

# Spekulatives Denken und Spekulative Settings

Thing of the Future  
Future Panel

Eine Handreichung



## WORKSHOP 2

# Wohin wollen wir gehen?

### Zukunftsperspektiven mit Mitteln der Kunst

*Am 25. September 2023 fand an der Universität für angewandte Kunst der zweite Stakeholderworkshop im Projekt sdg.visionpath statt, bei dem in einem spekulativen Setting Ziele für eine wünschenswerte Zukunft formuliert wurden.*

*Aufbauend auf den Ergebnissen des ersten Workshops, bei dem die SDGs1&10 (Keine Armut & Weniger Ungleichheit), SDG8 (Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum) sowie SDG13 (Maßnahmen zum Klimaschutz) in einen systemischen Wirkungszusammenhang gebracht wurden (siehe dazu die Handreichungen „[Ergebnisse des ersten Workshop](#)“, „[Ein SDG-übergreifendes Systembild](#)“ und „[Systemdynamische Wirkungsdiagramme](#)“) haben die Teilnehmer:innen in zwei fiktiven „Future panels“*

***Visionen und Ziele**  
für diese Systeme formuliert.*

*Die Zukunftsvisionen und Ziele aus diesem Workshop bieten die Grundlage für die Ableitung von Indikatoren, mit denen die Zielerreichung der Vision gemessen werden kann, und für die Erarbeitung von Pfaden im dritten Workshop, um die Zukunftsvision zu erreichen.*



## Einführung

Im ersten Workshop hatten die Teilnehmenden mit Hilfe der Methode „Causal Loop Diagramme“ (systemdynamische Wirkungsdiagramme) ein systemisches Verständnis für SDG1&10 (Keine Armut & Weniger Ungleichheiten – Indikator: „Energiearmutsquote“), SDG8 (Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum – Indikatoren: „Arbeitszufriedenheit“ & „reales BIP pro Kopf“), und SDG13 (Maßnahmen zum Klimaschutz – Indikator: „Treibhausgasemissionen“) erarbeitet (siehe dazu die Handreichungen **„Ergebnisse des ersten Workshop“**, **„Ein SDG-übergreifendes Systembild“** und **„Systemdynamische Wirkungsdiagramme“**). Ausgehend von diesen Ergebnissen konnten zwei zentrale Schwerpunktthemen für den zweiten Workshop abgeleitet werden, die als Basis für die Konzeption des zweiten Workshops dienten:

- (1) **Wachstum („beyond growth“)** und
- (2) **Verteilungsgerechtigkeit**

Der zweite Workshop startete mit der Leitfrage:

**„Wohin wollen wir gehen? – Die Zukunft, die wir wollen“**

Ziel des zweiten Workshops war es somit eine gemeinsame Zukunftsvision und Ziele für eine sozio-ökonomisch gerechte und klimasichere Zukunft für die Erreichung der SDGs 1&10, 8 und 13 im österreichischen Kontext zu entwickeln. Dabei durfte bewusst über die Grenzen dieser vier SDGs gedacht werden. Kunstbasierte Methoden und unterschiedliche Formate wurden dabei eingesetzt, um möglichst vielfältige Visionen anzuregen.

Die Herausforderungen in der Gesamtkonzeption des ganztägigen Workshops bestanden in der Heterogenität der Teilnehmenden hinsichtlich Disziplinen und Organisationen sowie in der Anforderung, aus einer weit gefassten Vision Ziele zu formulieren, die in Folge wiederum eine Ableitung von Indikatoren ermöglichen sollten. Um alle Faktoren produktiv miteinander verknüpfen zu können, beriefen die Workshop-Hosts der Universität für angewandte Kunst Wien den fiktiven Think-tank „Futures Panel“ ein, der als übergeordneter Rahmen und verbindendes Element zwischen den Teilnehmenden innerhalb des gesamten Workshoptages fungierte.

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie das Wichtigste über die Methode des spekulativen Denkens und der spekulativen Settings, die im Workshop angewandt worden sind.



