

Möglichkeiten als Bedingung für andere, utopische Zukünfte

Factsheet

Von Jonas Drechsel

September 2021

Inhalt

Forschungsprojekt: „Möglichkeiten als Bedingung für andere, utopische Zukünfte“

Einleitung: Rahmen des Projekts	3
Die Utopie der Möglichkeiten	4
Die verwirklichte Utopie der Alternativlosigkeit	4
Möglichkeiten sehen durch Verständnis für den Status Quo	8
Die Entwicklung des Framework Prototyps	12
Clustern meiner Masterarbeit	13
Zielgruppe	17
Erstellung des Frameworks	17
Der Prototyp des Status Quo und Fazit	20
Status Quo	20
Fazit	21

Abbildungen

Abbildung 1 – Alles dauert für immer	3
Abbildung 2 – Der Szenariotrichter	8
Abbildung 3 – Menschen, objektive Wahrnehmung und Realitäten	8
Abbildung 4 – Die fünf Personas des Frameworks	17
Abbildung 5 – Das Beispiel einer Infocard	18
Abbildung 6 – Eine ausgeblendete Karte	18
Abbildung 7 – Ansicht des Schnellfeuers	19
Abbildung 8 – Memes als aktive Elemente im Miro Blatt	19

Zum Verfasser

Jonas Drechsel hat im Anschluss an den Master Zukunftsforschung (FU Berlin) das Robert Jungk-Stipendium absolviert und darin versucht seine Theorie der Zukunftsgestaltung in ein greifbares Framework für jedefrau zu übersetzen. Der Real-Utopist rezensiert Bücher für das JBZ-Buchmagazin *pro zukunft*, moderiert Zukunftswerkstätten und begleitet Transformationsprojekte, zuletzt in einer NGO. Aktuell unterstützt er Third Wave bei einem großen Mobilitätsprojekt. Als überzeugter kritischer Zukunftsforscher identifiziert er blinde Flecken im jeweiligen Status Quo und öffnet Möglichkeitsräume für weltverbesserndes Handeln. Für eine Kontaktaufnahme mit Jonas Drechsel bietet sich LinkedIn an:

<https://www.linkedin.com/in/jonasdrechsel/>

Impressum

Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen, Robert-Jungk-Platz 1 / Strubergasse 18, 5020 Salzburg. September 2021. Eigenverlag. Für die Inhalte ist ausschließlich der Verfasser verantwortlich. Alle Links wurden im Juli 2021 aufgerufen. Layout: Anne Kolckmann (JBZ).

Forschungsprojekt

Möglichkeiten als Bedingung für andere utopische Zukünfte

Jonas Drechsel

Einleitung: Rahmen des Projekts

„Zukunft gestalten geht nur, wenn wir Möglichkeiten dafür sehen, dass etwas neu, anders sein könnte. Doch genau diese Möglichkeiten werden vor lauter Alltag, Routinen, Gewohnheiten, Biases oder Internalisierungen häufig übersehen. Es folgt der Ausruf: 'Das ist doch utopisch!' (also unmöglich). Dieses schnelle Denken, so Nobelpreisträger Kahneman, sichert uns zwar häufig das Überleben, blockiert aber teils notwendige Veränderungen, auf die nur das – von ihm als faul bezeichnete – langsame Denken Zugriff hat.“¹ So las ich meine Zusammenfassung des Forschungsprojekts „Möglichkeiten als Bedingung für andere, utopische Zukünfte“ Ende 2020. Gemäß dem langsamen Denken legte ich das Projekt einige Monate zur Seite und setzte mich nun, Mitte 2021, nochmals daran, um eine ausführlichere Einladung zum langsamen Denken als Grundlage für alternative Utopien auszuformulieren.

Wir befinden uns seit über einem Jahr in einer Pandemie. Die Gegenwart ist von Dystopie durchtränkt. Ein scheinbar guter Zeitpunkt, um sich mit Zukunft vom belasteten und belastenden Heute abzulenken – herbei zu fantasieren, wie es besser sein könnte. Der bekannte Publizist Matthias Horx erkannte diesen Trend frühzeitig und legte bereits im März 2020 seine Post-Corona-Utopie vor.² Die Kernaussage: Corona als große Chance. Die Welt wird hinterher viel besser aussehen.

Diese Hoffnung teile ich grundsätzlich. Doch anknüpfend an Luhmanns Text „The Future Cannot

Begin: Temporal Structures in Modern Society“³ von 1976 fordere ich in diesem Arbeitspapier einen Schwenk im Handeln - weniger ausgerichtet an das, „Was“ kommen wird und mehr „Wie“ mögliche Zukünfte entstehen. Weniger fixiertes Ziel, mehr Aushandlungsprozesse. Die Zukunft ergibt sich aus der Gegenwart. Zwischen Zukunft und Gegenwart liegen unendlich viele Optionen. Oder keine - wenn wir nur mehr von dem sprechen, was eh kommen wird - Zukunft als etwas Feststehendes. Dabei gibt es die Zukunft in diesem wissenschaftlichen Sinne gar nicht. Sie ist nie greifbar und messbar. Luhmann schrieb dazu: „We can define an open future as present future which has room for several mutually exclusive future presents.“

Im Master Zukunftsforschung an der Freien Universität Berlin hat sich entsprechend mit Verweis auf Grunwalds Basistext „Wovon ist die Zukunftsforschung eine Wissenschaft?“⁴ (ebd. 2009) eine entsprechende Unterscheidung etabliert:

Zukünftige Gegenwart	Gegenwärtige Zukunft
So wird die Gegenwart in Zukunft sein – basierend auf unserem Handeln	So denkt der Mensch in seiner je aktuellen Gegenwart über das, was in Zukunft sein kann

Die Zukunft als abstraktes „Was zu erreichen ist“-Gebilde wirkt auf mich, umso länger ich mich mit

¹ Robert-Jungk-Stipendiat | Möglichkeiten als Bedingung für andere, utopische Zukünfte, <https://jungk-bibliothek.org/2021/01/18/moeglichkeiten-als-bedingung-fuer-andere-utopische-zukuenfte/>

² Matthias Horx: Die Welt nach Corona, 2020, <https://www.horx.com/48-die-welt-nach-corona/>

³ Niklas Luhmann: The Future Cannot Begin: Temporal Structures in Modern Society, S. 140, 1976, <https://www.jstor.org/stable/40970217>

⁴ Armin Grunwald: Wovon ist die Zukunftsforschung eine Wissenschaft?, 2009, https://www.researchgate.net/publication/226029675_Wovon_ist_die_Zukunftsforschung_eine_Wissenschaft

diesem Zugang beschäftige, ohne prozessuale Offenheit absolut, herrschaftlich und dogmatisch. Solch alternativlos anmutende, zukünftige Gegenwart soll zu oft erzwungen werden. Stattdessen fordere ich mehr konstruktive Dialoge über gegenwärtige Zukünfte und wie sie konstruiert werden.

Zukunftsforschende sprechen von vielen möglichen, wahrscheinlichen und wünschbaren (gegenwärtigen) Zukünften. **Das Wort „Zukünfte“ symbolisiert diesen Wunsch nach Alternativen.** Werfen wir einen Blick in den Duden⁵, sehen wir, dass der Begriff als „selten“ gekennzeichnet ist. Wir denken noch selten bewusst in Zukünften als (nicht beliebig) austauschbare Möglichkeiten und Ausgangspunkte für experimentelle Handlungen.

Dabei betonen doch gerade die Zukünfte den Einfluss der einzelnen Menschen auf ihre Realitäten. Psychisch gesund ist, wer sich verschiedene Zukünfte und die eigene Fähigkeit, diese herbeizuführen, vorstellen kann.⁶ Dazu gehört auszusprechen, was da ist, wie auch der chronisch depressive Hermann Hesse im Kampf mit seiner Krankheit erkannte: Es wird immer gleich ein wenig anders, wenn man es ausspricht.

Um die eigene, konkrete Gestaltungsmacht im hier und jetzt zu stärken, gilt es weniger über alles könnende Roboter, Marsmissionen oder den scheinbar sicher kommenden Kollaps von etwas speziellem oder Allem nachzudenken. Stattdessen möchte ich umfassende Gegenwartsanalysen in den Mittelpunkt rücken. Sie sind die Ausgangsbasis für Zukunftsgestaltung, die bestehende Probleme nicht reproduziert - und nur so ihrem Namen gerecht würde. Es gilt in der Tiefe zu reflektieren, warum Dinge so laufen könnten, wie sie aktuell laufen. Was mögen wir daran und was nicht? Das stellt nach meiner Überzeugung die unterrepräsentierte Basis da, um anschließend

Schritte der Verbesserung einzuleiten und gleichzeitig viel von dem Guten beizubehalten.

Das Thema gewann im Rahmen des Masterstudiums „Zukunftsforschung“ an der Freien Universität Berlin an Bedeutung. Aus verschiedenen Schnittstellen-Themen entwickelte ich ab Anfang 2020 die Masterarbeit „Zukunftsgestaltung. Entwurf einer kritischen Handlungstheorie basierend auf kritischer Zukunftsforschung und realen Utopien.“ Im Rahmen des Stipendiums an der Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen hatte ich die Möglichkeit, diesen - für viele vielleicht arg verkopft anmutenden - Theorie-Entwurf in etwas zu überführen, das ich gerne *Framework für Zukunftsgestaltung* nennen würde. Faktisch ist es ein Prototyp geworden. Für diesen habe ich zwei Monate meine Masterarbeit aufgearbeitet, Research zu Futures Games, Workshops, Frameworks und Kursen gemacht, überlegt, wem das Projekt wie von Nutzen sein könnte und letztlich ein Miro-Board-Game entwickelt, das für alle zugänglich ist. Im Folgenden erzähle ich diese Geschichte nach.

Die Utopie der Möglichkeiten

Meine Utopie der Möglichkeiten fußt darauf, dass die scheinbar vorherrschende Alternativlosigkeit überwindbar ist. Dieses Kapitel reißt aktuelle Problematiken an und skizziert, wie diese Arbeit einen Beitrag zu Möglichkeitsräumen eröffnen könnte.

