politischen Sphäre für die SD/DF-Praxis geht es weniger um die Spekulationen selbst, als vielmehr darum, zu verstehen, was die treibenden Parameter der Bürger:innen für die Spekulationen sind. Zudem zeigt sich, dass, sollte die Fragestellung der Untersuchung eng genug gefasst werden, auch die Möglichkeit besteht, öffentliche Stimmungsbilder zu politisch relevanten Abläufen so einzufangen, dass erstere für die Verbesserung letzterer nutzbar gemacht werden können. Ob dies gelingt, hängt auch davon ab, wie eng politische Stakeholder mit dem jeweiligen Projekt verknüpft sind.

Hier zeigt sich, dass Projekte, die staatlich initiiert wurden, hinsichtlich der Zielsetzung, die Projektergebnisse in politische Prozesse zu integrieren, einen Vorteil mitbringen. Hier kann das UK Policy Lab als ein positives Beispiel für eine staatliche Abteilung, die für Ministerien und staatliche Arbeitsgruppen kritische Themen unter anderem mittels SD/DF-verwandten Methoden erörtern und umsetzen, herangezogen werden. Die Projektergebnisse

deuten darauf hin, dass das Policy Lab eine wichtige institutionalisierte Schnittstelle für unter anderem partizipative SD/DF-Ansätze in realpolitischen Kontexten darstellt. Dieses Format kann auch für andere Regierungen als ein Best-Practice-Beispiel angesehen werden, um kreativ-partizipative Prozesse zu integrieren und zu institutionalisieren. Ähnliche Bestrebungen lassen sich auch in Arbeiten des EU Policy Lab des Joint Research Centers der Europäischen Kommission wiederfinden [Störmer et al. 2020].

Gleichzeitig lassen obige Beobachtungen auch den Schluss zu, dass eine politische Finanzierung nicht zugleich mit einem inhärenten Interesse durch Politiker:innen oder staatliche Institutionen an den Projektergebnissen einhergeht. Aus diesem Umstand kann das Learning formuliert werden, dass es auch bei Projekten, die privat, durch eine NGO oder die Wissenschaft initiiert wurden, ratsam ist, Politiker:innen für eine Kooperation zu identifizieren, um eine Grundlage für das Aufgreifen von möglicherweise zu entwickelnden Empfehlungen oder das Beachten von aggregierten Bürger:innenmeinungen zu gewährleisten.

Abschließend lässt sich festhalten, dass gerade hinsichtlich großer zukünftiger Herausforderungen und der daraus erwachsenen Notwendigkeit von Transformationsbewusstsein und anschließenden Transformationsprozessen, allen drei in dieser Betrachtung identifizierten Zieldimensionen von partizipativen SD/DF-Ansätzen [Public Learning, Obtain Public Opinion, Connecting Participation with Political Process] großer gesellschaftlicher Wert zugesprochen werden kann. Entscheidend dabei ist jedoch auch der politisch-gesellschaftliche Wille, diese in konkrete Prozesse und Maßnahmen zu überführen. Dazu bedarf es in Zukunft neuer und innovativer Infrastruktur und eine wechselseitige Offenheit sowohl von Expert:innen als auch von Bürger:innen, um das vorhandene Potenzial voll auszuschöpfen und zielgerichtet einsetzen zu können.*

* Die Autor:innen bedanken sich herzlich bei Nicolas Haug für die Unterstützung bei der Projektrecherche und der Interviewtranskription.

Literatur

- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), S. 216-224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Auger, J. (2013). Speculative design: Crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), S. 11-35. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>
- Baumann, K., Caldwell, B., Bar, F., & Stokes, B. (2018). Participatory Design Fiction: Community Storytelling for Speculative Urban Technologies. Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, S. 1-1. <https://doi.org/10.1145/3170427.3186601>
- Carson, L., & Elstub, S. (2019). Comparing participatory and deliberative democracy (newDemocracy Research and Development Note). newDemocracy Foundation. <https://www.newdemocracy.com.au/wp-content/uploads/2019/04/RD-Note-Comparing-Participatory-and-Deliberative-Democracy.pdf>
- Cornwall, A. (2008). Unpacking „Participation“: Models, meanings and practices. *Community Development Journal*, 43(3), S. 269-283. <https://doi.org/10.1093/cdj/bsn010>
- Darby, A., Whicher, A., Tseklevs, E., & Turner, N. (2015). Protopolicy design report: Using design fiction to negotiate political questions.
- Drazin, A. (2020). Designte Dinge im Postkosmopolitismus. In M. Fineder & J. Lang, *Zwischenmenschliches Design: Sozialität und Soziabilität durch Dinge*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30269-6>
- Dunne, A., & Raby, F. (2001). *Design noir: The secret life of electronic objects*. Springer Science & Business Media.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. The MIT Press.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (Hrsg.). (2008). *Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design*. Birkhäuser.
- Farias, P. G., Bendor, R., & van Eekelen, B. F. (2022). Social dreaming together: A critical exploration of participatory speculative design. *Proceedings of the Participatory Design Conference 2022 - Volume 2*, S. 147-154. <https://doi.org/10.1145/3537797.3537826>
- Font, J., Smith, G., Galais, C. & Alarcon, P. (2018). Cherry-picking participation: Explaining the fate of proposals from participatory processes. *European Journal of Political Research*, 57(3), S. 615-636. <https://doi.org/10.1111/1475-6765.12248>
- Fry, T. (2009). *Design futuring: Sustainability, ethics, and new practice* (English ed.). Berg.
- Gastil, J., Knobloch, K., & Kelly, M. (2012). Evaluating deliberative public events and projects. In T. Nabatchi, J. Gastil, G. M. Weiksner, & M. Leighninger (Hrsg.), *Democracy in motion: Evaluating the practice and impact of deliberative civic engagement* (S. 205-230). Oxford University Press New York, NY.
- Gerber, A. (2018). Participatory speculation: Futures of public safety. *Proceedings of the 15th Participatory Design Conference: Short Papers, Situated Actions, Workshops and Tutorial - Volume 2*, S. 1-4. <https://doi.org/10.1145/3210604.3210640>
- Habermas, J. (1981). *Theorie des kommunikativen Handelns*. Suhrkamp Verlag.
- Habermas, J. (1996). *Between facts and norms*. The MIT Press.