## Theoretisch-künstlerische Grundlagen

Spekulatives Denken wird als Methode in unterschiedlichen Disziplinen eingesetzt. Ein verbindendes Merkmal der diversen Ansätze ist das Interesse an der Zukunft und wie diese dominiert durch Technologie und Wissenschaft vermittelt, gestaltet und bedingt wird. Im Gegensatz zu bekannten Szenariotechniken aktiviert die Methode des spekulativen Denkens **„Was wäre wenn“-Szenarien, um bewusst Faktoren wie Unsicherheit und Ambivalenz zu adressieren und affirmatives Denken aufzubrechen.**

Der für den Workshop gewählte Ansatz orientiert sich an der **Theorie des spekulativen Designs nach Anthony Dunne und Fiona Raby<sup>1</sup>**. Ihr Ansatz basiert auf der **Verwendung von Design als kritisch hinterfragendes Medium, das Auswirkungen neuer Entwicklungen erforscht und Design als Katalysator für alternative soziale Vorstellungsräume versteht**. Sie verdeutlichen dies in einer Liste an Gegenüberstellungen zwischen klassischem und spekulativem Design: Von der Problemlösung hin zur Problemfindung; vom Bereitstellen von Antworten hin zum Fragenstellen; **von „wie die Welt ist“ hin zu „wie die Welt sein könnte“; von Innovation zu Provokation<sup>2</sup>**.

Um diese Denkweise den Teilnehmenden näher zu bringen, wurden im Intro des Workshops Beispiele aus dem spekulativen Design vorgestellt<sup>3</sup>. Spekulatives Design verfolgt unter anderem das **Ziel, hegemoniales Denken und dominante Vorstellungen von Zukunft durch die Schaffung alternativer Zukünfte anzufechten**. Dies passiert im Bereich des Designs insbesondere durch die **Arbeit mit Materialien** und in Form von **spekulativen Entwürfen**. Sich auf spekulatives Denken einzulassen, bedeutet auch, sich in **einen Zustand des Nichtwissens zu begeben und diesen zuzulassen**. Ein weiteres wichtiges Element im spekulativen Denken ist das **Loslösen von der Hierarchie unterschiedlicher Wissensformen**.

Die Methode erlaubt es, völlig **frei erdachte Szenarien und stärker faktenbasierte Vorstellungen von Zukunft gleichbedeutend nebeneinander zu entwickeln und zu diskutieren**. Durch die Anwendung von spekulativem Denken können festgefahrene Annahmen herausgefordert und die Grenzen des Vorstellbaren ausgetestet werden.

Die Arbeit erfolgte in zwei Teilschritten:

**Teilschritt 1) Spiel „Das Ding aus der Zukunft“**

**Teilschritt 2) Futures Panel – Vision 2050**

---

1 Anthony Dunne und Fiona Raby, *Speculative Everything. Design – Fiction and Social Dreaming*, MIT Press, Cambridge/London, 2013.

2 Ebd. S. 7.

3 Gezeigt wurden Arbeiten von Studierenden der Klasse „Industrial Design 2“ an der Universität für angewandte Kunst, unter der Leitung von Prof. Anab Jain.



## Spiel „Das Ding aus der Zukunft“

Nach der Einführung in den Ansatz des spekulativen Denkens anhand konkreter Beispiele folgte im nächsten Schritt die Aktivierung des spekulativen Denkens bei den Teilnehmenden.

Hierfür haben die Workshop-Hosts<sup>4</sup> das **open-source-Spiel** „The Thing from the Future“<sup>5</sup> an den Kontext und die Zielsetzungen des Workshops angepasst. „The Thing from the Future“ ist ein vom New Yorker Designkollektiv *situationlab* entwickeltes Kartenspiel, in dem die Spieler:innen **fiktive Objekte aus der Zukunft** (kurz-, mittel-, und langfristige Zeiträume sind möglich) **entlang bestimmter Kategorien entwerfen**.