Die verwirklichte Utopie der Alternativlosigkeit

Im Sinne der Autopoiesis sind Systeme prinzipiell darauf ausgerichtet, sich selbst zu erhalten - sich zu „reproduzieren“.⁷ Das ist kein netter Bestandteil von Systemen, sondern ihre Kernaufgabe und -kompetenz. Dieses Reproduzieren bedeutet dabei nicht, dass sich Systeme dabei nicht ändern können, ABER (im Sinne von „wirklich ändern können sie sich nicht“): dabei ist ihr oberster

⁵ Zukunft, die, 2021, <https://www.duden.de/recht-schreibung/Zukunft>

⁶ Reinhold Popp: Zukunftsforschung und Psychodynamik: Zukunftsdenken zwischen Angst und Zuversicht, S. 138, Wien 2017

⁷ Niklas Luhmann: Die Autopoiesis des Bewusstseins, in Soziologische Aufklärung 6. Die Soziologie und der Mensch, S. 56, Opladen, 1995.

Ratgeber sie selbst. Systeme sind selbstreferentiell. Die Umwelt im doppelten Sinne interessiert sie dabei nur, insofern sie existenzbedrohend anmutet. Hallo Klimakrise. Entsprechende Vorschläge werden in Konzernen dann gern mit „Das geht nicht wegen global“ abgetan.

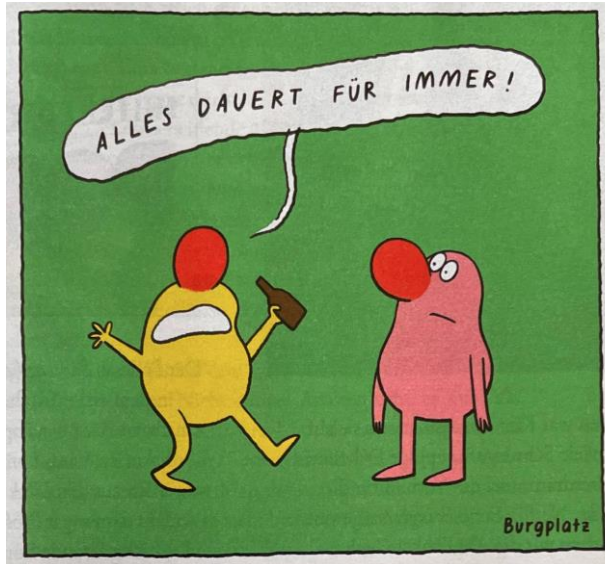


Abbildung 1 Alles dauert für immer! Quelle: Zeitmagazin 2021, Illustration Nadine Redlich

Systeme entstehen bei Luhmann aus Kommunikation. Kommunikation erzeugt nicht nur Systeme, sie erhält sie auch - und zwar in einem Selektionsprozess aus Information, Mitteilung und Verstehen. Das heißt, um im jeweiligen System Gehör zu finden, muss die Kommunikation anschlussfähig sein. Für uns Menschen heißt das zumeist, dass wir uns an das System anzupassen haben - oder wir gehen wieder. Systemen ist es egal, welche Menschen gerade das System erhalten.⁸ In diesem sogenannten „operativen Konstruktivismus“ wird betont, dass die jeweiligen Systeme „ganz unabhängig davon existieren, welcher Mensch darin gerade anwesend ist.“

⁸ Gerhard de Haan und Tobias Rülcker: Der Konstruktivismus als Grundlage für die Pädagogik, S. 84-87, Frankfurt am Main, 2009

⁹ „Der freie Wille ist eine Ideologie“ Interview mit dem Soziologen Stephan Moebius, Der Freitag, 2021, <https://www.freitag.de/autoren/der-freitag/der-freie-wille-ist-eine-ideologie>

Halten wir also fest: Systeme sind tendenziell selbstreferenziell und darauf ausgerichtet ihren, wie auch immer gearteten, Kern zu erhalten. Zwar sind Systeme auch an die Umwelt gekoppelt, nehmen diese aber eher als Störfaktor wahr. Das wirkt sich auch auf unsere Weltsicht aus: Wir nehmen nur das wahr, was wir wahrnehmen können.

Der einflussreiche französische Soziologe Bourdieu beschreibt, wie beherrschte Menschen aktiv an ihrer Beherrschung mitwirken.⁹ Er nennt das Liebe zum Schicksal. Wir lernen von Kindesbeinen an, in gewissen Systemen zu funktionieren, die uns Sinnzusammenhänge und Wahrnehmungsweisen lehren. Wir wollen dazugehören. So reproduzieren wir mit unserer eigenen, gelernten Identität und unseren Rollen gewisse soziale Hierarchien, die einem scheinbaren Naturzustand entsprechen. Die Geschlechterhierarchie ist so ein Beispiel. Innerhalb des Systems richten sich Herrschende und Beherrschte nach denselben Regeln. Die Welt ist scheinbar in Ordnung und alles andere, irritierende wird, um ein paar Stichworte zu nennen, als Sachzwang, Naturzustand oder eben einfach Alltag abgetan. Die ehemalige Drogenbeauftragte der deutschen Bundesregierung antwortete auf die Frage, warum Cannabis in Deutschland verboten ist: „Weil Cannabis eine illegale Droge ist.“¹⁰

Haben Menschen dann doch mal das Gefühl, da müsste man ja eigentlich was machen, ist das Naheliegende, in den gelernten Systemlogiken nach Lösungen zu suchen. Ein Beispiel dafür ist die in den letzten zehn Jahren popularisierte Methodik des *Design Thinkings* als Gipfel eines Workshop-Hypes, welchem die eingangs geforderte Tiefe in der Analyse des Status Quo nach meinem Empfinden zumeist fehlt. In der lustig zu lesenden Fundamentalkritik „Design Thinking is Kind of Like

¹⁰ Marlene Mortlers Kampf gegen Cannabis, Tagesspiegel, 15.12.2017, <https://www.tagesspiegel.de/politik/drogenbeauftragte-der-bundesregierung-marlene-mortlers-kampf-gegen-cannabis/20719404.html>

Syphilis — It's Contagious and Rots Your Brains" führt Lee Vinsel, Assistant Professor of Science, Technology, and Society an der Virginia Tech, vor allem diese fünf Punkte aus:¹¹

1. Es existiert keine genaue, tiefgreifende Definition, was Design Thinking eigentlich ist. Ein Bestseller-Buch zeigt das verkürzte, lineare Verständnis von Design: „Problem Finding + Problem Solving = Well-Designed Life“
2. Design Thinking bedient den Kommerz, nicht den Intellekt. Es wurde als ein Produkt etabliert, das angeblich alle Probleme lösen kann. Wir sollten nur alle ein bisschen mehr wie Design Berater*innen permanent Innovationen hervorbringen. Ausbildungen, in die Design Thinking Einzug hielt, wurden primär kaufmännischer. Die Student*innen werden als Kund*innen behandelt. Für kritisches Denken bleibt in Design Thinking-Prozessen keine Zeit.
3. Die „innovativen“ Produkte lösen eher die finanziellen Probleme der Design Thinker*innen, denn die der Welt: „Design Thinkers dream lubricated dreams of ‘social innovation’ free of politics and struggle.“ Die sogenannten Innovationen werden primär auf lukrative Marktnischen ausgerichtet. Es gibt keine Beweise dafür, dass IDEO, Design Thinking oder die d.school zu tiefgreifenden Veränderungen beigetragen haben.
4. Design Thinking kann als Modeerscheinung begriffen werden, die Führungskräfte in Krisensituationen besänftigt - man tut ja etwas und geht mit den neuen Entwicklungen mit. Systemische Veränderungen bleiben so auf der Strecke.
5. All das basiert auf kultiviertem Disrespekt, indem Design Thinker*innen Dinge „neu“ nennen, die in größerer Tiefe teils seit Jahrzehnten in entsprechenden Fachkreisen verhandelt

werden. Statt ihre Vorgänger*innen, zum Beispiel aus der Ethnographie, anzuerkennen, fördern sie Unwissenheit, weil Design Thinker*innen die wahre Natur der sozialen Realität vor dem Publikum des*der Sprecher*in verbergen; sie entziehen sich ganzen Gedankentraditionen.

Iskander, Associate Professor of Urban Planning and Public Service an der NYO, fasst es treffend zusammen:

“Design thinking is, at its core, a strategy to preserve and defend the status-quo – and an old strategy at that. Design thinking privileges the designer above the people she serves, and in doing so limits participation in the design process. In doing so, it limits the scope for truly innovative ideas, and makes it hard to solve challenges that are characterized by a high degree of uncertainty – like climate change — where doing things the way we always have done them is a sure recipe for disaster. The alternative is a design process where the designer is dethroned and where design is less a step-by-step march through a set of stages and more of a space where people can come together and interpret the ways that changing conditions challenge the meanings, patterns, and relationships that they had long taken for granted.”¹²

Design Thinking habe ich hier bewusst als Spitze des Eisbergs herausgepickt. In einer Welt, die laut Rosa durch eine „scheinbar unaufhaltsame Beschleunigung des sozialen Lebens im Kapitalismus“¹³ gekennzeichnet ist, freuen wir uns, wenn wir in Workshops kurz mal eine Verbindung zur Gruppe und einem Thema simulieren. Die tieferliegende Entfremdung liegt darin, dass eine wirkliche Auseinandersetzung und ein damit einhergehendes Verständnis der jeweiligen Sache kaum mehr möglich scheinen. Das zeigen mir auch viele Gespräche aus der Praxis.