- Hamlett, P. W. (2003). Technology Theory and Deliberative Democracy. *Science, Technology, & Human Values*, 28(1), S. 112-140. JSTOR.
- Hohendanner, M., Ullstein, C., & Daijiro, M. (2021). Designing the exploration of common good within digital environments: A deliberative speculative design framework and the analysis of resulting narratives. *Proceedings of the Swiss Design Network Conference on Design as Common Good: Framing Design Through Pluralism and Social Values*. SUPSI, HSLU, swissdesignnetwork, Switzerland, S. 566-580. https://swissdesignnetwork.ch/media/20210330_design_as_common_good_proceedings_open.pdf
- Jasanoff, S. (2003). Technologies of Humility: Citizen Participation in Governing Science. *Minerva*, 41(3), S. 223-244. <https://doi.org/10.1023/A:1025557512320>
- Johannessen, L. K., Keitsch, M. M., & Pettersen, I. N. (2019). Speculative and Critical Design—Features, Methods, and Practices. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1(1), S. 1623-1632. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.168>
- Korsmeyer, H., & Light, A. (2019). Learning to anticipate worlds through participatory speculative design. *Anticipation 2019*, Oslo, October 2019. https://anticipationconference.org/wp-content/uploads/2019/10/Anticipation_2019_paper_60.pdf
- Kozubaev, S., Elsdén, C., Howell, N., Søndergaard, M. L. J., Merrill, N., Schulte, B., & Wong, R. Y. (2020). Expanding Modes of Reflection in Design Futuring. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, S. 1-15. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376526>
- Lengwiler, M. (2008). Participatory Approaches in Science and Technology: Historical Origins and Current Practices in Critical Perspective. *Science, Technology, & Human Values*, 33(2), S. 186-200. <https://doi.org/10.1177/0162243907311262>
- Light, A. (2021). Collaborative speculation: Anticipation, inclusion and designing counterfactual futures for appropriation. *Futures*, 134, 102855. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2021.102855>
- Lutz, D. (2020, Juli 29). Future Thieving #1—Stealing from the future with speculative design. Medium. <https://uxdesign.cc/stealing-from-the-future-with-speculative-design-e769059b6689>
- Malpass, M. (2017). *Critical design in context: History, theory, and practices*. Bloomsbury Publishing.
- Mercier, H., & Landemore, H. (2012). Reasoning Is for Arguing: Understanding the Successes and Failures of Deliberation. *Political Psychology*, 33(2), S. 243-258. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2012.00873.x>
- Mitrović, I. (2015). An introduction to speculative design practice. In I. Mitrović, M. Golub, & O. Šuran (Hrsg.), *An Introduction to Speculative Design-Eutopia, a Case Study* (S. 8-23). Croatian Designers Association, Department for Visual Communications Design, Arts Academy, University of Split.
- Mitrović, I., Auger, J., Hanna, J., & Helgason, I. (Hrsg.). (2021). *Beyond speculative design: Past - present - future*. SpeculativeEdu.
- Near Future Laboratory. (2015). *An Ikea Catalog from the Near Future*. <https://ikea.nearfuturelaboratory.com/>

- OECD. (2020). Innovative Citizen Participation and New Democratic Institutions: Catching the Deliberative Wave. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/339306da-en>
- Pateman, C. (1970). Participation and democratic theory. Cambridge University Press.
- Prado de O. Martins, L. (2014). Privilege and oppression: Towards a feminist speculative design. DRS International Conference Proceedings 2014. Design's Big Debates - DRS International Conference 2014, Umeå, Sweden.
- Rowe, G., & Frewer, L. J. (2000). Public Participation Methods: A Framework for Evaluation. Science, Technology, & Human Values, 25(1), S. 3-29. <https://doi.org/10.1177/016224390002500101>
- Saldaña, J. (2013). The coding manual for qualitative researchers (2nd ed). SAGE.
- Sengers, P., Williams, K., & Khovanskaya, V. (2021). Speculation and the Design of Development. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 5(CSCW1), S. 1-27. <https://doi.org/10.1145/3449195>
- Setälä, M. (2021). Advisory, Collaborative and Scrutinizing Roles of Deliberative Mini-Publics. Frontiers in Political Science, 2. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpos.2020.591844>
- Störmer, E., Bontoux, L., Krzysztofowicz, M., Florescu, E., Bock, A.-K., & Scapolo, F. (2020). Foresight-using science and evidence to anticipate and shape the future. In Science for Policy Handbook (S. 128-142). Elsevier.
- Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2018). Discursive design: Critical, speculative, and alternative things. The MIT Press.
- Tonkinwise, C. (2014). How We Intend to Future: Review of Anthony Dunne and Fiona Raby, Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. Design Philosophy Papers, 12(2), S. 169-187. <https://doi.org/10.2752/144871314X14159818597676>
- Ward, M. (2021). A Practice of Hope, A Method of Action. In I. Mitrović, J. Auger, J. Hanna, & I. Helgason (Hrsg.), Beyond speculative design: Past-Present-Future (S. 166-201). SpeculativeEdu.