Die Kategorien bilden den Kontext der jeweiligen Objekte und beziehen sich auf die Art der Zukunft (z.B. „technoide Zukunft“, „nachhaltige Zukunft“), die Einbettung in eine gesellschaftliche Kategorie (z.B. „Gesetz“, „Vergütung“) und die Anbindung an einen Anwendungskontext (z.B. „Ungleichheit“, „Kunst“) (Abbildung 1).



Abbildung 1: Eine der zusammengesetzten Aufgabenstellung für das „Thing from the Future“

Entsprechend der **aus dem ersten Workshop abgeleiteten Schwerpunktthemen (Wachstum & Verteilungsgerechtigkeit)** wurden neue Kategorien für die drei Kartensets entwickelt. Die Teilnehmenden begegneten im Spiel sowohl bekannten als auch neuen Themen und mussten die Themen in spekulativen Kontexten neu verorten und entlang des fiktiven Szenarios ein „Ding aus der Zukunft“ erfinden. Eine **Spielrunde war mit drei Minuten angesetzt**, um eine **schnelle, „constraint-based“ Ideengenerierung** zu fördern, anstatt jede Idee tiefergehend mit den üblichen Mitteln der Logik hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit zu durchdenken. Nach jeder Runde stellten die Teilnehmenden ihre Ideen den Kolleg:innen in der Gruppe vor. Nach drei Spielrunden wurde das Spiel beendet und die Ergebnisse aller Gruppen wurden eingesammelt. Diese spielerische Auseinandersetzung mit fiktiven Szenarien sollte es den Teilnehmenden ermöglichen, ihr Denken über die Zukunft zu „öffnen“, um im nächsten Schritt experimenteller und mutiger an die Entwicklung von Visionen herangehen zu können.

4 Ulrike Payerhofer, Maximilian Muhr und Ronja Janu leiteten den Workshop als Teil der **Transformation Factory**, einer temporären Plattform zur Entwicklung ko-kreativer Methoden und transdisziplinärer Projekte an der Art x Science School for Transformation der Universität für angewandte Kunst Wien.

5 Siehe: [situationlab.org](http://situationlab.org)





## Futures Panel – Vision 2050

Der Ansatz des spekulativen Denkens wurde im zweiten Schritt weitergeführt.

Für die Entwicklung der Visionen und als verbindendes Element zwischen den Teilnehmenden wurde das „**Futures Panel**“ konzipiert. Das Futures Panel ist eine fiktive Expert:innenrunde – in diesem Fall bestehend aus den Teilnehmenden – einberufen von der österreichischen Bundesregierung (Abb. 2).



Abbildung 2: Workshop-Teaser ausgesandt an Teilnehmende eine Woche vor Beginn.

Der Willkommenstext spezifizierte die Aufgabe des Panels:

*„Herzlich Willkommen zur ersten Arbeitssitzung des Futures Panel!*

*Zu lange wurden in Österreich die Bereiche Klima- und Sozialpolitik gegeneinander ausgespielt, zu stark am Bruttoinlandsprodukt als einzigem Maß für Wohlstand festgehalten. Inspiriert durch Vorstöße der EU hat nun auch die österreichische Bundesregierung endlich ihre Verantwortung erkannt, politische Leitmotive wie die Pariser Klimaziele nicht nur als Herausforderung zu sehen, sondern auch als eine einzigartige Chance auf dem Weg in eine nachhaltige Zukunft. Auf den Tag genau acht Jahre nach Beschluss der SDGs und auf dem halben Weg in Richtung 2030 fällt daher heute der Startschuss für das millionenschwere, disziplinen- und parteiübergreifende Futures Panel. Sie alle sind Teil dieses visionären Thinktanks und haben die gemeinsame Mission, über existierende Frameworks und Strategien hinauszugehen und wünschenswerte Zukünfte für Österreich 2050 zu skizzieren. Nutzen Sie Ihre Expertisen, um sich von Widersprüchen und Trade-Offs der Gegenwart zu lösen, und trauen Sie sich, das nie Dagewesene zu denken. Kurz gesagt: Seien Sie mutig und säen Sie die Samen einer neuen Kultur der Nachhaltigkeit, deren Früchte ein gutes Leben für alle möglich machen.“*