¹¹ Lee Vinsel: Design Thinking is Kind of Like Syphilis — It's Contagious and Rots Your Brains, 06.12.2017, <https://blog.usejournal.com/design-thinking-is-kind-of-like-syphilis-its-contagious-and-rots-your-brains-842ed078af29>

¹² Natasha Iskander: Design Thinking Is Fundamentally Conservative and Preserves the Status Quo,

05.09.2018, <https://hbr.org/2018/09/design-thinking-is-fundamentally-conservative-and-preserves-the-status-quo>

¹³ <https://www.degrowth.info/en/catalogue-entry/beschleunigung-und-entfremdung/>

Luhmanns Schülerin Esposito legte 2007 das Buch „Fiktion der wahrscheinlichen Realität“ vor. Darin beschreibt sie, wie wir unseren Möglichkeitsraum und eine entsprechende Handlungswirklichkeit - Hand in Hand mit der wahrgenommenen Beschleunigung - an dem ausrichten, was in dem jeweiligen System als wahrscheinlich gilt.¹⁴ Das muss uns dabei gar nicht mehr explizit vermittelt werden. Wir haben unsere möglichen Handlungen internalisiert. Oder mit Esposito: Der Markt regelt die Geschichten, die wir dann für wahr halten. Der österreichische Ökonom und Kulturwissenschaftler Ötsch lieferte mir in „Die neoliberale Utopie als Ende aller Utopien“ die Grundlage für den daraus hervorgehenden Begriff der Utopie der Alternativlosigkeit:

„Von Hayek, die wirkungsmächtigste Person im Neoliberalismus, hat insbesondere in seiner Theorie des ‚Wettbewerbs als Entdeckungsprozess‘ eine Utopie formuliert, deren Besonderheit darin besteht, dass sie versucht, jeder anderen Utopie – gleich welcher Richtung – ihre Berechtigung zu entziehen. Denn hier wird dem ‚Markt‘ bzw. ‚der erweiterten Ordnung‘ eine Übervernunft zugeschrieben, die von keinem menschlichen Wesen kognitiv zu bewältigen ist. Hayek landet folgerichtig bei dem Bild, ‚den Markt‘ wie einen Gott anzusehen und ihm gottgleiche Attribute zu verleihen.“¹⁵

Der für uns zu komplexe Markt regelt das: Diese Gründungsfiktion des modernen Kapitalismus ist die vielleicht stärkste fiktionale Erwartung unserer Zeit. Es wird ein Endzustand versprochen, in dem der freie Markt ein absolutes Gleichgewicht herstellt und damit für maximalen Wohlstand sorgt. Während diese fiktive Alternativlosigkeit des Markts sich seit Jahrzehnten festigt, wandeln sich „untergeordnete Fiktionen wie etwa technologische Leitbilder, wirtschaftspolitische Paradigmen oder Organisationsmodelle.“¹⁶

¹⁴ Elena Esposito: Fiktion der wahrscheinlichen Realität, S. 9-13, Berlin 2007

¹⁵ Walter Ötsch: Die neoliberale Utopie als Ende aller Utopien, S. 1, <https://www.econs-tor.eu/bitstream/10419/191606/1/wps-oeK15.pdf>

Dazu Schaper-Rinkel pointiert:

„Alle sind angehalten, unentwegt strategisch zu planen, um sich auf das Kommende vorzubereiten. Es geht nicht mehr um die Gestaltung der verhandelbaren Zukunft (ich würde es Zukünfte nennen!), vielmehr um die Anpassung an eine vorkonfigurierte Zukunft, in der weiter verschärfte Konkurrenz, steigender Wachstumszwang und sinkende Chancengleichheit als Rahmen antizipiert werden.“¹⁷

Gentili entwickelt in „Krise als Regierungskunst“, welches ich für das JBZ-Buchmagazin *pro zukunft*¹⁸ rezensiert habe, drei Thesen:

1. *Die neoliberale Alternativlosigkeit ist heute Normalzustand - eine lange Dauer, innerhalb der eine differente Krise der Moderne, innerhalb der Veränderung eine Option war, als Ereignis vorüberzog.*
2. *Wir sind stattdessen zur griechischen Krisis als (medizinischem) Ausdruck der Selbsterhaltung der natürlichen und körperlichen Ordnung zurückgekehrt, die nicht auf Vorbeugung, sondern auf Überlebenskampf ausgerichtet ist.*
3. *Die daraus entstehende, tödliche Gefahr der Krise nötigt die subalternen Klassen dazu, sich für den Erhalt der (herrschenden) Ordnung einzusetzen und immunisiert das System dabei gegen Alternativen.*

Gentili wörtlich:

„Die neoliberale Utopie (...) ist (...) nicht auf die Zukunft ausgerichtet (...). Sie lässt sich vielmehr durch die Evolution bestimmen: Eine Gesellschaft entwickelt sich fort, indem sie sich unentwegt der Ordnung anpasst. Die – an sich unverständliche – Rationalität der Evolution stellt eine exklusive Eigenschaft der Ordnung dar, die die Gesellschaft und ihre Mitglieder

¹⁶ Jens Beckett: Die Historizität fiktionaler Erwartungen, S. 5, Köln 2017, <http://hdl.handle.net/11858/00-001M-0000-002D-42A0-D>

¹⁷ Petra Schaper-Rinkel: Fünf Prinzipien für die Utopien von Morgen, S. 20, Wien 2020

¹⁸ Krise als Regierungskunst, <https://www.prozukunft.org/buecher/krise-als-regierungskunst>

nicht transformieren sollten, indem sie sich überheblich deren Erkenntnis anmaßen, sondern auf deren Erhaltung sie sich zu, beschränken' haben."¹⁹

Im Versuch das Kapitel 2.1 zusammenzufassen und den Begriff der Utopie der Alternativlosigkeit zu definieren, wird es paradox. Denn innerhalb dieser „hayek'schen" Utopie gibt es durchaus Alternativen. Denn auch eine Alternative für Deutschland bietet ja eine Alternative, wenn sie fordert, als Wirtschaftsflüchtlinge diffamierte Menschen an den Nationalstaatlichen Grenzen zu erschießen. Der Versuch dieser Begriffsdefinition führt uns an eine der für mich wichtigsten Bausteine einer an Zukünften ausgerichteten Zukunftsforschung. Es geht um den Szenariotrichter und es geht um unmögliche, mögliche, plausible, wahrscheinliche und wünschbare Zukünfte.

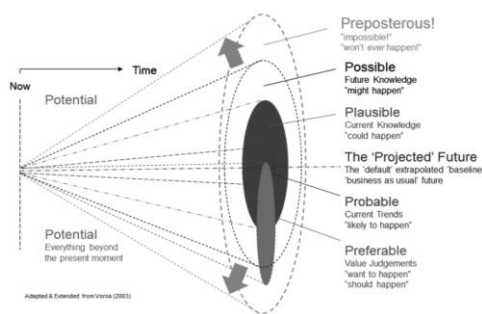


Abbildung 2: Der Szenariotrichter. Quelle: Transformative Scenario Process: How stories of the future help to transform conflict in the present <https://www.citi-zenshandbook.org/future-making.pdf>

Das schwarze Loch in der Mitte steht für das, was uns über unsere Zukunft als erstes einfällt. Für die wahrscheinlichste Variante. Für die Utopie der Alternativlosigkeit. Es steht für die Black Box des Marktes. In dieser Zukunft, das kann ich mit ziemlicher Sicherheit sagen, ist die immer gewaltvollere Reproduktion weiterer

Umweltkatastrophen, steigender Ungleichheit und Finanzkrisen vorprogrammiert. In Kapitel 2.2. begründe ich, warum es eine funktionierende Form meines hier vorgelegten Frameworks bräuchte - um Dinge zu denken, die wünschbare Zukünfte ermöglichen, welche weit über die Utopie der Alternativlosigkeit hinausgehen und eher an der Grenze zum Unmöglichen gesucht werden.

Möglichkeiten sehen durch Verständnis für den Status Quo

Wie wir im Szenariotrichter gesehen haben, finden sich wünschbare Zukünfte innerhalb des Wahrscheinlichen, aber auch am Rande des Unmöglichen. Ich würde sagen, dass dem Wahrscheinlich-Wünschbaren schon oft genug hinterhergelaufen wird. Um Krisen reproduzierende Systemlogiken zu ändern, eignen sich Utopien, also nach Jain wünschbare Zukünfte am Rande der Unmöglichkeit.²⁰ Damit schließe ich mich dem im deutschsprachigen Raum wohl führenden Transformationsforscher Harald Welzer an, der in den letzten Jahren mehrfach lautstark positive Zukunftsbilder forderte.²¹ Jedoch platziere ich dieses „Positive" tendenziell außerhalb des Wahrscheinlichen. Was genau dieses Wahrscheinliche dann jeweils sein mag, übersteigt die Möglichkeiten dieser Arbeit.

Ein zentraler Hebel, um etwas so zu ändern, dass es wesentliche Aspekte der Utopie der Alternativlosigkeit untergräbt, nenne ich *Möglichkeitsgestaltung (MG)*. MG fordert den Status Quo kritisch und utopisch heraus. Mein Verständnis davon geht auf den Philosophen Gransche zurück, der von modaler Gestaltung spricht, die nicht tatsächliche Möglichkeiten realisieren möchte, „sondern auf die Transformation von

¹⁹ Dario Gentili: Krise als Regierungskunst, S. 134-135, Leipzig 2019

²⁰ Die kontingente Gesellschaft und die Notwendigkeit der Utopie, https://www.researchgate.net/publication/320170862_Die_kontingente_Gesellschaft_und_die_Notwendigkeit_der_Utopie

²¹ Siehe zum Beispiel hier: <https://sz-magazin.sueddeutsche.de/leben-und-gesellschaft/hinterm->

horizont-81799
https://www.deutschlandfunkkultur.de/positive-utopien-die-welt-ist-zum-veraendern-da.1005.de.html?dram:article_id=421910
<https://www.geo.de/natur/nachhaltigkeit/21948-rtkl-harald-welzer-im-interview-warum-wir-mehr-utopie-wagen-sollten>

hypothetischen in realisierbare Möglichkeiten“ zielt.²² Wenn etwas realisierbar (und wünschbar) scheint, wird es zum Ziel von Handlung. Während tatsächliche Handlung andere Möglichkeiten ausschließt, benötigen künftige Handlungsoptionen eine Mindestoffenheit, die jeweils mitzudenken wäre. Es gilt Handlungsmöglichkeiten zu erhalten, sich aber nicht vorwerfen lassen zu müssen, nicht gehandelt zu haben. Modale Gestaltung in Form improvisierter Provisorien (vorsorgend, vorausschauend, vorläufig) heißt, sich an Optionswerten, Potenzialen und Möglichkeitsräumen zu orientieren.²³ Es gilt Irrtümer zu überprüfen und Methoden zu verbessern – und zwar im Sinne von

„Staunen und Verwunderung darüber, dass es noch unvorstellbar Anderes gibt als die aktuellen Selbstverständlichkeiten und das, was gerade für wahr gehalten werden darf. Hier liegt sogar die Wurzel des westlichen wissenschaftlichen Denkens: Dass der Mensch die Möglichkeit hat, via Verstand Dinge zu bedenken und zu praktizieren, die er sich zunächst noch nicht erklären oder vorstellen kann.“²⁴

MG heißt auch ein gewisses Bewusstsein gegenüber vorherrschenden Zukunftsbildern zu entwickeln, um die Möglichkeit zu haben, sich nicht nur davon ziehen zu lassen: Statt fremdbestimmtem Masterplan sollen eigene (Un-)Möglichkeiten realisierbar werden. Daraus leite ich meine These für Zukunftsgestaltung ab, wobei MG aus Schritt 1 und 2 besteht:

1. *Ungefähr verstehen, wie der Status Quo bisher ist*
2. *Ideen davon entwickeln, wie es unmöglich-wünschbar anders sein könnte*

²² Bruno Gransche: Improvisierte Provisorien – Zukunft als Möglichkeitsraum modaler Gestaltung, S. 107, Berlin 2019

²³ ebd., S. 112-114

²⁴ Müller-Friemauth und Kühn: Ökonomische Zukunftsforschung : Grundlagen – Konzepte – Perspektive, S. 185, Wiesbaden 2017

3. *Entsprechend Handeln und dabei neue Möglichkeiten entdecken, die sich nur durch Handlung erschließen*

4. *Sich wieder im zukünftigen Status Quo analysieren, utopisch kritisieren, mehr lernen und wieder Handeln*

Ohne MG ist Handeln schon per Definition kein Handeln, denn: Handeln wird im philosophischen Lexikon „Philolex“ als bewusster Vorgang aktiven Erlebens/Verhaltens beschrieben, das Neues hervorbringt, also den Zustand des Handelnden oder dessen Umgebung im Interesse des Handelnden verändert.²⁵ Und wir wissen bereits, dass das, was die empirische Soziologie über das erfasst, wie wir heute sind, muss nicht immer so bleiben, wie die schulische Bildung in Deutschland zeigt. Noch vor 150 Jahren konnten Frauen nicht auf weiterführende Schulen gehen, heute schneiden beide Geschlechter im PISA-Test in Naturwissenschaften im Schnitt gleich gut ab.²⁶

Um solche gravierenden Umwälzungen zu ermöglichen, widmet sich dieses Forschungsprojekt primär Schritt 1. Mit dem kritischen Zukunftsforscher Inayatullah gesprochen unterliegt alles (einschließlich empirischer Fakten), was wir denken einer gesellschaftlichen Disposition der gesellschaftlichen Realität des Denkenden. Denken wir spekulativ über eine Handlung nach, basiert das auf aktuell geteilten Annahmen, spürt aktuellen Diskursen nach und legt die gesellschaftlichen Imaginationen der Gegenwart frei. In Schritt 1 geht es also um das Aussortieren der Bedeutungsstrukturen und die Bestimmung ihrer sozialen Grundlage und Bedeutung.²⁷

Die eigene Vernunft stößt an die Grenzen gesellschaftlicher und kultureller Prägung, die sich

²⁵ Handeln und Verhalten, <http://www.philolex.de/handeln.htm>

²⁶ Das schwächelnde Geschlecht, 03.12.2019, <https://www.sueddeutsche.de/bildung/pisa-2018-jungen-maedchen-1.4707751>

²⁷ Sohail Inayatullah auf LinkedIn, https://www.linkedin.com/posts/sohail-inayatullah-6b7b765_building-possible-worlds-a-speculation-based-activity-6782513771337412608-aw5l/

systemisch reproduzieren möchte. Diese Grenzen sind im positivistisch-wissenschaftlichen Weltverständnis der Aufklärung eingebaut: Kann ich wirklich durch Analyse herausfinden, wie alles funktioniert und zusammenhängt? Wäre dem so, wären Schritt 1 und 2, wie oben beschrieben, unnötig und der Mensch würde sein Handeln intentional kontrollieren. Einfachste Beispiele wie das übermäßige Wachstum des Flugverkehrs in den letzten Jahrzehnten, die Entwicklung des Billigfleisch-Systems oder die guten Sportvorsätze, die ich leider nie einhalten konnte, deuten die eigene Unvernunft an. Saphiro weist, in Abgrenzung zu Habermas' Subjektverständnis, darauf hin, dass Menschen nicht einfach so ihre Lebensumstände verändern können.²⁸ Alternativen gehen für ihn aus dem Interesse - Verständnis wäre zu viel gefordert - für die eigenen Diskurse hervor. Wie bin ich zeitlich/ historisch und räumlich situiert?



Abbildung 3 Menschen, objektive Realität und Wahrnehmung Quelle: https://www.instagram.com/descartes_before_the_horse/?hl=en

Beim EM-Gruppenspiel zwischen Deutschland und Ungarn verwendete der Co-Kommentator Sandro Wagner eine Formulierung in Bezug auf einen Fußballspieler, die ich hier gerne wiederholen möchte: „Das wurde ihm verinnerlicht.“ Der Mensch lebt mit seinen vielen Biases und

Internalisierungen. Sie finden Ausdruck in Routinen, Gewohnheit oder Alltagsstress. In der Einleitung sprach ich von einer Einladung zum langsamen Denken. Doch wie der Erfinder dieser Theorie, der Nobelpreisträger Kahneman, in seinem wichtigen Werk feststellte: Das schnelle Denken ist omnipräsent. Es ist fleißig, motiviert und greift primär auf bisherige Erfahrungen und Stereotypen zurück.²⁹

Der Mensch als naturgegeben überlegenes, richtig handelndes Wesen ist nicht länger haltbar. Menschen haben vielerlei Talente. Wie sie diese einsetzen, entscheidet darüber, ob es gut oder schlecht wird - und für wen. Psychologisch sehen gesunde Menschen immer auch Alternativen. Lasst uns das in die Vernunftbegabung re-integrieren. Auf der Suche nach dem Unmöglich-Wünschbaren brauchen wir dringend Hilfe. Denn wie der große Poet Tua in einem seiner letzten Texte schrieb: „Du bist doch selbst nicht so frei, kommst an dir selbst nicht vorbei. Wär dir das genug, dort wo du dann sein willst?“³⁰

Beobachtung ermöglicht Gestaltung

Vieles setzt beim Beobachten, Verstehen, Bewusst machen und Analysieren dessen an, was wahrgenommen wird - dem Status Quo. In einer Seminararbeit versuchte ich Luhmanns Begriff der Beobachtung besser zu verstehen, um aus dieser Theorie Essenzen in mein Verständnis von Zukunftsgestaltung einfließen zu lassen. Laut Luhmann verstehen Beobachter*innen, dass ihre Realität nur auf Unterscheidungskriterien basieren, denen ihre individuelle Erfahrung zugrunde liegt. Die Unterscheidungskriterien können nur von Beobachter*innen zweiter Ordnung erfasst werden. Sie zeigen Kausalketten zwischen Operation und Umwelt auf, während das soziale System nur den Unterschied zwischen zugehörig und nicht zugehörig beobachtet.³¹ Die Beobachter*in zweiter

²⁸ Michael Shapiro: Reading the Postmodern Polity, S. 9, Minnesota 1992

²⁹ Daniel Kahneman: Schnelles Denken, langsames Denken, München 2016

³⁰ Tua, https://www.youtube.com/watch?v=8HonaiLZi5A&ab_channel=Tua

³¹ Darío Rodríguez M. und Javier Torres N: Autopoiesis, die Einheit einer Differenz, S. 80 und 91ff., 2007, <https://publications.iai.spk->

Ordnung liefert somit Erkenntnisse bezüglich der Funktion von Unterscheidungen, Veränderungen durch die Selektion anderer Unterscheidungen und blinden Flecken des autopoietischen Systems.³² Luhmann:

„Man kann dann nicht mehr davon ausgehen, daß es im Gegenstandsbereich der Beobachtung eine Natur gibt, die für alle dieselbe ist; und daß es nur darauf ankommt, die Beschreibung laufend auf das hin zurückzukorrigieren, was wirklich der Fall ist. Stattdessen müssen Formen der Beschreibung entwickelt werden, die „indexikalisiert“ sind, das heißt explizit angeben, von welchem System aus die Welt und die Gesellschaft gesehen wird. Und es müssen Formen der Beschreibung sein, die sich über eine solche Systemreferenz ihrem Gegenstandsbereich einordnen. Die Welt ebenso wie die Gesellschaft kann nur von innen beschrieben werden; und erst mit Hilfe von Grenzen innerhalb der weltlichen oder gesellschaftlichen Realität können höhere Reflexionsformen entwickelt werden, insbesondere die der Beobachtung zweiter Ordnung.“³³

Im Folgenden teile ich zehn zentrale, wenn auch unvollständige Beobachtungen meines bisherigen Lebens, um dann darauf einzugehen, wie ich, Stand heute, Beobachtung als sinnvoll empfinde. Das ist ein Versuch, die eigene Situierung und meinen Status Quo so weit offen zu legen, dass dies für die Lesenden schon Möglichkeitsgestaltung sein könnte.