Zunächst wurden die Teilnehmenden darum gebeten, **sich in Einzelarbeit ihre persönliche Vision von 2050 vorzustellen** und sich dabei auch von den Ideen aus dem Spiel „The Thing from the Future“ inspirieren zu lassen. Danach wurden die Einzelvisionen in der Gruppe diskutiert. In diesen Diskussionen wurden bereits eine Vielfalt an Vorstellungen sowie damit verbundene Haltungen und Werte beobachtbar.

Danach erhielten die Expert:innengruppen des Futures Panels eine kurze Problemstellung entlang ihres Tischthemas (eines der **zwei** Schwerpunktthemen, **die aus dem ersten Workshop abgeleitet worden sind – Verteilungsgerechtigkeit bzw. Wachstum**), die als Basis für die Entwicklung einer gemeinsamen Vision diente. Die Problemstellung zum Thema **Verteilungsgerechtigkeit** lautete beispielsweise:

*Österreich zählt hinsichtlich Wohlstand weltweit zu den TOP-25 Ländern und hat sich zuletzt im verfügbaren Nettohaushaltseinkommen verglichen zum EU-Durchschnitt sogar noch weiter verbessert. Dennoch begegnen wir zahlreichen Herausforderungen in Bezug auf Ungleichheit. Trotz des hohen Wohlstands sind die Nettohaushaltseinkommen starken Schwankungen ausgesetzt, beispielsweise durch zu hohe Energiepreise (ausgelöst durch vermehrten Energiekonsum).*

*Weiters ist das Vermögen in Österreich gesamt sehr ungleich verteilt: Die reichsten 5% besitzen 43% des gesamten Nettovermögens. Demgegenüber sind 18% der Bevölkerung (1,5 Millionen Menschen) armuts- oder ausgrenzungsgefährdet, Ein Viertel davon Kinder.*

*Kaufkraft steht zudem global wie auch national in direktem Zusammenhang mit der Verursachung von CO<sub>2</sub>-Emissionen. So liegen hierzulande die Treibhausgasemissionen pro Kopf beim reichsten Einkommenszehntel etwa 12-mal so hoch wie beim ärmsten Einkommenszehntel. (...)*

*Österreich ist zwar ein wohlhabendes Land, jedoch mit großer Ungleichheit in verschiedenen Bereichen. Welche Situation finden wir 2050 vor? In welchen Verteilungsfragen hat sich besonders viel bewegt und warum? Wie sehen Ihre Visionen dazu aus?*

Für die Darstellung der Vision wurde als Format eine Zeitungsbeilage für eine auflagenstarke nationale Zeitung im Jahr 2050 gewählt, die die Tischgruppen des Futures Panels am Ende im Plenum vorstellten. Die Zeitungsbeilage ermöglichte einerseits eine zusammenhängende Darstellung mehrerer Themen, gleichzeitig waren die Teilnehmenden „gezwungen“ ihre Visionen in einem kollektiven Prozess inhaltlich zu kondensieren und kommunizierbar zu machen.

Für die Erstellung der **Zeitungsbeilage** wurde die **Collage** als Verfahrensweise ausgewählt, da hierbei **einzelne Text und Bildelemente relativ zügig zu einem neuen Ganzen kombiniert** werden können. Die Technik fördert Experimentierfreudigkeit durch das Auswählen, Sortieren und Anordnen der Materialien. Die Collage bietet **eine Varianz an Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten**, die **eine bewusste Umsetzung mit dem Moment des Zufalls kombinieren**. Weiters führt der Vorgang des Collagierens durch mehrere wesentliche Prozesse der Wissensproduktion auf **kognitiver als auch sensorischer Ebene**. Das **Auflösen, Verbinden und Kombinieren** bedeutet zunächst einen Vorgang der Recherche zu initiieren, sowie Entscheidungen zur Verwendung bestimmter Elemente treffen zu müssen. Die **Kombination der Einzelteile in ein neues Ganzes zu übertragen, setzt die Fähigkeit voraus, neue Zusammenhänge herstellen zu können**.