1. **Gegensätze ziehen sich dialektisch an:** Statt Gegensätze zu betonen und die Polarisierung zu verstärken, bedingen sich Extrempositionen oft. Damit zu spielen, heißt sich selbst nicht zu ernst zu nehmen und Alternativen im eigenen Denken zuzulassen, ohne

dabei den Halt zu verlieren. Denn: Das Neue ohne das Alte ist nicht zu haben.

2. **Aus vielen alternativen Weltwahrnehmungen entsteht das dynamische Puzzle meines Selbst.** Deshalb gilt es Ambiguitätstoleranz im Sinne der Akzeptanz von Uneindeutigkeit und Nicht-Wissen aufzubauen. Da ich die Welt eh nie vollständig erfassen und verstehen kann, liegt der Verdacht nahe, dass andere gewisse Dinge besser verstehen als ich und ich entsprechend dazulernen kann und sollte.
3. **Ein prozessualer Wechsel vom Was zum Wie** heißt weniger darüber zu sprechen, was in Zukunft sein wird (welches Thema, welche Zukunft), sondern wie wir heute über Gegenwart sprechen und welche Zukünfte gestaltet werden könnten. Es gilt den Prozess zu starten, um Dinge zu verändern. Iterativ vortasten und in Learning Journeys das eigene Handeln immer wieder reflektieren.
4. **Transparenz heißt offenzulegen, wie das jeweilige Wissen situiert ist,** also wo es herkommt. Jedes Wissen beinhaltet Biases und blinde Flecken. Der offene Umgang damit ist entscheidend, um für andere Anknüpfungspunkte zu liefern und Austausch zu ermöglichen.
5. **Den Status Quo durch das Verständnis für Denktraditionen und Genese besser verstehen:** „Symbole, mit denen der Mensch denkt, spricht, flucht, betet, weissagt, fragt und forscht - kurz sich in dieser Welt

berlin.de/servlets/MCRFileNodeServlet/Document_derivate_00001130/BIA_116_079_108.pdf

³² Wil Martens und Günther Ortman: Organisationen in Luhmanns Systemtheorie, S. 422, Stuttgart 2014

³³ Niklas Luhmann: Soziologische Aufklärung 5: Konstruktivistische Perspektiven, S. 11, Wiesbaden 1990

orientiert -, (sind) eben meist viel älter und in gewissem Sinne auch weiser als die Wesen, die diese Symbole in ihrer je eigenen Zeit verwenden und sich mit eigenen Interessen zu eigen machen.“³⁴

Folglich hat das vermeintlich Wahrscheinliche, das was wir als „Normal“ wahrnehmen, eine Geschichte. Esposito schreibt in „Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität“: „Wenn wir den Trend als Geschichte begreifen, kommen wir ihrer vermeintlich zur Notwendigkeit erhöhten Plausibilität auf die Spur.“³⁵

6. **Wahrscheinlich-Wünschbares tendiert zur Erhaltung der Probleme.** Es gilt deshalb, insbesondere in Workshops, der Reproduktion bestehender Logiken zu widersprechen. Bestenfalls ist das Design von Gruppen-Projekten so angelegt, dass die bestehenden Probleme verstanden und Ansätze jenseits der problematischen Systemlogiken gesucht werden.
7. **Das was scheinbar nicht gesagt werden darf, hat besondere Aufmerksamkeit verdient.** Zwischen Menschen ist es üblich, dass gewisse Dinge unter den Tisch fallen und es keinen Raum gibt, darüber zu reden. Das zu explizieren und einen konstruktiven Weg des Umgangs damit zu finden, ist DIE Grundlage für Zukunftsgestaltung.
8. **Im Sinne der Dichotomie der Kontrolle konzentriere ich mich auf das, worauf ich aktuell Einfluss habe und erweitere diesen damit sukzessive.**³⁶ Das Aufregen über politische oder Konzern gelenkte Systeme ist zwar legitim, aber gleichzeitig auch verschwendete Liebesmüh. Was bringt mir meine Kritik,

wenn ich nicht die Möglichkeit habe, eine Alternative anzubieten / aufzubauen?

9. **Es lohnt sich immer wieder das eigene, langsame Denken gezielt zu aktivieren.** Das ist wichtig, deswegen nehme mir die Zeit, um Dinge besser zu verstehen und meine eigenen intuitiven „Das muss so“-Logiken, Sachzwänge und scheinbaren Naturzustände zu relativieren.
10. **Den Menschen im System sehen:** Auf der einen Ebene das System aus dem Menschen. Es ist an mir die gemeinsame Ebene des Menschlichen herzustellen. Dazu gehört sprachliche Distinktionsmerkmale des Systems dialektisch zu ironisieren. Auch das Bewusstsein für das Ausüben einer Rolle muss geschärft werden, um eine situative Loslösung davon zu ermöglichen.

Ziele des Frameworks liegen also vor allem im Reflektieren, Irritieren und Anfangen. Es gibt nicht den richtigen Weg, aber viele mögliche Learning Journeys, die sich gelohnt haben werden. So sollen Grundlagen für Prozesse geschaffen werden, die nicht von Anfang an das Wiederholen der bisherigen Krisen begünstigen und damit das Fundament für Handlungen darstellen. Dabei soll der Ansatz leicht genug sein, um auf dem Weg nicht alle Handlungsenergie zu nehmen. Auch die Suche nach dem Unwahrscheinlich-Wünschbaren spielt eine Rolle. Kurz gesagt: Ich möchte da hin, dass Menschen sich anders, aktiver verhalten, weil sie mehr Fragen des Lebens auf dem Schirm haben und es für möglich halten, dass sich gewisse Dinge ändern könnten - und dass sie selbst ein wesentlicher Teil dieser Veränderung werden.

³⁴ Wolfram Eilenberger: Zeit der Zauberer, S. 137ff., Stuttgart 2018

³⁵ Elena Esposito: Fiktion der wahrscheinlichen Realität, S. 12, Berlin 2007

³⁶ Mehr dazu in meiner Buchrezension zu „Die Weisheit der Stoiker“, <https://www.prozukunft.org/buecher/die-weisheit-der-stoiker>

Die Entwicklung des Framework-Prototyps

Jetzt ist klar, wo ich herkomme, was das Problem ist, an dem ich arbeiten will und in welche Richtung die Zielsetzungen des Projekts gehen. In Kapitel 3 erkläre ich meine Herangehensweise an das Framework, welches Möglichkeiten für ein besseres Verständnis (oder viele) des Status Quo eröffnen soll. Um diesem vielleicht nicht ganz bescheidenen Anspruch ansatzweise gerecht zu werden, bestand mein erster Schritt in einer Analyse bestehender Frameworks aus dem Zukunftskontext. Außerdem clusterte ich meine Masterarbeit mit dem Ziel, über 100 Seiten Text leichter erfassbar zu machen. Auf Hinweis eines Gesprächs mit Stefan Wally - ich führte im Prozess außerdem inspirierende Gespräche mit mehreren meiner Kommilitonen aus dem Master und mit einer Dozentin für partizipative Stadtentwicklung - definierte ich mit Hilfe des Persona-Ansatzes außerdem eine - nein, natürlich wieder mehrere - Zielgruppen für das Projekt.

Recherche anderer Frameworks

Meine erste Überlegung galt der Frage: Was kenne ich schon? Von dort aus clusterte ich die Arten von Frameworks, die es im erweiterten Rahmen von Zukunftsgestaltung gibt. Für mich zeichneten sich schnell die drei Framework-Arten Workshop, Spiel und Kurs ab, die teils online, teils offline, mit unterschiedlichem Umfang und Mechanik entwickelt wurden. Wie so oft hängen diese Faktoren wohl vor allem davon ab, von wem das Framework kommt.

Bei dem Zusammentragen entstand eine nicht immer ganz sauber dokumentierte Tabelle von inzwischen 36 Frameworks. Diese stelle ich als JBZ Best Practice Anwendungen für Spiele, Workshops, Frameworks und Kurse im Zukunftskontext zur freien Verfügung.

Einige meiner Key-Learnings aus anderen Frameworks:

1. Direkten, ungestützte Fragen sind, die sich nach richtig und falsch anfühlen, sehr schwer zu beantworten. Eher kreative Inspiration.
2. Viele Frameworks funktionieren durch niedrigschwellige, spielerische Inspiration. Sie reduzieren Komplexität auf angenehme Art und Weise, wenn, nach meinem Geschmack, teils auch zu sehr. Simple is beautiful.
3. Zumeist ist ganz klar, was die Anwender*innen des Frameworks zu tun haben. Spielregeln nehmen an die Hand, aber brechen auch wenig mit bisheriger Weltwahrnehmung.
4. In welcher Phase des Gestaltungsprozesses wird das Framework sinnvollerweise eingesetzt? Das hier vorliegende am liebsten zum Start eines Projekts.
5. Weitere implizite Learnings konnte ich im Nachhinein nicht mehr konstruieren.

Clustern meiner Masterarbeit

Bereits zum Ende meiner Masterarbeit habe ich, im Versuch den Begriff der Zukunftsgestaltung zu definieren, diverse Themen-Cluster aus meiner Arbeit extrahiert. Diese bilden nun die inhaltliche Grundlage des Frameworks.

Cluster	Erklärung	Stichworte und weiterführende Theorien
Kultur	<p>Kultur nach Inayatullah (Unesco Chair in Futures Studies) erzeugt seine eigenen Wahrheiten. Darunter liegende soziale Zusammenhänge, Weltsichten und Mythen, werden oft wenig berücksichtigt - und damit Möglichkeiten ausgeschlossen, die Welt auch anders sehen zu können. „Fakt ist, dass...“ ist deshalb oft eine kulturell gefärbte Behauptung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Causal Layered Analysis: <ul style="list-style-type: none"> ○ Litanei des Alltags: Was nehmen wir als wahr wahr? ○ Soziale Zusammenhänge: Warum denken wir so? Was sind (wahrgenommene) kausale Zusammenhänge? ○ Weltsicht: Welche Ideen und Annahmen legitimieren unsere Glaubenssätze? ○ Narrative und Mythen: Welche zentralen Erzählungen prägen die Glaubenssätze? ● Kulturwissenschaft ● Konsenskultur und Differenz ● Postmoderne
Struktur	<p>Strukturen nach Braudel zeigen auf, wie das was wir heute als normal wahrnehmen, historisch gewachsen sind und keinesfalls reiner Naturzustand waren oder sind.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Longue Duree: <ul style="list-style-type: none"> ○ Die „Lange Dauer“ berücksichtigt jahrzehnte-, teils jahrhundertelange Entwicklungen. Sie geht von teils unverbüßlichen, unendlichen Strukturen und Strukturgruppen aus. Diese bilden Ordnungsgefüge, im Sinne von Beziehungen zwischen Realität und sozialen Kollektivkräften, die teils mehrere Generationen prägen. ○ Vorstrukturelle Konjunkturen wie Demographie, Gehaltsschwankung, Zinssatz oder Untersuchungen der Produktion zeichnen sich durch einen zyklischen, eher langsamen, längeren Rhythmus aus. Diese zu verstehen, öffnet die Tür zu der tiefen, strukturellen Ebene. ○ Ereignisse können als mühelos erkennbare, aufmerksamkeitsfordernde Explosionen verstanden werden. Nichts als schallende Neuigkeiten oder täuschender Rauch, der an zugrunde liegende Realitäten anknüpft, die scheinbar kausal verknüpft sind. Sie bilden die Oberfläche der Geschichte. Die kurze Dauer kann als willkürlich innerhalb der Evolution entlarvt werden.
Individuum	<p>Foucault beschreibt Individualität als fortwährendes Selbstexperiment. Die Eindeutigkeit des „ich“ gibt es nicht. Aus zahlreichen Ansätzen, um sich damit gezielt auseinanderzusetzen, habe ich mich auf drei reduziert, die aus unterschiedlichen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bei dem Ansatz des Inneren Kinds (u.a. Stefanie Stahl) wird davon ausgegangen, dass wir als Kind Bewältigungsstrategien für unsere Sorgen und Ängste gelernt haben, die unser heutiges Handeln immer noch prägen, obwohl sie einem erwachsen-gesunden Verhalten oft nicht entsprechen.

	Zugängen sehr nützlich scheinen, um sich als Mensch nochmals anders zu verstehen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Der Ansatz des Inneren Teams (Schulz von Thun) betont die Notwendigkeit in Kontakt mit unseren vielen inneren Stimmen zu gehen und sie als eine Art Chef zu einem gesund miteinander auskommenden Team zu ordnen. ● Schnelles und langsames Denken (Nobelpreisträger Kahneman) geht davon aus, dass wir im hyperaktiven Modus des schnellen Denkens auf gelernte Problemlösungsverfahren zurückgreifen, die häufig hochgradig irrational sind, aber für den Moment den Weg des geringsten Widerstands verheißen. Das ineffiziente, energieaufwendige, langsame Denken muss demgegenüber erstmal eingeschaltet werden, um sich nicht so zu verhalten wie immer. Nur so kann ein reflektierterer Umgang mit kognitiven Dissonanzen, Biases und Internalisierung ermöglicht werden.
Wissen	Vielfach wird davon gesprochen, dass wir uns zu einer Wissensgesellschaft entwickelt haben. Es wird viel mehr Wissen produziert, das auch noch viel leichter zugänglich ist. In diesem Framework richtet sich der Fokus jedoch eher auf Nicht-Wissen, das ob all der Möglichkeiten des Wissens unumgänglich ist. Wie gehen wir damit um?	<ul style="list-style-type: none"> ● Becks Arten des Nicht-Wissens ● Situiertes Wissen / God Trick nach Haraway ● Konstruktivismus / Wissenskonstruktion ● Handlungswissen ● Zukunftswissenschaft / Zukunftswissen ● Reale Utopien als Wissen über wünschbare Möglichkeiten
Prozess	<p>Üblicherweise wird ein Projektziel definiert und ein Standardprozess zur Zielerreichung aufgelegt. Üblicherweise reproduziert sich so die Utopie der Alternativlosigkeit.</p> <p>Der Wandel vom „Was“ zum „Wie“ stellt den prozessualen Paradigmenwechsel dar. Prozesse werden weniger auf ein monothematisches- und kausales Ziel aufgebaut, sondern sind selbst das Ziel: Machen und Reflektieren. Das „und“ im Fokus. Durch Vermittlung und Schnittmengebildung kann stabiler gestaltet werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dialektik <ul style="list-style-type: none"> ○ Öffnung und Schließung ○ Gegenwärtige Zukünfte und zukünftige Gegenwart ○ Theorie und Praxis ○ Kritik und Utopie ○ Sozial und ökologisch ● Verantwortung übernehmen ● Zukunftsbilder entwickeln und verändern sich, Begleitung durch Wissenschaft, Forschung und Gestaltung ● sozialer Prozess ● Learning Journey ● Wahrheitsanspruch und Prozessoffenheit ● Partizipation und Action Research ● Worldbuilding ● Transformation
Regeln	Wer gibt die Regeln vor? Was ist normal? Das könnte auch anders sein. Regeln unter die Betroffene unterworfen werden, ohne selbst etwas ändern zu können, sind als	<ul style="list-style-type: none"> ● Naturzustand ● Internalisierung ● Kolonialisierung der Zukunft (Jungk) ● Lebensstil (Popp)

	Herrschaft zu kennzeichnen. Die Frage ist wer unterwirft: Sind es die Herrschenden oder der Bestrafung fürchtende Mensch selbst?	<ul style="list-style-type: none"> • Anarchismus • Methodenregeln dominieren den Diskurs in der Zukunftsforschung • Marktglaube regelt, was wir für wahrscheinlich halten
Zeit	<p>Wir haben nie Zeit für etwas, wenn wir uns nur mit den Ereignissen des Alltags beschäftigen. Was liegt dahinter?</p> <p>Es wäre nicht verwegen zu behaupten, dass Zeit ein, wenn nicht der, wesentliche Faktor für Veränderung und Neues darstellt. Eine häufige Beobachtung um Umgang mit Zeit ist ein passiv-beschleunigtes Argumentieren in Sachzwang-Logiken: Ich habe keine Zeit, etwas zu verändern. Doch wie nehme ich mir Zeit?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lange Dauer / longue duree (Braudel) • Zeitsprünge siehe Moonshot (Mazzucato) • Reale Utopien (Olin Wright) • Utopien als fantastische Zeitsprünge • Individuelle Zeitperspektive (Popp) • Gleichzeitigkeit
Ebenen	Oft kommen Menschen nicht miteinander in Kontakt, weil sie von unterschiedlichen Ebenen aus argumentieren. Ebenen ergeben sich daraus, wie das Individuum seine Realität konstruiert. Dennoch besteht die Möglichkeit ansatzweise gemeinsame Ebenen zu finden.	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Ebenen: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diskurs- und Handlungsebene (Habermas) ◦ Sach- und Zeitebene (Friemuth und Kühn) ◦ Privat und Öffentlich (Grunwald) ◦ Litanei, Ursache, Weltsicht und Mythen ◦ Soziale, staatliche und ökonomische Macht (Erik Olin Wright) • Causal Layered Analysis (Inayatullah) • Inneres Team (von Thun) • Langsames schnelles Denken (Kahneman)
Moonshot-Utopie	<p>Das utopische Denken des Silicon Valley betont den subjektiven Zugang zu Möglichkeiten: Vom Mond zum Mars.</p> <p>Das heißt konkret: Durch den Wechsel von Sach- auf Zeitebene wird in Zukunft alles möglich sein. Starke Wünschbarkeit des Zukunftsbild sorgt dafür, dass die Bedingungen der Welt sukzessive den Notwendigkeiten zur Erreichung angepasst werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Müller-Friemuth und Kühns „ökonomische Zukunftsforschung“ • Mazzucatos Buch „Mission“ • Silicon Valley
Reale Utopie	Der Ansatz geht auf Erik Olin Wright zurück der in beinahe drei Jahrzehnten positive, reale, emanzipatorische Beispiele untersuchte, die sich in den Räumen und Rissen der	Emanzipation, Solidarität, Ambiguität, Demokratie und Macht sind Begriffe, die bei dem Ansatz eine zentrale Rolle spielen. Reale Utopien stärken soziale Macht und demokratische Mitbestimmung, wissen

	<p>Utopie der Alternativlosigkeit (von Hayeks marktlogischer Kapitalismus) ausgebreitet haben. Reale Praktiken zeigen schon heute, wie die Welt sein könnte - sie zeigen Möglichkeiten und wie diese einen anderen Umgang mit Nebenfolgen anbieten. Wright forderte deshalb eine Soziologie des Möglichen. Auch Deutschlands vielleicht berühmtester Zukunftsforscher Harald Welzer verweist bei seiner Utopiekonzeption explizit auf Wright.</p>	<p>aber um die Unmöglichkeit absoluter Utopie - und ziehen ihre Stärke deshalb aus der Offenheit.</p>
Artefakt	<p>Artefakte sind ein Sammelbegriff erlebbarer Mittler zwischen Gegenwartsanalyse und möglichen Zukünften. Beispiele wie Szenarien, Bilder, Texte, Prototypen oder sogar handfeste Produkte haben performatives Potential, da sie das Verständnis, Verhalten und Zukunftserwartungen der Betrachtenden adressieren. Durch diese eigene Erfahrung entsteht eine Gesprächsgrundlage über das, was gerade da ist - und was anders sein könnte.</p>	<p>Verschiedene Ansätze des Designs sind auf das Erstellen von Artefakten spezialisiert. Beispielsweise Speculative Design, Design Fiction, Experiential Futures oder Utopia as a method.</p>

Diese Cluster setzte ich in Beziehung zueinander und entwickelte in einem Zwischenschritt sehr abstrakte Zielfragen. Somit war eine Reduzierung von 100 Seiten auf eine knappe, aber immer noch sehr komplexe inhaltliche Basis des Frameworks erfolgt. Vor der Aufbereitung stellte sich jetzt noch die Frage danach, für wen ich das Framework aufbereitete - die Aussage „für alle“ fiel mir im Feedbackgespräch mit Stefan Wally zurecht auf die Füße.