Dieser Vorgang ist **zentral für den Visionsprozess** als auch für die **Aushandlungen** innerhalb der Gruppe. Die Gestaltung der Vision in Form einer Zeitungsbeilage verlangt von den Teilnehmenden die Vorstellungen in eine konkrete Form zu bringen. Das vorgegebene Format der Zeitungsbeilage diente als Unterstützung der Teilnehmenden zur Präsentation und Vermittlung der erarbeiteten Inhalte.



Abbildung 3: Workshopteilnehmende erstellen ihre Zeitungsbeilage.

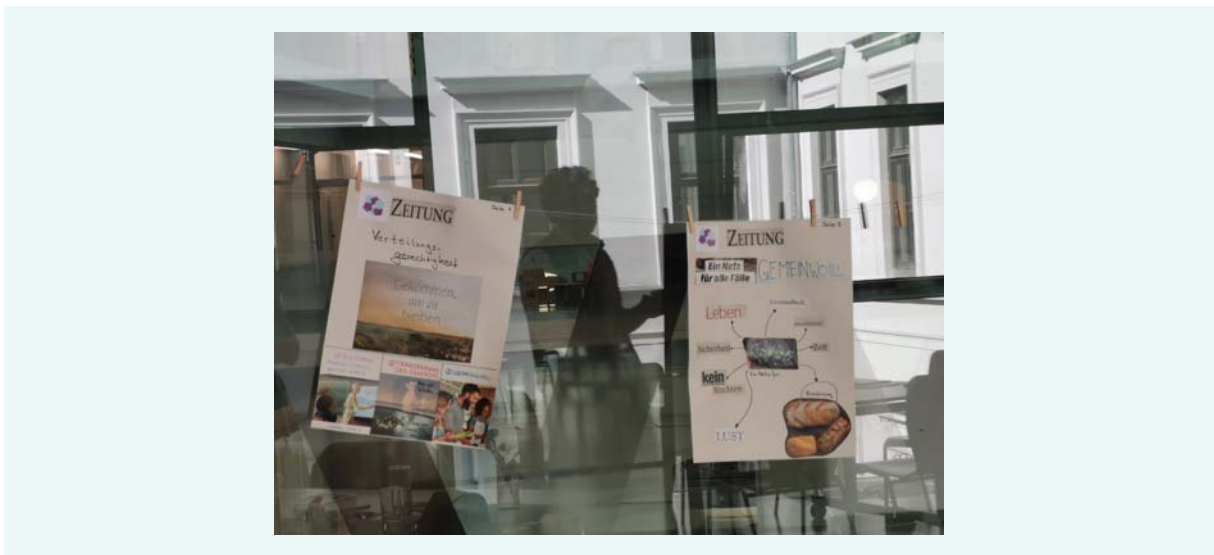


Abbildung 4: Zwei Seiten aus einer der erstellten Zeitungsbeilagen





SDGVisionPath möchte Transformationspfade für Zukunftsvisionen zur Erreichung der SDG-Ziele Armut (1), menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum (8), Ungleichheit (10), sowie Klimaschutz (13) mitgestalten. Dabei werden Stakeholder-Wissensintegrationsprozesse mit qualitativen und quantitativen Modellierungsansätzen angewendet und verknüpft. Ein solcher ganzheitlicher Ansatz des Systemdenkens, der die Perspektiven und Werte der Stakeholder sowie ergänzende Modellierungsansätze berücksichtigt, soll dabei helfen, robuste Transformationspfade zu identifizieren.