Zielgruppe

Wie eingangs geschildert, adressiert das Framework Zukunftsgestaltende, die wünschbare Zukünfte jenseits des Wahrscheinlichen entwickeln wollen. Basis dafür ist die Bereitschaft für eine Analyse des Bestehenden, um Möglichkeiten des Handelns überhaupt zu sehen. Dafür soll das Framework zahlreiche Anknüpfungspunkte liefern. Ein hehrer Wunsch wäre, dass das Framework als optimales Vorbereitungstool für Zukunftsgestaltungs-Prozesse (andere Wörter sind

Transformation, Design, Change Management etc.) angesehen wird.

Solche Prozesse bestehen nicht nur aus angenehmen Workshops, die das Team zusammenbringen und das als neu annehmen, was implizit bereits vorhanden war (auch wichtig!), sondern den Schritt weitergehen: Durch das frühzeitige kritisch-utopische Erkennen des Vorhandenen wird eine tiefere Beschäftigung mit den Alternativen oft erst ermöglicht bzw. massiv begünstigt.

Entsprechend habe ich Personas entwickelt, die eine gewisse Restoffenheit dafür haben dürften. Personas, nach der offiziellen Definition des Projekt Kosmos der Uni Rostock, „sind hypothetische Personen mit konkreten Charakteristiken. Sie repräsentieren eine bestimmte Zielgruppe und



Abbildung 4 Die fünf Personas des Frameworks - Screenshot

helfen dabei, den Entwicklungsprozess eines Projektes auf die Bedürfnisse von Nutzerinnen und Nutzern auszurichten. Personas müssen klar, detailliert und kompakt dargestellt werden.³⁷

Erstellung des Frameworks

Ich kenne jetzt also andere Frameworks, habe meine Masterarbeit inhaltlich geclustert und weiß, für wen ich das Framework anfertige. Jetzt kommt der für mich schwierige Part: Die Analyse wird in Handlung überführt. Das Framework will gebaut werden.

Bei meinem Antrag für das Stipendium / vor Corona war die Überlegung eher ein „echtes“ Kartenspiel als Prototyp zu entwickeln. In Zeiten von Corona wollte ich jedoch niedrigschwelliger bleiben und setzte auf ein digitales Tool. Ich erwog sowohl „Mural“ als auch einen für Spiele geeigneten Tabletopsimulator mit mehr Funktionen, aber höheren Hürden für die Zielgruppe.

Letztlich fiel die Wahl jedoch auf das Online Whiteboard Tool *Miro*. Das Dikola der Uni Halle definiert Miro wie folgt: „Miro ist ein Tool zur kollaborativen Gestaltung digitaler Whiteboards. Dabei stehen diverse Templates, wie beispielsweise Mindmaps und Diagramme, zur Verfügung. Die Boards sind unendlich erweiterbar und erlauben

eine simultane Bearbeitung von mehreren Nutzer*innen. Fertiggestellte Boards können in hoher Auflösung exportiert werden.“³⁸ Ein Blog für Projektmanagement verweist auf die Vorteile von Miro für Forschungsprojekte: „Möchten Sie das Miro Tool für Ihre Forschungsarbeit verwenden, liegt der Vorteil vor allem in den Möglichkeiten des Whiteboards. Sie können alle Ihre Gedanken, Pläne auf

dem unendlichen Whiteboard darstellen. Und wenn Sie Ergebnisse aus Studien, Messungen berücksichtigen möchten, können Sie diese in Form von Grafiken, Office-Dokumenten oder Fotos berücksichtigen.“³⁹ Der CEO von Miro beschreibt in seinem Jahresrückblick, warum Corona die Priorität des Experiments mit Tools wie seinem begünstigte: “Our rapid growth reveals that millions of newly remote teams had technology needs that weren’t being met prior to the start of the pandemic. On October 20th, we had surpassed 10 million Miro users – a huge feat that serves as a testament to the universal need for a real-time whiteboard.”⁴⁰

Für mich hatte Miro drei wesentliche Vorteile:

1. Ich hatte schon mehrere Projekte mit dem Tool umgesetzt
2. Dank der Kooperation mit Third Wave Berlin konnte ich auf einen Pro Account zurückgreifen
3. Im sogenannten „Miroverse“ werden zahlreiche Best Cases und andere Frameworks aufgeführt.

³⁷ Josefine Lepzien und Michael Lewerenz: Die Persona-Methode, S. 23-24, Rostock 2017

³⁸ Miro, <https://dikola.uni-halle.de/toolbox/miro/>

³⁹ Miro Tool als Online-Whiteboard im kurzen Review, 23.10.2020,

<https://pm-tools.info/mini-reviews/miro-online-whiteboard-tool-review/>

⁴⁰ Andrey Khusid: 2020: the year that tested our resilience and adaptability, 17.12.2020,

<https://miro.com/blog/2020-the-year-that-tested-our-resilience-and-adaptability/>

Mein Einstieg in die Arbeit bestand deshalb im Durchforsten des „Miroverse“. Neben der oben gezeigten Personas entnahm ich auch den dort eingesetzten Schieberegler für das Framework.

Drei weitere Inspirationen:

1. Die Cluster aus 3.2 werden zu Infocards über das jeweilige Thema

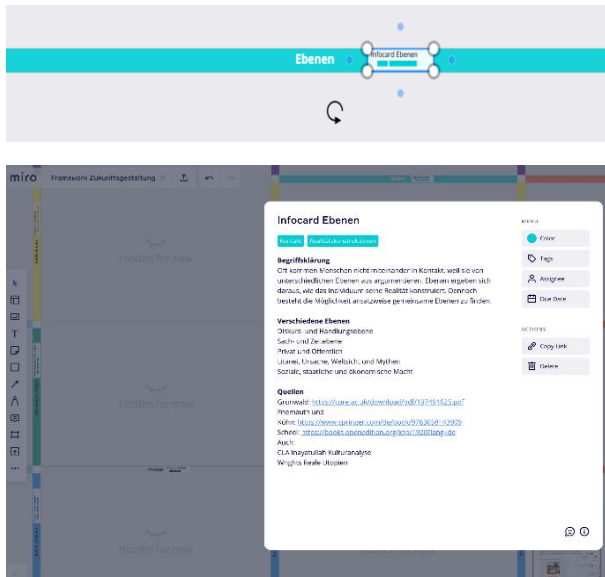


Abbildung 5 Das Beispiel einer Infocard - Screenshot

2. Die Funktion „Karten ausblenden“ wurde eine zentrale Mechanik, um mit dem vielen Inhalt nicht direkt zu überfordern. Außerdem könnte so eine Art Kartenspiel-Mechanik simuliert werden.

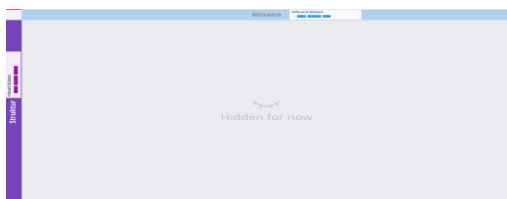


Abbildung 6 Eine ausgeblendete Karte - Screenshot

3. Interaktive Elemente wie das sogenannte „Schnellfeuer“ mit einem Zeit-Timer und „Welches Bild resoniert am meisten?“ wurden immer wieder berücksichtigt, um

die Menschen ins Selbst denken hinein-zuziehen.

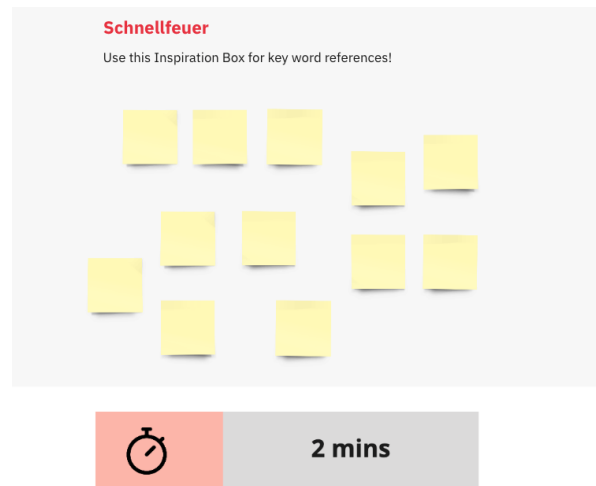


Abbildung 7 Ansicht des Schnellfeuers - Screenshot

Es entwickelte sich also der organische Ansatz eines digitalen Miro-basierten Kartenspiels. Der Aufbau der jeweiligen Karten beinhaltete dabei mehrere Elemente:

1. Im Zentrum eine Zielfrage, basierend auf den beiden Clustern
2. Mehr Informationen zu den beiden Clustern
3. Interaktive Elemente
4. Inspirierende Elemente

In dem Bedürfnis eine tiefere Analyse nicht allzu trocken zu gestalten (und, wenig überraschend, wegen persönlicher Vorlieben) rückten Memes in die Entwicklung der interaktiven und inspirierenden Elemente. „Ein Internet-Meme ist ein Stück Kultur, typischerweise ein Witz, der durch Online-Übertragung an Einfluss gewinnt.“⁴¹ In einer Abschlussarbeit an der Universität Halle wurden Memes durch drei Faktoren definiert:

1. Sie „kombinieren Bilder oder Videos meist mit Text, wodurch die entstandenen Werke eine neue humoristische Bedeutung erhalten.“,

⁴¹ Patrick Davison: The Language of Internet Memes, Januar 2012, https://www.researchgate.net/publication/263564286_The_Language_of_Internet_Memes

2. „transportieren Inhalte, denen in gewisser Form ein Stück Kultur innewohnt, mit dem wir uns identifizieren können.“ und

3. „verbreiten sich schnell über das Internet.“⁴²

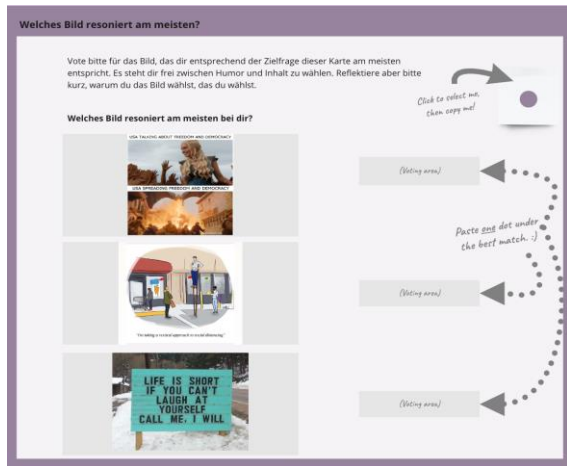


Abbildung 8 Memes als aktive Elemente im Miro-Blatt - Screenshot

Laut einer Bitkom-Studie hat in Deutschland jede*r dritte Internetnutzer*in „mit Bildern oder Videos Memes kreiert.“⁴³ Für viele Jüngere sind Memes eine neue Form von Kunst - und ist eine zentrale Aufgabe von Kunst nicht das Bestehende in Frage zu stellen? Der Journalist von Gehlen spricht gar von einer memetischen Kultur, die sich analog zu den Catchphrases von Politiker*innen entwickelt habe⁴⁴ - diese wird jedoch, so meine Einschätzung, durch Memes ironisch gebrochen und öffnet damit Räume.

Im Folgenden teile ich noch einige, weitere Überlegungen, die das Framework zu dem gemacht haben, was es heute ist:

- Farbcodes sollen Orientierung über die verschiedenen Cluster und Kombinationen stiften
- Eine Anleitung erklärt das Framework zwar, gibt aber bewusst keine klare Anleitung vor, um das jeweilige

Projektthema der Nutzer*innen möglichst weit zu öffnen. Pfeile funktionieren stützend, geben aber auch keinen zwingenden „Userflow“ vor.

- In der Learning Journey ist das Framework nur ein erster Schritt als Übersicht zu möglichen Fragen, die man sich zur Analyse des Status Quo stellen kann. Deshalb werden unten auch konkrete Tools aufgeführt, mit dem verschiedene Cluster vertieft analysiert werden können.
- Durch die kurze Einordnung des aktuellen Projekts der*des Nutzer*in sowie der Selbstpositionierung unter den Personas sollte ein Framing, für die Spielkarten und die darauf enthaltenen Fragen, gesetzt werden.

Das Framework ist öffentlich zugänglich. Leider teilte mir ein Mitarbeiter von Miro mit, dass aktuell keine deutschsprachigen Vorlagen in das Miroverse aufgenommen werden: „Thank you for sharing your Framework Shaping Futures Template with Miroverse. At this time we are only publishing submissions that are in English so we won't be moving this submission forward. You're welcome to resubmit with a translated version.“

Das führt aktuell dazu, dass nur Menschen mit Miro Bezahl Account das Tool aktiv nutzen können - und auch das nur über diesen Workaround:

Schritt 1: Ich stelle das Online-Kartenspiel via Dropbox zum kostenlosen Download zur Verfügung: <https://bit.ly/3ofR714>

Schritt 2: Unter <https://miro.com/app/dashboard/> steht links unten das Feature „Upload

⁴² Agnes Pia Hiebl und Melanie Friedrichs: Definition von Memes, <https://blogs.urz.uni-halle.de/memekultur/definition-von-memes/>

⁴³ Meme-Kultur ist im Internet weit verbreitet, <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Meme-Kultur-ist-im-Internet-weit-verbreitet>

⁴⁴ Von Gehlen in Memekultur im Netz: Internetquatsch als Volkskunst, https://www.deutschlandfunk.de/memekultur-im-netz-internetquatsch-als-volkskunst.807.de.html?dram:article_id=484466

from backup" zur Verfügung. Einfach anklicken und die heruntergeladene Datei hochladen.

Schritt 3: So wird in 1-2 Minuten das Online-Kartenspiel in das jeweils individuelle Miro eingebunden. Hier kann nun gearbeitet oder ggf. zunächst der Titel des Boards angepasst werden.

Der Prototyp: Status Quo und Fazit

Im letzten Kapitel beleuchte ich den Status Quo des Framework-Entwurfs: Was ist jetzt da? Darauf aufbauend reflektiere ich Stärken und Grenzen dessen und ziehe ein Fazit zu dem Projekt, welches möglicherweise auch nur ein Auftakt für Folgeprojekte sein mag.

Status Quo

Zwischen der Identifikation wünschbarer Zukunftsbilder und deren Erreichung liegt üblicherweise Verhaltensänderung. Diese wird zumeist schon durch die Beschäftigung mit dem Status Quo angestoßen. Die hier vorgelegten 30 Karten stützen diesen Prozess. In einem nächsten Schritt werden in dem Framework-Entwurf Methoden vorgestellt, die genauer erfassen können, wieso wir uns aktuell verhalten - und vor allem: was dahintersteckt bzw. wie es dazu kam. Basierend auf dieser Inspiration kann fundierter über Alternativen entschieden (oder aber auch Argumente für den eingeschlagenen Pfad gesammelt) werden.

Zwei Monate reichen natürlich nicht, um das perfekte Framework zu erschaffen. Dennoch blicke ich mit Stolz auf den Status Quo:

- Sehr sehr viel, sehr umfassende Karten
- Gibt wohl kaum ein befüllteres Miro-Board (und ich habe wirklich viele gesehen)
- Sehr viel Inhalt, durch den Mensch sich durchwühlen und inspirieren lassen kann
- Deutlich leichter verständlich als 100 Seiten Masterarbeit
- Sehr viel selbst entscheiden, viel Eigenmotivation nötig

An einigen Stellen stößt das Framework auch an deutliche Grenzen, wie ich durch eigene Beobachtung und den Austausch mit anderen Menschen feststellen konnte:

- Der Userflow wird durch die Anleitung zu wenig deutlich, wodurch eine hohe Hürde aufgestellt wurde, überhaupt loszulegen. Einige fühlen sich erschlagen und wollen deutlich mehr an die Hand genommen werden.
- Das Projekt scheint in der derzeitigen Form für die meisten noch deutlich zu abstrakt und aufwendig zu sein, um darin einzutauchen. Gleichzeitig scheint es einfach auch ungewohnt, dass Mensch sich vor Workshops oder Change-Prozessen so sehr mit dem Status Quo beschäftigt.
- Die Achsen der Cluster sowie die entsprechenden Infocards bleiben zu uneindeutig. Ebenso, u.a. der schwierigen Auffindbarkeit der Infocards geschuldet, bleibt der Unterschied zwischen Clustern wie Kultur, Prozess und Regeln uneindeutig.
- Wie bereits angedeutet, ist die Zugangshürde zur Nutzung des Frameworks auch dadurch erschwert, dass es nicht im Miroverse abrufbar ist.
- Trotz der mir bekannten und geteilten Kritik an „Integral Futures“ - es ist immer noch viel zu viel und viel zu unzugänglich.

Im Abschlussgespräch am 23.12.2020 mit Stefan Wally, dem Leiter der Robert-Jungk-Bibliothek, haben wir das Framework einmal in reduzierter Form durchgespielt. Basis war ein reales Projekt der JBZ. Ziel war es, das Framework vorzustellen und ein Grundgefühl für die Mechanik zu erhalten. Das Gespräch ist auf dem empfehlenswerten Youtube-Kanal der JBZ abrufbar.⁴⁵

⁴⁵ <https://youtu.be/0jQPD1HiiyU?list=PLTKqUBCJ9PGFHlBNJkg3SWrXKCI9GOj5H&t=631>

Fazit

Es ist schwierig, mit hohem Anspruch etwas so Unfertiges zu produzieren und zu releasen. Die Gefahr missverstanden zu werden, quält mich sehr. Doch es nicht zu tun, wäre noch schlimmer. Es ist ein langsames vorwärts Tasten, das Umwege in Kauf nimmt. Dazu gehört die Erkenntnis, dass ein schnell zusammengeschustertes Framework nicht die Lösung, sondern Teil einer Learning Journey ist. Geforderte Tiefe darf, analog der Kritik an der kritischen Theorie, die, laut Kritiker*innen praktisch wenig beizutragen hat, nicht als Ausrede dienen, nicht ins Handeln zu kommen. In diesem Sinne war das Projekt ein voller Erfolg.

Gleichzeitig zeigt die Tabelle in Kapitel 3.2 gut die Krux dieser Arbeit: Zukunftsgestaltung ist komplex. Unsere Aufmerksamkeitsspanne ist marktlogisch darauf trainiert, da nicht mitzuspielen. Ein einfaches Workshopdesign wäre sicher auf mehr Resonanz gestoßen. Vielleicht verstehen mich die Soziolog*innen, die, wie ich auf der Great Transformation-Konferenz 2019 erfahren konnte, selbst stark mit ihrem Umgang mit Zukunfts-Themen ringen. Ihnen ist vielfach bewusst, dass eine scheinbar neutrale Beschreibung der Gegenwart nicht mehr reicht. Ein verzahnter Prozess mit Ansätzen aus der Zukunftsforschung - und wenn es nur die Unterscheidung gegenwärtiger Zukünfte und zukünftiger Gegenwart ist - scheint mir etwas, das noch zu etablieren wäre.

Vielleicht bin ich inzwischen auch selbst in meinen Narrativen der Utopie der Alternativlosigkeit gefangen und verknüpfe deshalb die von mir wahrgenommen Probleme immer wieder damit. Das wäre eine Möglichkeit...